

Ein Spiel von Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Der Bischof erwartet sehr hohen Besuch, doch das große Fresko – das Deckenbild des Doms – ist stark restaurationsbedürftig. Die besten Freskenmaler

FRESKO

der Renaissance werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Welcher Maler kann das Deckenbild erfolgreich wieder zum Leuchten bringen?

Konzept

Lassen Sie sich bei „Fresko“, dem stimmungsvollen Familienspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, in die Zeit der Renaissance entführen. Tauchen Sie ein in eine prunkvolle Epoche und erleben Sie zusätzliche Spielmöglichkeiten durch die 3 in der Schachtel enthaltenen Erweiterungsmodule. Sie lassen sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren, erhöhen den Spielanspruch stufenweise und beeinflussen die Spieldauer.

Für noch mehr und länger anhaltenden Spielspaß.

- Das Basisspiel: Fresko
- Die Erweiterungsmodule mit steigendem Anspruch:
 - Modul 1: Die Porträts
 - Modul 2: Die Aufträge des Bischofs
 - Modul 3: Die besonderen Farbmischungen

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Freskenmalern, die im Auftrag des Bischofs das große Deckenbild des Doms restaurieren müssen.

Dabei muss ihr Arbeitstag allerdings gut geplant werden, und so kann der Tag schon einmal früh beginnen. Farben für den Auftrag im Dom müssen gekauft, das Fresko muss restauriert und neue Farben müssen angemischt werden.

Reicht das Einkommen nicht, müssen zusätzlich noch Aufträge im eigenen Atelier erfüllt werden. Da leidet oftmals die Stimmung unter den Gehilfen und nur ein abendlicher Besuch des Theaters kann Abhilfe schaffen.

Nur wer clever plant, kann die meisten Siegpunkte erzielen und der erfolgreichste Freskenmaler werden.

Eine Übersicht des Spielmaterials für „Fresko“ finden Sie auf der folgenden Seite.

Die Spielmaterialien sowie die Regeln für die einzelnen Erweiterungsmodule werden in dem Beiheft aufgeführt.

Die Spielregel für das Spiel zu zweit finden Sie ebenfalls im Beiheft.



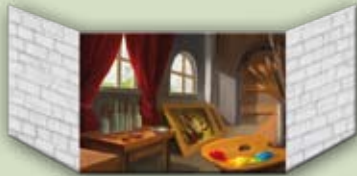
Material für Fresko

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 14 Marktplättchen
- 25 Freskoplättchen mit den Werten 3-11
- 60 Münzen mit den Werten 1 (36x), 5 (16 x) und 10 (8x)
- 78 Farbsteine, je 17 in Rot, Gelb, Blau; je 9 in Grün, Lila, Orange
- 4 naturfarbene Gehilfenfiguren
- 20 Gehilfenfiguren, je 5 in 4 Farben
- 12 Malerfiguren, je 3 in 4 Farben
- 1 Bischof
- 4 kleine Sichtschirme
- 4 große Sichtschirme
- 4 Aktionstableaus
- 4 Karten mit Mischtabellen
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Spielmaterial je Spieler

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- 1 kleinen Sichtschirm und 1 Aktionstableau, das er mit der Seite „1“ nach oben liegend dahinter platziert.



Vorderseite kleiner Sichtschirm



Innenseite kleiner Sichtschirm mit Übersicht Phase 1, Phase 2 und Vorbereitung neue Runde



Aktionstableau Seite 1 und 2

Seite 2 wird nur in der letzten Runde benötigt

- 1 großen Sichtschirm, hinter den er 1 gelben, 1 roten und 1 blauen Farbstein und 12 Taler legt.



Vorderseite großer Sichtschirm



Innenseite großer Sichtschirm mit Mischtablette Grundfarben



- 1 Karte mit der Mischtablette Grundfarben
- 3 Malerfiguren
- 5 Gehilfenfiguren



Spielaufbau für 3 und 4 Spieler

Besond...

1. Der doppelseitige Spielplan ...

... wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Dabei ist die Seite für 4 Spieler sichtbar (Startfelder S1-S4).

Zu dritt wird der Plan umgedreht und die Spielplanseite mit den Startfeldern S1-S3 benutzt.

2. Di...

Je 1 M... den St... einzeln... auf die... leiste g...

9. Der Bischof

Er wird auf das Plättchen in der Mitte des Freskos gestellt.



8. Das Theater

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf das farblich passende Feld der Stimmungsanzeige.



Je eine naturfarbene Gehilfenfigur wird auf ihren Platz oberhalb jeder Spalte gestellt.

7. Die Werkstatt

Sie besteht aus 6 Feldern, auf denen die Farbsteine nach Farben sortiert bereitgelegt werden. Sie bilden den allgemeinen Farbvorrat.

6. Das Atelier

Die Münzen werden nach ihren Werten sortiert auf die 3 freien Felder des Ateliers verteilt. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.

erheiten im Spiel zu dritt sind blau unterlegt.


Die Startfelder (S1-S4)


Malerfigur pro Spieler kommt in Stoffbeutel. Die Figuren werden gezogen und der Reihe nach auf die Felder S1-S4 der Siegpunkte-Steinplatte gestellt.

3. Die Herberge

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf einen Stellplatz über der Herberge.

Sie zeigt:  in der linken Spalte die Aufstehzeit

 in der mittleren Spalte die Veränderung der Laune

 in der rechten Spalte die Preise auf dem Markt

4. Der Markt mit den Marktständen 1-4

Die 14 Marktplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Sie zeigen die Farben, die man am Markt kaufen kann. Für jeden Marktstand wird die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen ausgelegt. 1 Plättchen bleibt im Beutel.

Im Spiel zu dritt gibt es 3 Marktstände. Die folgenden Plättchen werden aussortiert:



Insgesamt sind 11 Plättchen im Spiel, 2 bleiben im Beutel.

5. Der Dom mit Fresko und Altar

Aus den 25 Freskoplättchen wird eines der Plättchen mit dem Wert 11 aussortiert und in die Freskomitte gelegt.



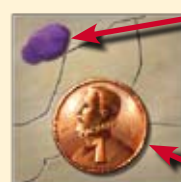
Die übrigen Plättchen werden gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf den Abschnitten des Freskos verteilt.

Vorderseite



Siegpunkte
Farbsteine,
die man für
die Restaurierung
abgeben muss.

Rückseite



Nur für das Erweiterungsmodul
„Bischofsauftrag“
notwendig.

Einkommen

Spielablauf

Es werden mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- 1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen
- 2. Aktionen planen und durchführen

Die Phasen im Einzelnen:

1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen

Es beginnt der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten **hinten** steht.

Er stellt seine Malerfigur vom Stellplatz der Herberge auf das Feld mit der gewünschten Aufstehzeit. Die anderen Spieler wählen in **aufsteigender Reihenfolge ihres Punktestandes** jeweils eine unbesetzte Aufstehzeit. In jedem Uhrzeitfeld darf immer nur 1 Malerfigur stehen.

Die gewählte Uhrzeit hat für jeden Spieler drei Auswirkungen:

- Sie kann die eigene **Stimmung** verändern
- Sie bestimmt den **Preis** auf dem Markt
- Sie legt die **Spielerreihenfolge** für die Aktionen in Phase 2 fest

Die Stimmung verändern

Die Veränderung der Stimmung wird in der mittleren Spalte abgelesen. Sobald der Spieler eine Aufstehzeit gewählt hat, passt er mit der Figur auf der Stimmungsanzeige seine Stimmung nach oben oder unten an. Die Figur kann nicht über das oberste oder unterste Feld hinaus gezogen werden.

Die Stimmung kann sich wie folgt auswirken:

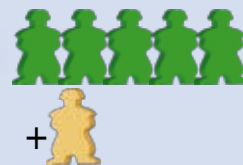
- **Felder „+1“**
Steht die Figur auf einem der beiden **Felder „+1“**, nimmt sich der Spieler **die naturfarbene Gehilfenfigur aus seiner Spalte**. Diese darf er in der 2. Spielphase für **1 zusätzliche Aktion** (dadurch insgesamt 6 Aktionen) auf seinem Aktionstableau einsetzen. Der Spieler behält diesen Gehilfen so lange, bis er die Felder „+1“ wieder verlässt. Danach stellt er die Figur wieder auf das Feld oberhalb der Stimmungsanzeige.
- **Felder „-1“**
Steht die Figur auf einem der **Felder „-1“**, muss er **1 seiner eigenen Gehilfenfiguren abgeben**. Er stellt sie vor seinen Sichtschirm. In der 2. Spielphase hat er also nur 4 Aktionen zur Verfügung. Verlässt er die Felder „-1“ wieder, bekommt er seinen Gehilfen zurück.

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels stehen alle Malerfiguren auf den Startfeldern S1-S4; das hinterste Feld ist Feld S1.

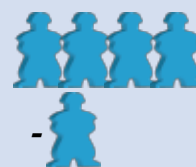


Beispiel:
1.) Spieler Rot steht am weitesten hinten auf der Siegpunkteleiste. Er wählt zuerst eine Aufstehzeit und setzt seine Malerfigur auf 7 Uhr. Damit hat er für diese Runde festgelegt, dass sich seine Laune um 1 verschlechtert und er 2 Taler für jedes Marktplättchen auf dem Markt bezahlen muss. Die anderen Spieler dürfen sich jetzt nicht mehr für diese Uhrzeit entscheiden.

2.) Spieler Rot passt seine Stimmung im Theater an, indem er seine Figur um 1 Feld nach unten versetzt.



Der Spieler hat 1 zusätzlichen Gehilfen zur Verfügung.



Der Spieler hat 1 Gehilfen weniger zur Verfügung.

Preise auf dem Markt

In der rechten Spalte kann jeder Spieler den Preis ablesen, den er diese Runde auf dem Markt für 1 Marktplättchen bezahlen muss.

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

Beispiel:
Spieler Rot muss auf dem Markt 2 Taler pro Marktplättchen bezahlen.

Spielerreihenfolge

Haben alle Spieler ihre Aufstehzeit gewählt, steht die Spielerreihenfolge für diese Runde fest. Der Spieler, der die früheste Aufstehzeit gewählt hat, ist in Phase 2 bei „Aktionen durchführen“ immer als Erster an der Reihe. Alle weiteren Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Aufstehzeit.

Beachte:

Es gibt im Spiel 2 verschiedene Spielerreihenfolgen:

1. Die Reihenfolge, in der die Aufstehzeit gewählt wird (durch die Position auf der Siegpunkteleiste bestimmt).
2. Die Reihenfolge, in der die Aktionen durchgeführt werden (durch die Aufstehzeit bestimmt).

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

Alle Spieler planen nun **gleichzeitig hinter ihrem kleinen Sichtschirm** ihre Aktionen, die sie an den 5 verschiedenen Orten des Spielplans durchführen möchten. Dazu verteilen sie die ihnen zur Verfügung stehenden Gehilfen auf die 15 Felder des Aktionstableaus. Pro Feld darf nur 1 Gehilfe platziert werden. Jeder Gehilfe aktiviert 1 Aktion.



Beispiel:
Spieler Rot plant diese Runde
1 x den Markt,
2 x den Dom,
0 x das Atelier,
1 x die Werkstatt
und
1 x das Theater zu besuchen.

Aktionen durchführen

Haben alle Spieler ihre Gehilfen platziert, entfernen sie den kleinen Sichtschirm und besuchen nacheinander die 5 Orte des Spielplans. An jedem Ort führen die Spieler in der Reihenfolge der gewählten Aufstehzeit ihre Aktionen aus. Der Spieler am Zug führt dabei all seine Aktionen an einem Ort aus, bevor der nächste Spieler diesen Ort besucht.

Hat ein Spieler an einem Ort keinen Gehilfen eingesetzt, führt er dort keine Aktion durch. Er wird in der Spielerreihenfolge übersprungen.

Es besteht kein Zugzwang. Der Spieler kann jederzeit auf die Durchführung einzelner Aktionen verzichten.

Hat ein Spieler für eine Aktion nicht genug Geld oder Farbsteine, muss er auf sie verzichten.

Die Orte und Aktionen:



■ Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen

Der Spieler am Zug sucht sich zunächst einen der zur Verfügung stehenden Marktstände aus und entscheidet sich dann für eine der folgenden Aktionen:

- Farben kaufen oder
- Marktstand schließen

Die einzelnen Orte und die dort möglichen Aktionen:



■ Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen



■ Dom: Fresko oder Altar restaurieren



■ Atelier: Porträts malen



■ Werkstatt: Farben mischen



■ Theater: Stimmung heben

Farben kaufen

Für jeden Gehilfen, den er in der Spalte „Markt“ eingesetzt hat, darf er jeweils **1 Marktplättchen** von diesem Marktstand kaufen. Jedes Plättchen darf der Spieler einmalig erwerben. Er zahlt den Preis, den er mit seiner Aufstehzeit bestimmt hat.

Jetzt nimmt er sich die auf dem Marktplättchen abgebildeten Farbsteine aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen großen Sichtschirm.

Hat er seine Käufe beendet, räumt er den Marktstand und legt alle Marktplättchen zurück in den Stoffbeutel.

Marktstand schließen

Jeder Spieler, der mindestens 1 Gehilfenfigur in der Spalte „Markt“ eingesetzt hat, kann auf den Kauf von Farbe verzichten und stattdessen einen Marktstand schließen. Diese Aktion ist kostenlos. Die Plättchen kommen zurück in den Stoffbeutel.



Beispiel:

1.) Spieler Rot hat 1 Gehilfen in der Spalte „Markt“ eingesetzt und darf daher 1 Aktion am Markt durchführen. Da er um 7 Uhr aufgestanden ist, kostet ihn das Kaufen eines Marktplättchens 2 Taler.



2.) Er entscheidet sich für das Marktplättchen mit den 3 gelben Farbsteinen auf Marktstand IV, bezahlt 2 Taler und nimmt sich die Farbsteine aus dem allgemeinen Vorrat. Alle Plättchen auf Marktstand IV kommen zurück in den Stoffbeutel.



Dom: Fresko oder Altar restaurieren

Mit jedem seiner im Dom eingesetzten Gehilfen kann der Spieler am Zug:

- einen Abschnitt im Fresko oder
- einmalig den Altar restaurieren

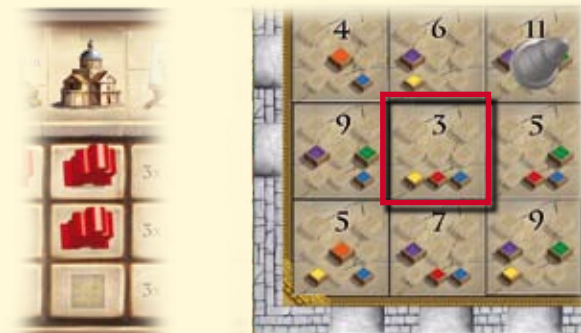
Einen Abschnitt im Fresko restaurieren

Das Fresko ist in 25 Abschnitte unterteilt, auf denen bei Spielbeginn jeweils 1 Plättchen liegt. Um einen Abschnitt restaurieren zu können, muss der Spieler die Farbsteine, die auf dem dort liegenden Plättchen abgebildet sind, besitzen.

Er gibt die geforderten Farbsteine zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür die aufgedruckten Siegpunkte zuzüglich der eventuell erreichten Bonuspunkte durch den Bischof. (siehe Bischof)

Nun setzt der Spieler seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die entsprechende Anzahl Siegpunkte vor. (Die Startfelder S1-S4 werden nicht mitgezählt. Die Siegpunkteleiste beginnt bei Feld 1.) Sollte er dabei auf einem Feld landen, auf dem schon eine andere Figur steht, muss der Spieler entscheiden, ob er seine Figur auf das nächste freie Feld davor oder dahinter stellt. Es dürfen **niemals** mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

Er nimmt das Freskoplättchen vom Spielplan und legt es mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Zum Abschluss der Aktion stellt er den Bischof auf den gerade frei gewordenen Abschnitt.



Beispiel: 1.) Spieler Rot hat 2 Gehilfen im Dom eingesetzt und kann somit 2 Aktionen an diesem Ort ausführen. Er entscheidet sich zunächst für das Plättchen mit dem Wert 3.



2.) Die aufgedruckten Farbsteine gibt er zurück in den allgemeinen Vorrat und erzielt 3 Siegpunkte.

3.) Da der Bischof diagonal benachbart zu dem Plättchen steht, erhält Spieler Rot zusätzlich 2 Bonuspunkte. Er hat somit insgesamt 5 Punkte erzielt und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste insgesamt 5 Felder vor.

Das Freskoplättchen legt er nun mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Den Bischof versetzt er auf den soeben frei gewordenen Abschnitt des Freskos.

4.) Erst jetzt führt er seine 2. Aktion im Dom aus.

Bewegung des Bischofs:

Der Spieler kann **vor jeder Restaurierung** den Bischof gegen Bezahlung von 1 Taler **einmalig** um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegen (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Der Bischof darf sowohl auf ein Feld mit als auch ohne Freskoplättchen gestellt werden.



Bonuspunkte für den Bischof:

Steht der Bischof vor der Restaurierung direkt auf dem gewählten Freskoplättchen, erhält der Spieler 3 Bonuspunkte. Steht er auf einem benachbarten Feld (waagrecht, senkrecht oder diagonal), bekommt der Spieler 2 Bonuspunkte.

Den Altar restaurieren

Anstelle eines Abschnittes im Fresko kann der Spieler am Zug auch pro Gehilfe einmalig den Altar restaurieren.

Hierbei gibt es 2 Möglichkeiten:

- Restaurierung mit den **Grundfarben:**

Der Spieler gibt je 1 Stein in den Farben Gelb, Rot und Blau zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 2 Siegpunkte.


Jede dieser Grundfarben kann beliebig durch Grün, Orange oder Lila ersetzt werden – Jeder als Joker eingesetzte Stein bringt 1 Siegpunkt extra.

- Restaurierung mit den **Mischfarben:**


Der Spieler gibt je 1 Stein in den Farben Orange, Grün und Lila zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 6 Siegpunkte.

Anmerkung: Diese Aktion gewinnt in der Regel erst gegen Spielende an Bedeutung, wenn die Anzahl der zu restaurierenden Freskoplättchen abnimmt.




 = 2 + 1 (3 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 3 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 1 Punkt Jokerstein (grün, Ersatz für gelb).

 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 5 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 3 Punkte (orange/orange/grün, Ersatz rot, gelb, blau).



 *Beispiel: Der Spieler gibt 1 grünen, 1 orangefarbenen und 1 lilafarbenen Stein zurück in den Vorrat. Er erhält dafür 6 Siegpunkte.*



■ Atelier: Porträts malen

Für jede eingesetzte Gehilfenfigur in der Spalte „Atelier“ erhält der Spieler 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Da Spieler Rot im Atelier keine Gehilfenfigur eingesetzt hat, erhält er auch keine 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

Er wird in der Spielerreihenfolge diese Runde übersprungen und führt an diesem Ort keine Aktion durch.



■ Werkstatt: Farben mischen

Für jeden Gehilfen, den der Spieler in der Spalte „Werkstatt“ eingesetzt hat, darf er **bis zu 2 Farbmischungen** durchführen.

Der Spieler am Zug entscheidet sich, welche Farben er mischen möchte. Er gibt die entsprechenden Farbsteine in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmt sich den Farbstein, den er durch das Mischen erhält.



Beispiel: Spieler Rot hat einen Gehilfen in der Werkstatt eingesetzt. Damit darf er bis zu 2 Farbmischungen der Mischtablette Grundfarben vornehmen.

Anmerkung: Die Farben sind unbegrenzt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass keine Farbsteine mehr im Vorrat vorhanden sind, notiert jeder Spieler für sich die Steine, die er ertauscht.



Theater: Verbesserung der Stimmung

Für jeden Gehilfen, den der Spieler im „Theater“ eingesetzt hat, versetzt er seine Malerfigur auf der Stimmungsanzeige um 2 Felder nach oben.

Anmerkung: Veränderungen der Stimmung durch den Besuch des Theaters wirken sich erst in der folgenden Runde nach dem Festlegen der Aufstehzeit aus. Nur dann werden Gehilfen vergeben/ zurückgegeben.



Beispiel: Spieler Rot hat einen Gehilfen im Theater eingesetzt. Seine Stimmung steigt sofort um 2 Felder.

Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, werden die Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen:

- Für jeden Marktstand wird nacheinander die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen auf den einzelnen Feldern verteilt.
- Jeder Spieler erhält als Einkommen 1 Taler für jedes vor sich ausliegende Freskoplättchen (erst möglich, wenn das erste Freskoplättchen restauriert wurde).
- Die Malerfiguren aus der Herberge werden wieder auf ihre Stellplätze gesetzt.

Der Spieler, dessen Malerfigur auf der Siegpunkteleiste am weitesten hinten steht, beginnt eine neue Runde, indem er seine Aufstehzeit festlegt.



Zur Verdeutlichung der einzelnen Spielphasen sind diese auf der Innenseite des kleinen Sichtschirms abgebildet.

Stehen 2 oder mehr Malerfiguren auf den Startfeldern, wird unter ihnen die Reihenfolge geändert. Die vorderste Figur wird an das Ende der Reihe gestellt und die anderen Figuren rücken auf.

Spielende und Schlusswertung

Liegen zu Beginn einer Runde noch 6 oder weniger Freskoplättchen auf dem Spielplan, beginnt die letzte Runde.

Alle Spieler drehen ihr Aktionstableau auf Seite 2 um.

Das Spiel endet nach dieser Runde, auch wenn das Fresko nicht vollständig restauriert werden konnte. Es wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.

Schlusswertung

Nun erhalten alle Spieler noch Siegpunkte für ihr Geld. Dabei sind 2 Taler jeweils 1 Siegpunkt wert. Die Punkte werden in Spielerreihenfolge der letzten Runde (*Aufstehzeit*) vergeben.

Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, ist der beste Freskenmaler und gewinnt das Spiel.



In der letzten Runde entfällt der Ort „Theater“. Stattdessen besuchen die Spieler ein weiteres Mal den „Dom“.

Anmerkung: Sollte der Fall eintreten, dass in einer Runde das komplette Fresko restauriert wurde, ohne dass vorher die letzte Runde eingeläutet wurde, wird die laufende Runde zu Ende gespielt und es kommt zur Schlusswertung. Auch jetzt wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.

Hinweis: Sollte dabei in der Siegpunkteleiste eine Figur auf einem Feld landen, auf dem eine andere Figur steht, wird sie auf das nächste freie Feld davor gestellt.

