

FRESCO

Expansion modules 4, 5 and 6

Deze spelregels beschrijven de regels voor de uitbreidingsmodulen 4, 5 en 6. Alleen de aanvullingen en wijzigingen ten opzichte van het basisspel worden uitgelegd. De spelregels van het basisspel blijven verder van kracht.

Deze uitbreidingen zijn alleen speelbaar met het basisspel Fresco.

Spelidee

Duik nog dieper in de prachtige wereld van Fresco. De nieuwe modulen zijn naar believen te combineren met het basisspel. Op deze manier zijn het spelniveau en de speelduur variabel.

De drie modulen in deze uitbreiding zijn:

Module 4 - De wensputten

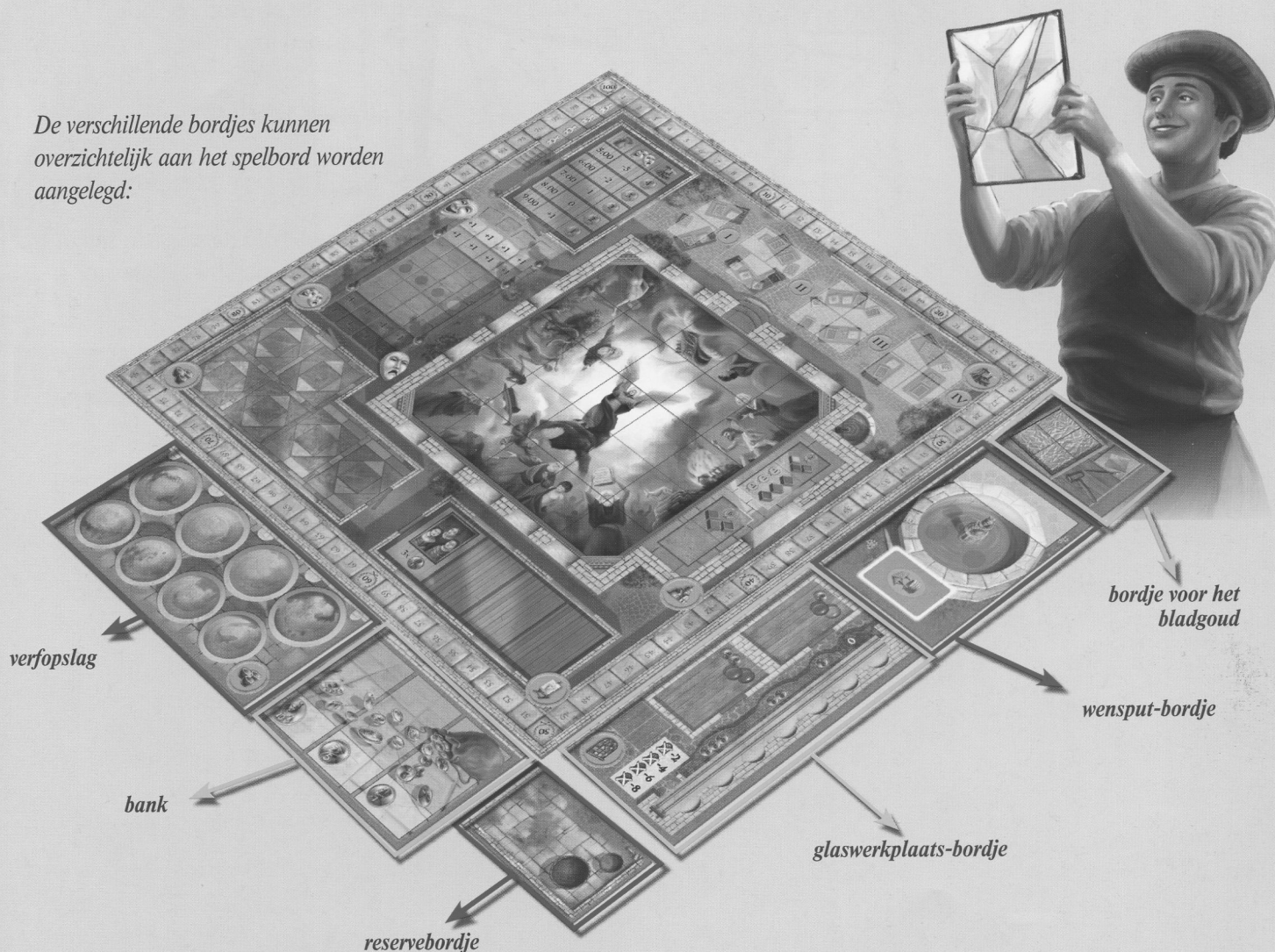
Module 5 - Het bladgoud

Module 6 - De glaswerkers

Om bij het spelen met meerdere modulen het overzicht op het spel te behouden, is het volgende extra materiaal aan deze uitbreiding toegevoegd:

- **Verfopslag** – een verzamelbordje om de verfblokjes te sorteren. Wordt er zonder bruin en roze gespeeld, leg dan op de desbetreffende velden een deksel.
- **Bank** – een verzamelbordje voor het geld.
- **Reservebordje** – verzamelbordje voor de gespeelde glasstenen uit module 6.

De verschillende bordjes kunnen overzichtelijk aan het spelbord worden aangelegd:



De schilders verheugen zich op het bezoek van de bisschop, een vindersloon of gratis verf. Zou die oude put op de markt daadwerkelijk een wensput zijn?

Deze module heeft gevolgen voor:

- Acties plannen – Gelukspenningen inzetten
- Markt: Wenskaarten verkrijgen
- Acties uitvoeren: Wenskaarten inzetten

Extra spelmateriaal

- 20 gelukspenningen
- 20 wenskaarten
- 1 wensput-bordje



Aanpassingen voorbereiding

Leg het wensput-bordje naast het spelbord.

Schud de wenskaarten en leg deze in een gedekte stapel op het wensput-bordje. Leg ook de gelukspenningen als algemene voorraad op het bordje.

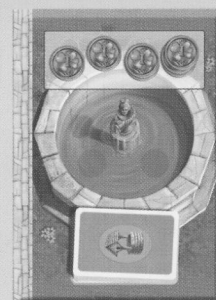
Iedere speler krijgt 3 penningen, die hij achter zijn grote zichtscherf legt.

Wensput-bordje:

Aflegveld voor gelukspenningen

Wensput met plaats voor 2 gelukspenningen

Veld voor wenskaarten



Aanpassingen spelverloop

Gelukspenningen kunnen tijdens (■ fase 2: acties plannen) worden ingezet. Ze worden vervolgens bij de ■ marktactie gebruikt.

■ Acties plannen – Gelukspenningen inzetten

Iedere speler mag maximaal 2 gelukspenningen uit zijn persoonlijke voorraad op het marktsymbool leggen, wanneer hij één of meer assistenten op de markt inzet.



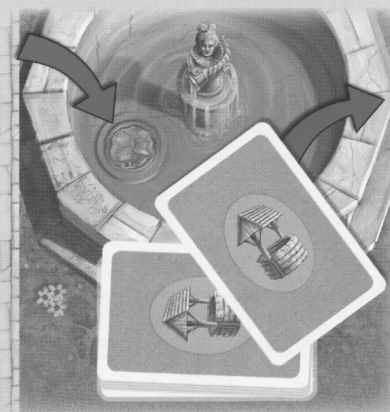
■ Markt: Wenskaarten verkrijgen

Aan het begin van zijn marktactie gooit de speler die aan de beurt is zijn ingezette gelukspenningen in de wensput en trekt voor elke penning een wenskaart van de gedekte stapel. Deze kaart legt hij, zonder deze aan zijn medespelers te laten zien, achter zijn grote zichtscherf. Vervolgens voert hij zijn geplande marktactie uit of ziet daar van af.

Zodra er twee gelukspenningen in de put liggen, mogen de spelers in deze ronde geen wenskaarten meer trekken. Alle gelukspenningen die nog op de marktsymbolen liggen gaan terug achter het zichtscherf van de desbetreffende speler.



Voorbeeld: de speler legt 2 penningen op het marktsymbool en zet daar 3 assistenten in.



De speler gooit een gelukspenning in de put en trekt daarna de bovenste kaart van de stapel.

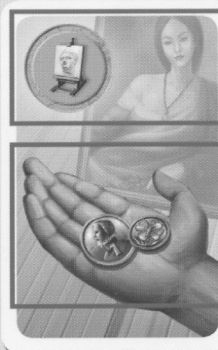
Acties uitvoeren: Wenskaarten inzetten

Elke kaart geeft een bonus aan een assistent. Op elke kaart is aangegeven in welk gebied deze gebruikt kan worden.

Uitzondering: voor de straatmuzikant is geen assistent nodig.

Per assistent kan elke ronde slechts één wenskaart worden gebruikt.

Een verkregen kaart kan direct worden gebruikt of bewaard. Na gebruik wordt de kaart uit het spel genomen.



Voorbeeld:

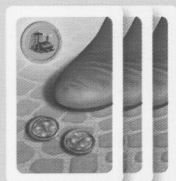
Gebied: atelier

Bonus: de speler krijgt drinkgeld – 1 thaler en 1 gelukspenning

Opmerking: Combinatie met andere modules: een wenskaart mag ook worden ingezet als er, als gevolg van een andere module, reeds een andere bonus (mogelijk dezelfde bonus!) van kracht is.

Een overzicht van de wenskaarten:

De volgende kaarten kunnen alleen worden gebruikt als er ook een assistent in het desbetreffende gebied is ingezet.



(3x) Geluksvogel – ■ Markt: De speler krijgt 2 gelukspenningen uit de algemene voorraad en legt deze achter zijn zichtscherf.



(3x) Gratis verf – ■ Markt: Bij het kopen van een markttegelt krijgt men gratis de op de kaart afgebeelde markttegelt, mits deze in dezelfde kraam ligt. Voor deze gratis tegelt is geen assistent nodig. De kaart is niet te gebruiken bij de actie “marktkraam opruimen”.



(2x) Bezoek van de bisschop – ■ Dom: De speler mag de bisschop eenmalig zonder te betalen op een veld naar keuze in de Dom plaatsen.



(2x) Lof van de bisschop – ■ Dom: De bonus voor de bisschop is één punt hoger.



(3x) Drinkgeld – ■ Atelier: De speler krijgt 1 thaler en 1 gelukspenning.



(2x) Alchemie – ■ Werkplaats: De speler mengt een extra kleur: hij levert 3 verfblokjes naar keuze in de primaire kleuren (geel, rood, blauw) in en krijgt daarvoor 1 verfblokje (oranje, groen of paars).



(2x) Vindersloon – ■ Theater: De speler ontvangt naast de verbetering van zijn humeur 3 thalers.

Voor deze kaart is geen assistent nodig en wordt in fase 1 na het bepalen van de tijd van opstaan ingezet.



(3x) Straatmuzikant – Na het ■ aanpassen van het humeur stijgt deze één veld. Iedere speler mag slechts 1 straatmuzikant per ronde gebruiken.

Vorbereiding van de volgende ronde:

Aan het einde van de ronde gaan de gelukspenningen in de wensput naar de algemene voorraad.

Einde van het spel en eindwaardering

Voor de eindwaardering wisselen de spelers de gelukspenningen in hun bezit om voor één thaler per stuk.

Spel met twee spelers

Leonardo krijgt geen gelukspenningen.

De bisschop wil de kleuren van het fresco veredelen. Elke ronde bepaalt hij welke kleur met bladgoud wordt veredeld. Het gebruik van bladgoud levert extra overwinningspunten op.

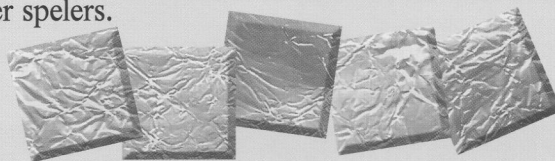
Deze module heeft gevolgen voor:

■ **Markt:** Verf kopen en bladgoud krijgen

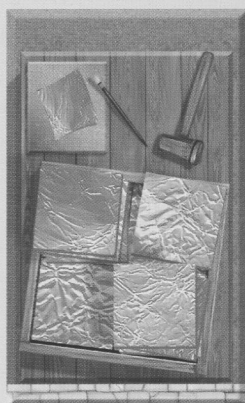
■ **Dom:** Fresco restaureren en veredelen

Extra spelmateriaal

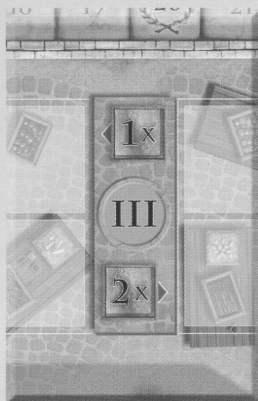
- 1 bordje voor het bladgoud
- 20 bladgoudtegels
- 2 goudmarkttegels één voor het spelbord voor drie spelers en één voor het spelbord voor vier spelers.
- 6 houten schijfjes (rood, blauw, geel, groen, paars, oranje). Deze gaan samen met de markttegels in de buidel.
- 1 mandtegelt



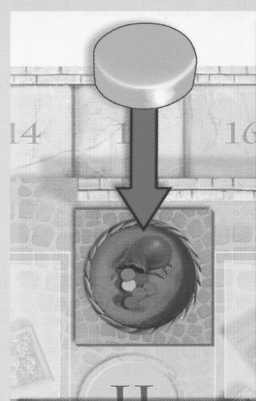
Aanpassingen voorbereiding



Leg het bladgoud op het desbetreffende bordje naast het spelbord.



Leg de mand- en goudmarkttegel op de markt.



Trek één houten schijfje uit de buidel en leg deze op de mandtegelt.

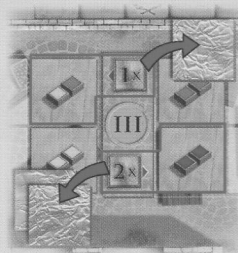
Het houten schijfje geeft aan welke kleur in deze ronde wordt veredeld met bladgoud.

Aanpassingen spelverloop



■ **Markt:** Verf kopen en bladgoud krijgen

De pijlen op de goudmarkttegel wijzen naar twee markttegels. Bij het kopen van één van deze markttegels krijgt de speler gratis de aangegeven hoeveelheid bladgoud. Hij neemt deze uit de algemene voorraad en legt deze achter zijn grote zichtscherf.



Markt III: op markt III wordt naast een blauw en geel verfblokje 1x bladgoud aangeboden.

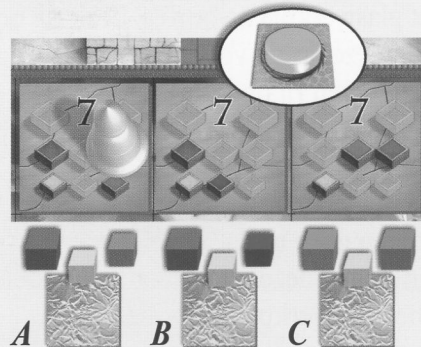
Markt IV: op markt IV krijgt men bij de aanschaf de twee rode verfblokjes ook 2x bladgoud.



■ **Dom:** Fresco restaureren en veredelen

Restaureert de speler die aan de beurt is een frescotegel waarop ook de kleur van het houten schijfje staat, dan mag hij naast de benodigde verfblokjes 1 bladgoud afgeven. Naar gelang de positie van de bisschop ontvangt hij voor het veredelen het volgende aantal overwinningspunten:

- bisschop staat op de gekozen tegel: 3 overwinningspunten
- bisschop staat op een aangrenzende veld: 2 overwinningspunten
- bisschop staat verder weg: 1 overwinningspunt



De bisschop wil dat geel veredeld wordt. De speler bezit de benodigde kleuren en zet 1 bladgoud in.

De speler ontvangt daarnaast de reguliere bonus voor de bisschop zoals in het basisspel:

Hij telt de overwinningspunten voor de frescotegel, het bladgoud en de bonus voor de bisschop bij elkaar op en plaatst zijn schilderfiguur dit aantal velden vooruit op het scorespoor. Het bladgoud kan niet worden gebruikt voor het restaureren van het altaar.

	<i>frescotegel</i>	<i>bladgoud</i>	<i>bisschop-bonus</i>	<i>totaal</i>
<i>voorbeeld A</i>	7 OP	3 OP	3 OP	13 OP
<i>voorbeeld B</i>	7 OP	2 OP	2 OP	11 OP
<i>voorbeeld C</i>	7 OP	1 OP	/	8 OP

Vorbereiding van de volgende ronde:

Trek een houten schijfje en leg deze op de mandtegels. Daarna gaat het in deze ronde gebruikte schijfje terug in de buidel.

Einde van het spel en eindwaardering

Voor de eindwaardering wisselen de spelers het bladgoud in hun bezit om voor één thaler per stuk.

6 De glaswerkers

Terwijl het fresco door de vakkundige arbeid van de schilders in zijn nieuwe glorie herrijst, spreekt de bisschop een langgekoesterde wens uit voor nieuwe kerkvensters met gekleurd glas. Geen gemakkelijke opgave, maar met een beetje geluk helpt de glaswerkplaats een handje mee.

Deze module heeft gevolgen voor:

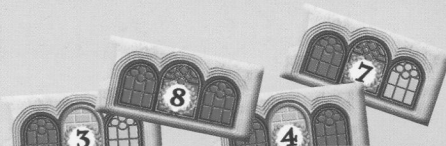
- Acties plannen en uitvoeren: Glaswerkplaats en glazen stenen krijgen
- Dom: Fresco en altaar restaureren – Venster vernieuwen

Spel met twee spelers

Leonardo krijgt geen bladgoud.

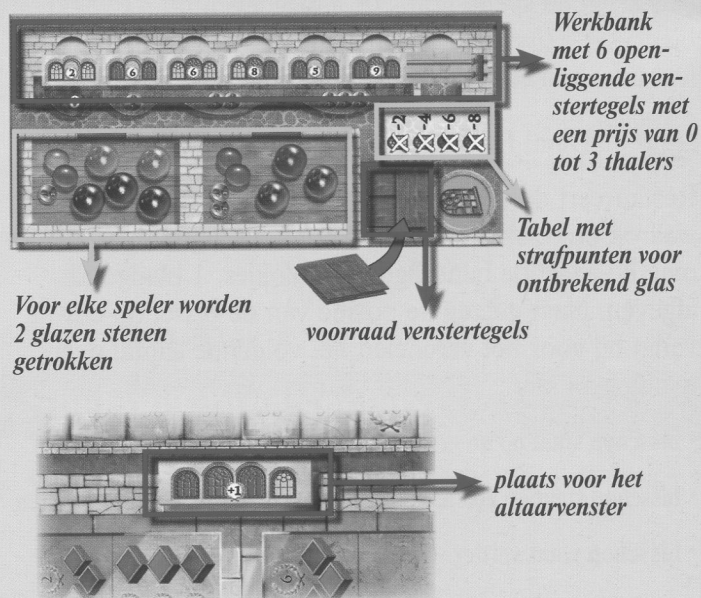
Extra spel materiaal

- 1 glaswerkplaats-bordje met werkbank, velden voor glazen stenen en venstertegels
- 26 glazen stenen
5x groen, 6x rood, 7x blauw en 8x geel
- 18 venstertegels
- 1 altaarvenster
- 4 actietegels “glaswerkplaats”
- 1 stoffen buidel
- reservebordje om de gespeelde glazen stenen op te verzamelen



Aanpassingen voorbereiding

- Leg het glaswerkplaats- en reservebordje naast het spelbord.
- Schud de 18 venstertegels en leg deze in een gedekte stapel op het glaswerkplaats-bordje. Trek de bovenste 6 tegels en leg deze, in de volgorde waarin ze getrokken zijn, open in een rij op de werkbank.
- Leg het altaarvenster op de vensteropening naast het altaar.
- De glazen stenen gaan in de buidel. Trek per speler 2 glazen stenen en leg deze, gesorteerd naar kleur, op de velden van het glaswerkplaatsbordje.
- Iedere speler krijgt de actietegel “glaswerkplaats” in zijn kleur en legt deze achter zijn kleine zichtscherm.



Aanpassingen spelverloop

■ Acties plannen en uitvoeren: Glaswerkplaats en glazen stenen krijgen

Er wordt een nieuw gebied met een nieuwe actie aan het spel voor fase 2 toegevoegd: de glaswerkplaats.

Actie plannen:

In deze fase mogen de spelers ook acties in de glaswerkplaats plannen. Hiertoe wordt een gebied op het actiebordje bedekt met de actietegel. De speler kan in de lopende ronde dat gebied dan niet meer bezoeken, maar gaat in plaats daarvan naar de glaswerkplaats.

Op de twee bovenste velden van de actietegel is een extra assistent afgebeeld.

De speler mag daardoor 2x de actie "glazen stenen krijgen" uitvoeren, zonder daarvoor een assistent in te zetten. Wil hij de actie 3x uitvoeren, dan moet hij op het onderste veld een assistent inzetten.

Actie uitvoeren

De speler die aan de beurt is mag per assistent één van de voorradige glazen stenen kopen.

De prijs voor de glazen stenen is:

- 1 blauwe of gele steen: 1 thaler
- 1 rode of groene steen: 2 thalers

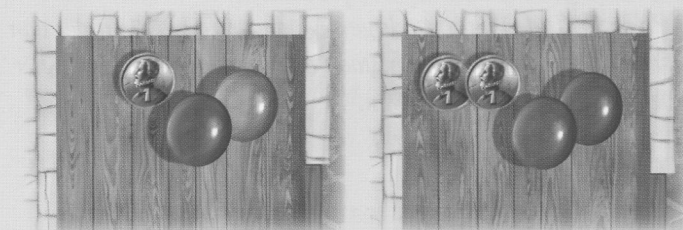
De speler legt de gekochte glazen stenen achter zijn grote zichtscherf. Liggen er geen glazen stenen meer op het glaswerkplaats-bordje, dan kan men in deze ronde geen glas meer kopen.



De speler ziet af van een bezoek aan het atelier en gaat in plaats daarvan naar de glaswerkplaats.



De speler kan nu in totaal 7 acties met assistenten uitvoeren; 2 daarvan zijn op de actietegel "glaswerkplaats" afgebeeld.



Blauwe en gele stenen kosten 1 thaler; rode en groene stenen kosten 2 thalers.

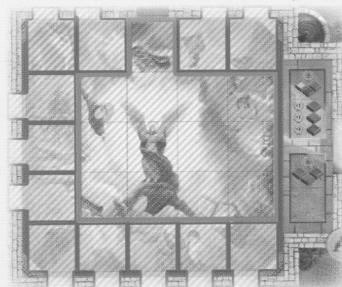


■ Dom: Fresco en altaar restaureren - Venster vernieuwen

Fresco restaureren - Venster vernieuwen:

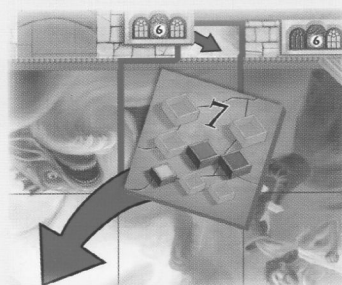
12 van de 25 frescodelen grenzen aan een venster. Restaureert de speler in de Dom één van deze 12 delen, dan moet hij daarna het aangrenzende venster vernieuwen met een venstertegel van de werkbank.

De speler neemt één van de zes openliggende venstertegels van de werkbank en betaalt de aangegeven kosten (0-3 thalers). Vervolgens legt hij de tegel op de desbetreffende vensteropening op het spelbord. De venstertegel(s) rechts van het vrijgekomen plaats op de werkbank schuiven door naar links. Trek daarna de bovenste tegel van de stapel en leg deze open aan het einde van de rij.



13 frescodelen zonder vensteropening.

12 frescodelen met een aangrenzende vensteropening.



De speler neemt de gerestoreerde frescotegel en legt de venstertegel op het vrije veld in de muur.

Op elke venstertegel staat het aantal overwinningspunten dat de speler krijgt als hij deze bouwt en een bepaalde combinatie van 2 of 3 kleuren vensterdelen.

Kan een speler niet voor elk vensterdeel een glazen steen van die kleur afgeven, dan krijgt hij strafpunten:

- voor elke ontbrekende gele glazen steen: 2 OP
- voor elke ontbrekende blauw glazen steen: 4 OP
- voor elke ontbrekende rode glazen steen: 6 OP
- voor elke ontbrekende groene glazen steen: 8 OP

Belangrijk: ook wanneer een speler geen glazen stenen afgeeft, kan hij een venster vernieuwen; hij moet in dat geval wel veel strafpunten incasseren.

De speler telt het aantal aangegeven overwinningspunten van de fresco- en venstertegel op bij de bonus voor de bisschop (en trekt evt. strafpunten voor ontbrekende glazen stenen daarvan af) en plaatst zijn schilderfiguur dit aantal velden vooruit op het scorespoor.

Belangrijk: Is de uitkomst als gevolg van strafpunten minder dan 0, dan blijft de schilderfiguur staan op het scorespoor. Een speler hoeft nooit punten in te leveren.

Altaar restaureren – venster vernieuwen:

Het altaarvenster bestaat uit 4 vensterdelen in de 4 glaskleuren. Als een speler het altaar restaureert, mag hij daarna max. 4 glazen stenen voor het altaarvenster afgeven (max. 1 per kleur!). Elke afgegeven glazen steen levert 1 overwinningspunt op. Hij telt de punten voor het altaar en het venster bij elkaar op en plaatst zijn schilderfiguur dit aantal velden vooruit op het scorespoor.

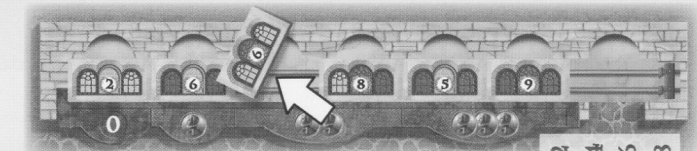
Vorbereiding van de volgende ronde:

De spelers nemen de actietegel “glaswerkplaats” van hun actiebordje.

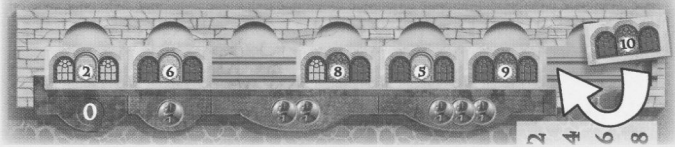
Eventueel overgebleven glazen stenen op het glaswerkplaatsbordje worden verwijderd en gaan naar het reservebordje.

Spel met twee spelers

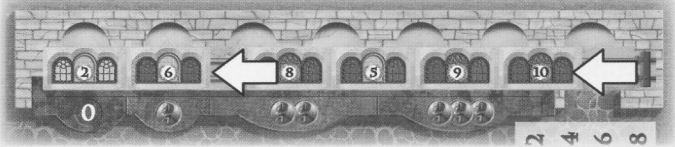
Leonardo krijgt geen glazen stenen en er worden voor hem ook geen glazen stenen uit de buidel getrokken. Als hij een frescodeel restaureert dat aan een venster grenst,



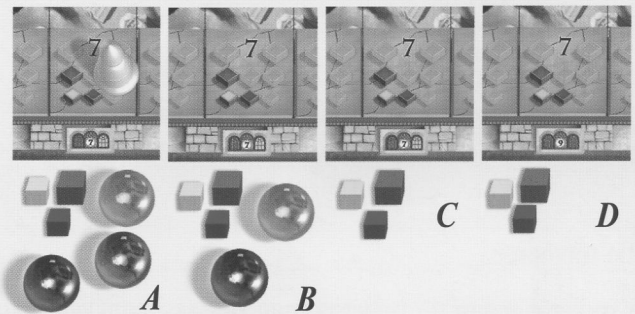
A: De speler koopt het venster (geel/groen/groen) voor 2 thalers.



B: Een nieuw venster (rood/groen/rood) wordt gedraaid en komt aan het einde van de rij te liggen.

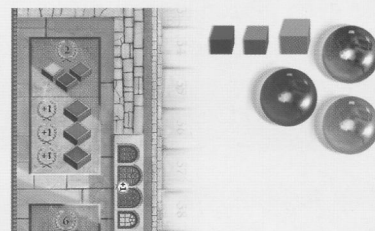


C: De venstertegels schuiven op naar 0 kosten.



	fresco-tegel	venster-tegel	bisschop-bonus	strafpunten voor ontbrekend glas	totaal
voorbeeld A	7 OP	7 OP	3 OP	/	17 OP
voorbeeld B	7 OP	7 OP	/	- 8 (groen ontbreekt)	6 OP
voorbeeld C	7 OP	7 OP	/	- 14 (geen glas)	0 OP
voorbeeld D	7 OP	9 OP	/	-18 (geen glas)	0 OP *

* De uitkomst is -2, maar voor de score telt dit als 0.



De speler geeft deze 3 verf-blokjes en 3 glazen stenen af: Hij krijgt daarvoor in totaal 6 OP: 2 basispunten (geel/rood/blauw), 1 bonuspunt voor het “joker”-blokje (oranje) en 3 punten vanwege 3 verschillende glazen stenen.

Er worden opnieuw 2 glazen stenen per speler uit de buidel getrokken. Als de buidel leeg is, wordt deze gevuld met de glazen stenen op het reservebordje.