

Autoři: Marco Rusowski a Marcel Süßelbeck

*Biskup očekává velmi váženou návštěvu, ale bohužel velká freska - malba na stropě katedrály - zoufale volá po zrestaurování.*

# FRESCO

pro 2-4 hráče od 10 let

*Proslulí malíři nyní musí prokázat své dovednosti. Který z nich uspěje a obnoví slávu velkolepé fresky?*

## Souhrn

Fresco je rodinná hra pro 2-4 hráče od 10 let, která vás zavede do období renesance. Nejprve se seznámte se základní hrou a pomocí modulů, které lze libovolně kombinovat, si vychutnejte hru pro zkušenější hráče. Tyto moduly zvyšují náročnost hry a také ovlivňují hrací dobu.

• Základní hra: Fresco

• Rozšiřující moduly:

Modul 1: Portréty

Modul 2: Biskupovy požadavky

Modul 3: Speciální barvy

## Cíl hry

Vžijte se do rolí malířů fresek a na objednávku biskupa obnovte velkou malbu na stropě katedrály.

Pečlivě si rozvrhněte svůj pracovní den, často budete muset brzy vstávat, abyste stihli nakoupit a namíchat barvy potřebné pro výmalbu katedrály.

Časné vstávání může způsobit špatnou náladu a ztrátu učňů, situaci však můžete zlepšit například večerními návštěvami divadla. Pokud vám nestačí příjmy, přivydělejte si kresbami ve vlastním ateliéru.

Pouze ten, kdo dokáže chytře plánovat, může získat nejvíce bodů a stát se tak nejslavnějším malířem fresek.

*Přehled všech komponentů hry „Fresco“ najdete na následující straně.*

*Přehled komponentů a pravidla hry pro jednotlivé rozšiřující moduly jsou uvedeny v dodatku.*

*Pravidla hry při hře ve dvou rovněž najdete v dodatku.*



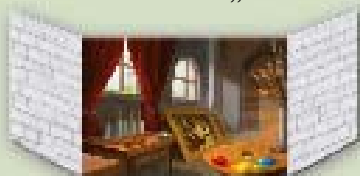
## Obsah hry

- 1 oboustranná hrací deska
- 14 destiček se stánky
- 25 destiček fresky s hodnotami od 3 do 11
- 60 mincí (tolarů) s hodnotami 1 (36x), 5 (16x) a 10 (8x)
- 78 barevných kostiček, 17 červených, žlutých, modrých, 9 zelených, fialových, oranžových
- 4 učni v přírodní barvě
- 20 učňů v různých barvách (5 od každé)
- 12 mistrů v různých barvách (3 od každé)
- 1 biskup
- 4 malé zástěny
- 4 velké zástěny
- 4 desky činností
- 4 karty s tabulkami míchání barev
- 1 látkový sáček
- 1 pravidla hry

## Herní komponenty 1 hráče

Každý hráč dostane ve zvolené barvě:

- 1 malou zástěnu a 1 desku činností, kterou položí za zástěnu stranou „1“ vzhůru.



Přední strana malé zástěny



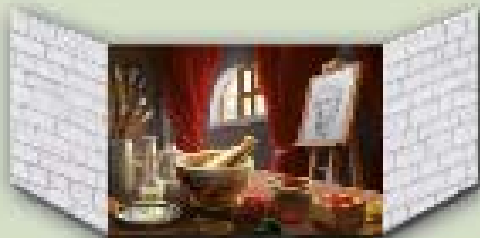
Vnitřní strana malé zástěny s přehledem fáze 1, fáze 2 a přípravy na další kolo



Tabulka akcí  
Strana 1 a 2

Strana 2 je potřeba pouze při závěrečném kole

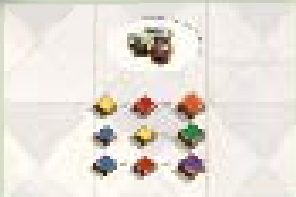
- 1 velkou zástěnu, za kterou umístí 1 žlutou, 1 červenou, 1 modrou kostičku a mince v hodnotě 12.



Přední strana velké zástěny



Vnitřní strana velké zástěny s tabulkou míchání základních barev



- 1 kartu s tabulkou míchání základních barev
- 3 malířské mistry
- 5 učňů



## Příprava hry při 3 a 4 hráčích

Zvláštní

### 1. Oboustranná hrací deska ...

... se položí doprostřed stolu tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli. Hrací deska leží lícem nahoru – k dispozici jsou tedy startovní pole S1 – S4.

Při hře ve 3 se hrací deska obrátí a použije se strana se startovními poli S1 – S3.

### 2. Sta

Do sáčků každého tahejte na start

### 9. Biskup

Figurka biskupa se postaví doprostřed fresky.



### 8. Divadlo

Každý hráč umístí jednoho ze svých mistrů na barevně odpovídající pole ukazující stav nálady.



Do prostoru nad mistry se postaví vždy jeden učeň v přírodní barvě.

### 7. Dílna

Dílna se skládá ze 6 polí, na která se roztřídí všechny barevné kostičky. Toto je společná zásoba.

### 6. Ateliér

Mince se nejprve roztřídí podle hodnoty a poté se odděleně rozmístí na 3 pole ateliéru. Toto je společná zásoba.



osti při hře ve 3 jsou uvedeny na modře zvýrazněných polích.




### artovní pole (S1 – S4)

ku vložte 1 figurku mistra  
o hráče. Potom je postupně  
a v tomto pořadí umíst'ujte  
ovní pole od S1 do S4.

## 3. Noclehárna

Každý hráč umístí svého mistra na pole nad noclehárnou.

Noclehárna ukazuje:

-  v levém sloupci čas vstávání,
-  v prostředním sloupci změnu nálady,
-  v pravém sloupci ceny na tržišti.



Destička  
s freskou

Oltář

## 4. Tržiště se stánky 1 - 4

Všech 14 destiček se stánky vložte do sáčku a zamíchejte. Destičky zobrazují malířské barvy, které lze na tržišti koupit. Vylosované destičky postupně pokládejte na políčka stánků.

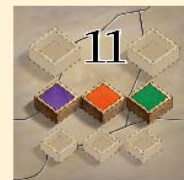
Při hře ve 3 jsou k dispozici pouze 3 stánky. Ze hry vyřadte tyto vyobrazené destičky:



K dispozici je celkem 11 destiček - z toho 2 zůstanou v sáčku.

## 5. Katedrála s freskou a oltářem

Vyčleňte jednu z 25 destiček fresky s hodnotou 11 a položte ji doprostřed fresky.



Zbylé destičky zamíchejte a libovolně rozmístěte na fresku.

Přední strana



Vítězné body  
Kostičky,  
které musí být  
použity při  
restaurování

Zadní strana



Pouze pro  
rozšiřující modul  
„Biskupovy  
požadavky“

Příjmy



# Průběh hry

Hráči odehrají několik kol, každé kolo se skládá ze 2 fází:

## 1. Volba doby vstávání a ovlivnění nálady

## 2. Plánování a vykonávání činností

Podrobné vysvětlení fází:

### 1. Volba doby vstávání a ovlivnění nálady

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

Hráči si postupně berou své mistry z prostoru nad noclehnárnou a dle vlastního uvážení je umísťují na políčka s dobou vstávání. Další hráči, v pořadí od předposlední pozice k první, umísťují své mistry na jimi zvolená políčka pro vstávání. V každém políčku může být jen jeden mistr, nelze umístit více mistrů na stejné políčko.

Doba vstávání ovlivňuje hráče následovně:

- může změnit **náladu** hráče
- určí **cenu** na tržišti
- určí **pořadí** hráčů pro fázi 2

### Ovlivnění nálady

Všechny změny nálady lze vyčíst v prostředním sloupci noclehnárny. Jakmile si hráč vybral dobu vstávání, posune svého malíře ve sloupci na počítadle nálady nahoru nebo dolů (nebo jej ponechá bez změny). Figurka se nikdy nesmí ocitnout mimo horní nebo dolní hranici sloupce.

#### • Pole „+1“

Stojí-li figurka mistra na jednom z polí „+1“, vezme si hráč z prostoru nad svým sloupcem učně v přírodní barvě. Tohoto učně může využít ve 2. fázi pro 1 dodatečnou činnost (celkem tedy 6 činností) na své desce činností. Hráč si ponechá tohoto učně tak dlouho, dokud mistr neopustí políčko „+1“. Poté se figurka učně vrátí na své původní místo.

#### • Pole „-1“

Stojí-li figurka mistra na jednom z polí „-1“, musí se hráč vzdát 1 vlastního učně – toho umístí před svoji zástěnu. Ve 2. fázi tak bude mít k dispozici pouze 4 činnosti. Jakmile hráč opustí pole „-1“, dostane svého učně zpět.

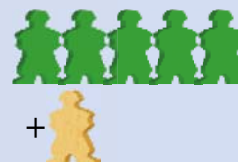
*Poznámka: na začátku hry stojí mistři na startovních polích S1 – S4. Poslední pozici odpovídá S1.*



*Příklad:*

*1.) Červený hráč stojí na posledním místě (S1). Začíná tedy jako první, vybírá si čas vstávání a umísťuje svého mistra na políčko „7 hodin“. To znamená, že v tomto kole se jeho nálada zhorší o 1 a musí pak zaplatit 2 toлары za každou destičku na tržišti, kterou chce koupit. Na toto políčko už žádný další hráč nemůže umístit svého mistra.*

*2.) Nyní červený hráč upraví svoji náladu tak, že v divadle posune svou figurku o jedno pole směrem dolů.*



*V tomto případě má hráč k dispozici 1 učně navíc.*



*V tomto případě má hráč k dispozici o 1 učně méně.*

## Ceny na tržišti

Z pravého sloupce si může každý hráč zjistit částku, kterou musí zaplatit při nákupu 1 destičky na tržišti. Tato cena závisí na době vstávání.



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

## Pořadí hráčů v druhé fázi

Poté, co si všichni hráči vyberou čas vstávání, je pořadí hráčů pro druhou fázi pevně stanovené. Prvním hráčem bude ten, který si vybral nejranější dobu vstávání. Další hráči následují ve vzestupném pořadí podle zvolené doby vstávání.

### Důležité upozornění:

Existují různá pořadí hráčů ve dvou fázích hry:

1. pořadí volby času vstávání (závisí na pozici na počítadle vítězných bodů – od posledního)
2. pořadí provádění činností (určuje čas vstávání - vzestupně)

## 2. Plánování a vykonávání činností

### Plánování činností

Nyní všichni hráči současně začnou plánovat své činnosti **za svou zástěnou**. Mohou vykonat činnosti v 5 různých místech na herní desce. Hráči rozmístí své učně, které mají k dispozici, na libovolná políčka desky činností. Na jednom políčku může stát pouze jeden učeň, který toto políčko aktivuje.



**Příklad:**  
v tomto kole plánuje červený hráč navštívit:  
1 x tržišť,  
2 x katedrálu,  
0 x ateliér,  
1 x dílnu,  
a 1 x divadlo.

### Vykonávání činností

Jakmile všichni hráči zvolili místa, kam pošlou své učně, odstraní zástěny a postupně navštěvují těchto 5 míst na hrací desce. V každém místě provedou hráči akci v takovém pořadí, v jakém ráno vstávali. Aktivní hráč provede v daném místě všechny své činnosti, poté je v tomto místě na řadě další hráč.

Pokud hráč neumístil ani jednoho ze svých učňů na některé místo, pak zde neprovádí žádnou činnost a v pořadí se jednoduše vynechá.

Hráči nejsou povinni zvolené činnosti provést, mohou se činností zříci.

V případě, že hráč nemá potřebný dostatek peněz nebo barevných kostiček, nesmí činnost provést.

### Místa a činnosti:



**Tržišť:** nákup barev nebo zavření stánku

Hráč, který je na tahu, si nejdříve vybere **jeden** ze stánků a rozhodne se, jakou činnost provede:

- Nákup barev nebo
- Zavření stánku

### Místa a činnosti, které na nich lze vykonávat:



**Tržišť:**  
nákup barev nebo zavření stánku



**Katedrála:**  
obnovení fresky nebo oltáře



**Ateliér:**  
malování portrétu



**Dílna:**  
míchání barev



**Divadlo:**  
zlepšení nálady



## Nákup barev

Každý z učňů umístěných ve sloupci „tržiště“ může koupit **1 destičku s barvami** z vybraného stánku. Každou destičku lze koupit jen jednou. Kupní cena se odvíjí od doby vstávání, kterou si hráč vybírá na začátku tahu.

Nyní si hráč ze společné zásoby vezme barevné kostičky tak, jak ukazuje nakoupená destička z tržiště a položí je za svou velkou zástěnu.

Jakmile hráč ukončí nákup(y) barev, vezme **všechny zbylé destičky tohoto zvoleného stánku** a vrátí je do sáčku.

## Zavření stánku

Každý hráč, který měl ve sloupci „tržiště“ alespoň jednoho ze svých učňů, se může zřici nákupu barev a namísto toho má možnost libovolný stánek zavřít. Tento tah nic nestojí a všechny destičky z tohoto stánku se vrací zpět do sáčku.



**Příklad:**

1.) Červený hráč položil na destičce činnosti 1 učně na tržiště a ten mu tak umožnil vykonat 1 činnost na tržišti. Vstával v 7 hodin a cena za každou destičku na tržišti byla 2 toлары.



2.) Hráč se rozhodl pro destičku se 3 žlutými barvami ze stánku č. IV. Zaplatí 2 toлары a vezme si 3 žluté kostičky ze společné zásoby. Hráč vrátí všechny destičky stánku č. IV zpět do sáčku.



## Katedrála: restaurování fresky nebo oltáře

Každý z učňů umístěných ve sloupci „katedrála“ může:

- obnovit část fresky nebo
- obnovit oltář

## Obnovení části fresky

Freska se skládá z 25 částí, každá část je na začátku hry zakryta vždy jednou destičkou. Aby hráč mohl část fresky obnovit, musí mít k dispozici barevné kostičky, tak jak ukazuje destička na fresce.

Hráč dá požadované kostičky zpět do společné zásoby a za to dostane vítězné body (počet je uveden na destičce). Případně může získat i bonusové body od biskupa (viz Biskup).

Nyní hráč postoupí svou figurkou mistra na stupnici vítězných bodů o tolik políček, kolik vítězných bodů právě získal (Pole S1-S4 se nezapočítává. Počítadlo začíná polem 1.) Pokud hráč na počítadle bodů postoupí na již obsazené pole, musí se rozhodnout, zda svou figurku posune o jedno pole vpřed nebo vzad. **Nikdy** však nesmí na jednom poli stát více figurek najednou.

Následně hráč obnoví část fresky tím, že vezme destičku a položí ji rubem vzhůru před sebe. Na závěr přesune figurku biskupa na právě obnovenou část fresky.



**Příklad:** 1.) Červený hráč se rozhodl umístit své 2 učně do sloupce „katedrála“ a proto může v tomto místě vykonat 2 činnosti. Pro prvního učně si zvolil destičku s hodnotou 3.



2.) Nejprve vrátí požadované barvy do společné zásoby a se svým mistrem na počítadle vítězných bodů postoupí vpřed o 3 pole.

3.) Protože figurka biskupa stojí úhlopříčně k části fresky, kterou právě hráč obnovil, získává tak hráč další 2 body (viz Biskup). Celkem tedy červený hráč získal za obnovení této části fresky 5 bodů.

Hráč si vezme díl právě obnovené fresky, položí jej rubem vzhůru a přesune figurku biskupa na právě uvolněné místo.

4.) Nyní hráč provede v katedrále akci se svým druhým učněm.

## Pohyb biskupem

Před obnovením jakékoli části fresky může hráč jednou posunout biskupa, a to vždy jen o 1 pole, v jakémkoli směru (svisle, vodorovně, úhlopříčně) - za to zaplatí 1 tolar do společné zásoby. Biskupa lze přemístit na jakoukoli část fresky, bez ohledu na to, zda je již obnovena nebo ještě zakryta destičkou.



## Bonusové body od biskupa:

Pokud biskup stojí na destičce, kterou chce hráč restaurovat, přináší hráči navíc 3 bonusové body. Stojí-li biskup na destičce nebo poli, které alespoň jedním rohem sousedí s částí fresky, která byla právě obnovena, pak hráč získá navíc 2 bonusové body.

## Obnova oltáře

Hráč, který umístil učně do sloupce „katedrála“, si namísto obnovení fresky může zvolit obnovení oltáře.

Oltář lze obnovit 2 způsoby:

### • Restaurování pomocí **základních barev**:

Hráč v tomto případě vrátí zpoza své zástěny do společné zásoby 1 žlutou, červenou a modrou kostičku - za obnovení oltáře dostane 2 vítězné body.


Každou základní barvu může hráč nahradit kostičkou v barvě zelené, oranžové nebo fialové - tyto barvy slouží jako žolíky a za každou změněnou barvu dostane hráč 1 vítězný bod navíc.

### • Restaurování pomocí **3 namíchaných barev**:


Pokud hráč vrátí do společné zásoby oranžovou, zelenou a fialovou kostičku, obnoví oltář namíchanými barvami, a to mu vynese 6 vítězných bodů.

*Upozornění: tato akce se vyplatí tehdy, když se hra blíží ke konci a zmenšuje se počet polí, které zbývají pro obnovení fresky.*




 = 2 + 1 (3 vítězné body)

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

 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 vítězných bodů)

*Příklad: hráč dostane celkem 5 bodů. 2 body za základní barvy (červená/žlutá/modrá) + 3 body (2x oranžová a 1 zelená, které nahrazují základní barvy, červenou, žlutou a modrou).*



 *Příklad: hráč vrátí 1 zelenou, 1 oranžovou a 1 fialovou kostičku do společné zásoby. Hráč dostane 6 bodů.*



## Ateliér: malování portrétů

Za každého učně, kterého hráč umístí do sloupce „Ateliér“, získává hráč 3 toлары ze společné zásoby.



*Příklad: červený hráč neumístil do ateliéru žádného učně. Nevykoná v tomto místě tedy žádnou činnost a proto nezíská žádný tolar ze společné zásoby.*

*Hráč v tomto místě neprovádí žádnou činnost a je zde jednoduše přeskočen.*



## Dílna: míchání barev

Za každého učně, který je umístěn ve sloupci „Dílna“, může hráč **namíchat barvy až 2x**.

Hráč se na začátku tahu rozhodne, jaké barvy chce namíchat – jednoduše vrátí kostičky míchaných barev do společné zásoby, odkud si vezme kostičku výsledné barvy.



*Příklad: červený hráč umístil jednoho učně do sloupce „Dílna“. Barvy zde může namíchat až 2x.*

*Poznámka: barvy nejsou omezené počtem kostiček. V případě, že ve společné zásobě došly kostičky nějaké barvy, každý hráč si na papír zapisuje barvy, které by měl dostat, a jejich počet.*





## Divadlo: vylepšování nálady

Za každého učně umístěného ve sloupci „Divadlo“, může hráč posunout mistra na ukazateli nálady o 2 pole nahoru.

*Upozornění: změna nálady díky návštěvě divadla se na počtě využitelných učňů projeví až v dalším kole po výběru hodiny vstávání. Až poté se učni vrátí nebo použijí znovu.*



*Příklad: červený hráč umístil jednoho učně do divadla. Jeho nálada se zlepšila o 2 políčka.*

Nyní, když všichni hráči ukončili své činnosti, je potřeba připravit se na další kolo:

- Ze sáčku vytáhnete příslušné množství destiček se stánky a položíte je na prázdná pole na tržišti.
- Každý hráč dostane svůj příjem: 1 stříbrný tolar za každý díl fresky, který v tomto kole obnovil.
- Mistři se vrátí zpět do výchozí pozice u noclehárny.

Jako první si čas pro vstávání vybírá ten hráč, který je na počítadle vítězných bodů jako poslední.



*Pro snadnější zapamatování jsou herní fáze vyobrazeny na vnitřní straně malé zástěny.*

*V případě, že na startovních polích stojí stále 2 nebo více mistrů, dojde ke změně pořadí. První se přesune na konec řady a ostatní postoupí o jedno pole vpřed (týká se to pouze mistrů na startovních polích).*

## Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Pokud na začátku kola zbývá na hrací desce pouze 6 nebo méně dílků fresky, pokládá se toto kolo za závěrečné.

Všichni hráči si v tuto chvíli otočí své desky činností na stranu 2 (v rohu označeny „2“).

Hra po tomto kole končí, přestože freska nemusí být zcela obnovena. Na konci závěrečného kola se nevyplácí žádné příjmy.

### Závěrečné hodnocení

Hráči dostanou body za své peníze. Každé 2 toлары znamenají 1 bod. Tyto body jsou přidělovány v pořadí, jaké bylo v posledním kole (doba vstávání).

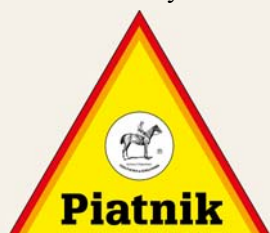
Ten, kdo nasbíral nejvyšší počet bodů, je nejlepším malířem fresek a vyhrává v této hře.



*V závěrečném kole již nelze navštívit divadlo, místo toho můžete svého učně využít třeba k práci v katedrále.*

*Upozornění: v případě, že během kola, které při svém zahájení ještě nebylo kolem závěrečným a dojde při něm k úplnému zrestaurování fresky, je toto kolo považováno za závěrečné a ihned následuje vyhodnocení. Také v tomto případě nejsou vypláceny příjmy.*

*Upozornění: pokud se mistr během závěrečného hodnocení dostane na již obsazené pole na počítadle vítězných bodů, postoupí vpřed na další volné pole.*



Máte-li dotazy a připomínky ke hře „FRESCO“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.  
info@piatnik.cz  
www.piatnik.cz

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

