ФРЕСКА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Об игре

«Фреска» — это изящная семейная игра, которая перенесёт вас в эпоху Возрождения во всём её величии. С помощью дополнений, входящих в состав этого издания, вы сможете ещё сильнее погрузиться во времена дерзких решений в искусстве. Дополнения повышают сложность и комплексность игры, их можно комбинировать с основной игрой в любых сочетаниях на ваш выбор.

«Фреска» — это игра, к которой вы не потеряете интерес на протяжении долгого времени.

Цель игры

Игроки — известные мастера фрески, которые по заказу епископа восстанавливают большую роспись на потолке собора.

Чтобы добиться успеха, мастера должны тщательно спланировать свой рабочий день. Утром они будут приобретать и смешивать краски, а затем работать в соборе, стараясь вернуть фреске её былое великолепие. Однако у художников всегда туго с деньгами, и им, возможно, придётся подрабатывать в своих частных студиях, чтобы получить дополнительный доход. Большой объём работы, а также раннее пробуждение портят им настроение, поднять которое может вечернее посещение театра.

Только грамотное планирование позволит вам сбалансировать все стороны творческого процесса и набрать как можно больше победных очков, став самым выдающимся мастером фрески.

Состав основной игры

- **Двустороннее игровое поле**
- **14 жетонов рынка**
- **25 тайлов фрески** ценностью от 3 до 11 победных очков
- **60 монет (талеров)** номиналами 1 (×36), 5 (×16) и 10 (×8) талеров
- **78 жетонов красок,** по 17 жетонов красного, жёлтого и синего цветов; по 9 жетонов зелёного, фиолетового и оранжевого цветов
- **4 фигурки нейтральных подмастерьев**
- **20 фигурок подмастерьев,** по 5 каждого из 4 цветов игроков
- **12 фигурок мастеров фрески,** по 3 каждого из 4 цветов игроков
- **Фигурка епископа**
- **4 маленькие ширмы**
- **4 большие ширмы**
- **4 планшета действий**
- **Тканевый мешок**
- **Правила игры**

Набор компонентов для каждого игрока

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты своего цвета.

- **Маленькая ширма** и **планшет действий,** который размещается за ширмой стороной «1» вверх

Лицевая сторона маленькой ширмы

Внутренняя сторона маленькой ширмы содержит памятку по всем фазам раунда.

Сторона «2» планшета действий используется только в финальном раунде.

- **Большая ширма,** за которой игрок размещает **по 1 жетону жёлтой, красной и синей краски** и **12 талеров**

Лицевая сторона большой ширмы

На внутренней стороне большой ширмы изображены 2 таблицы с основными и смешанными красками.

- **3 мастера фрески**

- **5 подмастерьев**

Оставшиеся компоненты не используются для игры по основным правилам.

Подготовка к игре для 3-4 игроков

1. Двустороннее игровое поле...

... разместите в центре стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. В примере показана сторона для 4 игроков, имеющая 4 стартовые ячейки (1-4).

Для 3 игроков используйте другую сторону игрового поля с 3 стартовыми ячейками (1-3).

9. Епископ

Поместите епископа в центр фрески.

8. Театр

Каждый игрок размещает одного из своих мастеров на соответствующую по цвету ячейку на шкале настроения. В красном кресле над каждой колонкой разместите по 1 нейтральному подмастерью.

7. Мастерская

Разделите жетоны краски по цвету и сформируйте общий запас, разместив их в 6 ячейках в мастерской, как показано на рисунке. 2 крайние правые ячейки не используются при игре по основным правилам.

6. Студия

Разделите монеты по номиналу и сформируйте общий запас, разместив их справа от портрета, как показано на рисунке.

Особенности подготовки для игры втроём выделены голубым цветом.

2. Стартовые ячейки (1-4)

Положите по 1 фигурке мастера фрески каждого игрока в мешок. Доставая из мешка по 1 фигурке, разместите их на стартовых ячейках, начиная с первой ячейки.

3. Пансион

Каждый игрок размещает одного из своих мастеров на изображении кровати в пансионе.

Колонки пансиона

- Левая колонка — время пробуждения
- Средняя колонка — смена настроения
- Правая колонка — рыночные цены

4. Рынок с прилавками I-IV

Положите все 14 жетонов рынка в мешок и хорошо перемешайте. На этих жетонах изображены краски, которые можно купить на рынке. Вытащите из мешка необходимое количество жетонов для каждого прилавка и положите их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки. В мешке останется 1 жетон.

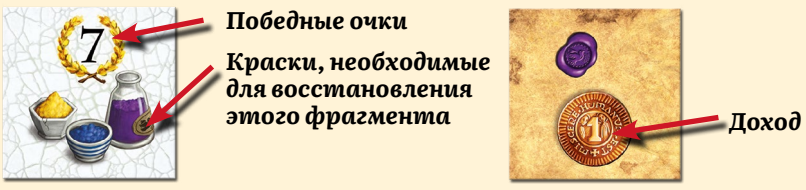
При игре втроём найдите и уберите в сторону изображённые ниже жетоны, так как на рынке будут активны только 3 прилавка. Всего вам понадобится 11 жетонов, 2 из которых останутся в мешке.

5. Собор с фреской и алтарём

Поместите любой тайл фрески ценностью 11 победных очков лицевой стороной вверх в центральную ячейку фрески.

Перемешайте оставшиеся 24 тайла и случайным образом разместите их лицевой стороной вверх на ячейках фрески.

Лицевая и оборотная стороны тайла фрески



Ход игры

Игра длится несколько раундов, каждый из которых разделён на 3 фазы.

1. Выбор времени пробуждения и изменение показателя настроения

2. Планирование и выполнение действий

3. Подготовка к новому раунду

Ниже подробно описана каждая фаза раунда.

1. Выбор времени пробуждения и изменение показателя настроения

Игрок, занимающий **последнее** место на дорожке победных очков, делает выбор первым. Он выбирает **время пробуждения** (левая колонка пансиона) и перемещает своего мастера на соответствующую ячейку. В обратном порядке хода остальные игроки также выбирают время пробуждения — на каждой ячейке может находиться только один мастер.

Время пробуждения влияет на игроков следующим образом.

- Оно может изменить **показатель настроения** игрока.
- Оно влияет на **цену** жетонов рынка, которую игрок должен будет заплатить.
- Оно определяет **порядок хода игроков** в фазе 2.

Изменение показателя настроения

Изменение настроения обозначено в средней колонке пансиона. Сразу после выбора времени пробуждения игрок перемещает своего мастера вверх или вниз на шкале настроения в театре на соответствующее количество ячеек, если его показатель настроения изменился. Фигурка мастера не может выйти за пределы шкалы.

Ячейки на шкале настроения имеют эффекты, описанные ниже.

- **Ячейки «+1»**

  Если **фигурка мастера** останавливается на одной из двух ячеек **«+1»**, игрок **берёт фигурку нейтрального подмастерья** с красного кресла в своей колонке. Он может использовать этого подмастерья для выбора 1 дополнительного действия на своём планшете действий (таким образом, в общей сложности игрок сможет выполнить 6 действий). Игрок может использовать дополнительного подмастерья до тех пор, пока его мастер остаётся на одной из ячеек «+1», но игрок **немедленно возвращает нейтрального подмастерья** на кресло, если **его фигурка мастера перемещается с ячейки «+1»** на шкале настроения.

- **Ячейки «-1»**

  Если **фигурка мастера** останавливается на одной из двух ячеек **«-1»**, игрок **немедленно размещает одного из подмастерьев своего цвета на красном кресле** внизу своей колонки, сократив таким образом количество действий, доступных ему в фазе 2, до 4. Если **фигурка мастера перемещается с ячейки «-1»**, игрок **забирает назад своего подмастерья**.

Важно

В начале игры мастера размещаются на стартовых ячейках 1-4. Первым выбирает время пробуждения игрок, фигурка которого находится на ячейке 1, и далее по возрастанию номера ячейки.

Пример

1) Красный игрок занимает последнее место на дорожке победных очков. Он ходит первым и решает проснуться в 7 часов. Это означает, что его настроение снизится на 1 и что он должен будет заплатить за каждый жетон рынка по 2 талера. Остальные игроки уже не могут выбрать 7 часов в качестве времени пробуждения.

2) Красный игрок меняет свой показатель настроения, перемещая фигурку своего мастера в театре на одну ячейку вниз.

Игрок может использовать 1 дополнительного подмастерья.

Игрок не может использовать одного из своих подмастерьев.

Цена на жетоны рынка

Каждому времени пробуждения соответствует определённая цена, которую игрок должен будет заплатить за 1 жетон рынка. Она указана в правой колонке пансиона.

Порядок хода

После того как все игроки выбрали время пробуждения, определяется порядок хода в фазе 2 текущего раунда. Игрок, выбравший наиболее раннее время, ходит первым. Остальные игроки ходят в порядке возрастания выбранного ими времени пробуждения.

Пример

Красный игрок должен заплатить 2 талера за каждый жетон рынка, который он хочет купить.

Важно

В фазах 1 и 2 порядок хода игроков отличается.

1. *Порядок выбора времени пробуждения в фазе 1 зависит от позиций игроков на дорожке победных очков.*
2. *Порядок выполнения действий в фазе 2 зависит от выбранного игроками времени пробуждения.*

2. Планирование и выполнение действий

Планирование действий

Все игроки одновременно планируют действия, которые они хотят выполнить в текущем раунде, размещая своих подмастерьев на планшете действий, расположенном за маленькой ширмой. Игроки могут распределить своих доступных подмастерьев между 15 ячейками на планшете действий, которые соответствуют 5 различным областям на игровом поле. Размещая подмастерьев на определённых ячейках, вы активируете их эффекты. На каждой ячейке может находиться только один подмастерье.

Выполнение действий

После того как игроки выбрали, куда отправить своих подмастерьев, ширмы игроков убираются, чтобы все могли увидеть планшеты действий соперников.

Порядок областей на планшете определяется слева направо. Игрок, выбравший самое раннее время пробуждения, выполняет все доступные ему действия в первой области (на рынке), затем ход переходит к следующему игроку в порядке очерёдности хода и так далее. После того как все игроки выполнили действия в первой области, таким же образом действия выполняются в следующей области (в соборе) и так далее.

Если игрок не отправил ни одного подмастерья в какую-то область, он не выполняет там никаких действий. Он пропускает свой ход.

Игроки не обязаны выполнять действия: они могут отказаться от их выполнения (и должны сделать это, если у них недостаточно денег или красок для выполнения действия).

Пример

В этом раунде красный игрок планирует выполнить 1 действие на рынке, 2 действия в соборе, по 1 действию в мастерской и театре и не выполнять действия в студии.

Области и действия

Рынок: купить краски или закрыть прилавок

Сначала игрок выбирает 1 из доступных прилавков, а затем может выполнить одно из 2 следующих действий:

- **купить краски,**
- **закрыть прилавок.**

Области и соответствующие им действия

Рынок
Купить краски или закрыть прилавок.

Собор
Восстановить фреску или принять участие в реставрации алтаря.

Студия
Нарисовать портрет.

Мастерская
Смешать краски.

Театр
Повысить настроение.

Купить краски

Игрок выбирает 1 прилавок и может купить 1 жетон рынка за каждого подмастерья, которого он отправил на рынок, но только с выбранного прилавка. Жетон рынка можно купить только один раз, а цена зависит от времени пробуждения, выбранного игроком.

Вернув необходимое количество талеров в общий запас, игрок берёт изображённые на купленном жетоне рынка жетоны краски и размещает их за своей большой ширмой.

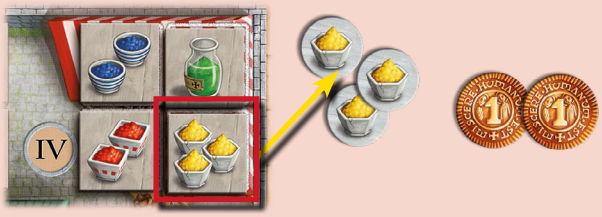
Совершив покупки, игрок убирает все жетоны рынка, которые были на данном прилавке, включая купленный, в мешок.

Закрыть прилавок

Независимо от того, сколько подмастерьев игрок разместил в области рынка, игрок может отказаться от покупки красок и сразу закрыть выбранный прилавок. Все жетоны на этом прилавке убираются обратно мешок. Это бесплатное действие.

Пример

1) Красный игрок отправляет 1 подмастерья на рынок и может купить 1 жетон рынка. Поскольку его время пробуждения — 7:00, он должен заплатить 2 талера за жетон рынка.



2) Он хочет купить жетон с 3 жёлтыми красками на прилавке IV. Он платит 2 талера и берёт 3 жетона жёлтой краски из общего запаса и размещает их за своей большой ширмой, а затем убирает все жетоны рынка с прилавка IV в мешок.

Собор: восстановить фреску или принять участие в реставрации алтаря

Каждый из подмастерьев игрока в области собора может выполнить только 1 из 2 действий:

- **восстановить один фрагмент фрески,**
- **принять участие в реставрации алтаря.**

Восстановить фрагмент фрески

Фреска разделена на 25 фрагментов; каждый фрагмент накрыт 1 тайлом фрески. Чтобы восстановить фрагмент, у игрока должны быть жетоны краски, изображённые на тайле фрески.

При восстановлении фрагмента фрески игрок возвращает необходимые жетоны краски в общий запас и получает победные очки, указанные на тайле, и бонусные очки за епископа (см. стр. 7) при выполнении определённых условий.

Игрок продвигает фигурку своего мастера на дорожке победных очков на количество делений, равное количеству заработанных очков (не считая стартовых ячеек 1-4, фактически дорожка победных очков начинается с деления «1»).

Важно

На одном делении на дорожке победных очков не может находиться больше одной фигурки мастера. Если движение фигурки заканчивается на делении, уже занятом чужим мастером, игрок должен решить, остановиться на свободном делении позади или впереди чужой фигурки.

После восстановления фрагмента фрески игрок убирает тайл фрески с игрового поля и кладёт его перед собой лицевой стороной вниз. Фигурка епископа перемещается на восстановленный фрагмент.

Пример

1) Красный игрок отправил в собор 2 подмастерьев и, следовательно, может выполнить 2 действия в этой области. Сначала он выбирает тайл ценностью 3 победных очка.

2) Он возвращает жетоны краски, изображённые на выбранном тайле фрески, в общий запас и продвигает своего мастера на 3 деления вперёд на дорожке победных очков.

3) Епископ стоит на ячейке, соседней по диагонали с восстановленным фрагментом, поэтому красный игрок получает 2 дополнительных очка (и соответственно перемещает своего мастера ещё на 2 деления на дорожке победных очков). В общей сложности красный игрок получает 5 очков за восстановление этого фрагмента фрески.

Он забирает тайл фрески с игрового поля и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой, а затем перемещает епископа на восстановленный фрагмент фрески.

4) Теперь красный игрок приступает к выполнению второго действия в соборе.

Перемещение епископа

Перед восстановлением любого фрагмента фрески игрок может один раз переместить епископа ровно на одну ячейку в любом направлении (в том числе по диагонали), вернув 1 талер в общий запас. Это перемещение может закончиться на любой ячейке, даже на той, которая уже была восстановлена.

Бонусные очки за епископа

Если епископ расположен на восстанавливаемом фрагменте фрески, игрок получает **3 бонусных** очка. Если епископ стоит на соседней ячейке (в любом направлении, в том числе по диагонали) с восстановленным фрагментом, игрок получает **2 бонусных очка**.

Принять участие в реставрации алтаря

Вместо восстановления фрагмента фрески игрок может выбрать реставрацию алтаря. Реставрировать алтарь можно 3 способами, описанными ниже.

- Реставрировать алтарь, используя **основные краски.** Игрок возвращает по 1 жетону жёлтой, красной и синей краски из-за своей ширмы в общий запас. В этом случае игрок получает **2 победных очка**.
- Реставрировать алтарь, используя **основные и смешанные краски.** За каждую смешанную краску (зелёную, оранжевую, фиолетовую), используемую вместо основной краски, игрок получает **1 дополнительное победное очко**.
- Реставрировать алтарь, используя **3 разные смешанные краски.** Игрок возвращает по 1 жетону оранжевой, зелёной и фиолетовой краски из-за своей ширмы в общий запас. В этом случае игрок получает **6 победных очков**.

Примечание. Обычно это действие выбирают, когда игра подходит к концу и количество невосстановленных фрагментов фрески заметно сокращается.

= 2 + 1 (3 победных очка)

***Пример.* Игрок получает 3 победных очка: 2 очка за основные цвета (красный/синий) + 1 очко за зелёный (вместо жёлтого).**

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 победные очки)

***Пример.* Игрок возвращает 1 жетон зелёной, 1 жетон оранжевой и 1 жетон фиолетовой краски в общий запас и получает 6 победных очков (за использование 3 разных смешанных красок).**

Студия: нарисовать портрет

За каждого своего подмастерья, отправленного в студию, игрок получает **3 талера** из общего запаса.

***Пример.* Красный игрок не отправил подмастерья в студию и, следовательно, не получает денег из общего запаса. Он не выполняет никаких действий в этой области, и он пропускает свой ход, когда остальные игроки выполняют действия в студии.**

Мастерская: смешать краски

За каждого своего подмастерья, отправленного в мастерскую, игрок может **2 раза смешать краски**.

Игрок выбирает, какие краски он хочет смешать, основываясь на таблице на внутренней стороне большой ширмы. Он возвращает необходимые жетоны краски в общий запас и берёт вместо них жетон получившейся смешанной краски.

***Пример.* Красный игрок отправляет в мастерскую 1 подмастерья, что позволяет ему 2 раза смешать краски.**

Важно

Количество жетонов краски не ограничено. В редких случаях, когда запас жетонов определённой краски заканчивается, каждый игрок записывает на листе бумаги количество и цвета тех жетонов, которые он получает.

Театр: повысить настроение

За каждого своего подмастерья, отправленного в театр, игрок может переместить фигурку своего мастера на шкале настроения на **2 ячейки вверх**.

Важно
Игроки могут получить нейтрального подмастерья или потерять своего подмастерья только во время фазы 1 после выбора времени пробуждения. Если при выполнении действия в театре фигурка мастера игрока перемещается на ячейки «+1»/«-1», ничего не происходит.

***Пример.** Красный игрок отправляет в театр своего подмастерья и улучшает свой показатель настроения на 2.*

3. Подготовка к новому раунду

После того как все игроки выполнили доступные действия, подготовьтесь к новому раунду.

- Верните все оставшиеся жетоны рынка в мешок. Затем перемешайте их и заново разложите необходимое количество жетонов для каждого прилавка, положив их лицевой стороной вверх в области рынка.
- Каждый игрок получает доход в размере **1 талера** за каждый тайл фрески, лежащий перед ним лицевой стороной вниз.
- Все игроки возвращают своих мастеров на их спальные места в верхней части пансиона.

Игрок, занимающий последнее место на дорожке победных очков, начинает следующий раунд, первым выбирая время пробуждения.

Для удобства игроков все фазы игры схематично изображены на внутренней стороне маленькой ширмы.

Важно
В случае, если 2 или более мастеров всё еще стоят на стартовых ячейках на дорожке победных очков, они меняются местами. Первый из них перемещается в конец, а остальные — на одну ячейку вперёд.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Если в начале раунда на игровом поле осталось **6 или менее тайлов фрески**, этот раунд будет финальным.

В начале финального раунда все игроки переворачивают свои планшеты действий стороной «2» вверх.

После этого раунда игра заканчивается, даже если фреска не будет восстановлена полностью. В конце финального раунда доход не выплачивается.

Финальный подсчёт очков

В конце игры игроки получают дополнительные победные очки за оставшиеся у них деньги. Каждые **2 талера** приносят **1 победное очко**. Эти победные очки начисляются в порядке хода игроков в фазе 2 финального раунда. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, признаётся величайшим мастером фрески и объявляется победителем игры.

В финальном раунде вы не можете выполнять действия в области театра, но вместо этого сможете выполнить больше действий в соборе.

***Внимание.** В случае, если фреска будет полностью восстановлена до наступления условий финального раунда, тот раунд, в котором это произошло, является финальным, а за ним сразу же последует финальный подсчёт очков. Доход в конце такого раунда не выплачивается.*

***Внимание.** Если во время финального подсчёта очков фигурка мастера должна остановиться на занятом делении на дорожке победных очков, она перемещается на следующее свободное деление.*

Правила для 2 игроков (основная игра)

Жетон Леонардо

Подготовьтесь к игре по правилам для 3 игроков с некоторыми изменениями, описанными ниже. В игру вводится воображаемый третий игрок по имени Леонардо.

Леонардо не получает жетоны **краски** и **доход**, но он зарабатывает **победные очки**.

Во время подготовки Леонардо получает:

- **3 фигурки мастеров** и **2 фигурки подмастерьев** одного из цветов, не используемых игроками,
- **планшет действий**.

Ему не понадобятся никакие другие компоненты, такие как ширмы и т.д.

Изменения в подготовке

Разместите одного из **мастеров** Леонардо на стартовой ячейке 3, второго — **на одном из спальных мест** в пансионе, а третьего — **в центре фрески** рядом с епископом.

Положите **планшет действий** Леонардо на стол стороной «1» вверх и поставьте на него **по одному его подмастерью** на верхние ячейки **рынка** и **собора**. Эти подмастерья останутся на своих местах до конца игры.

Первый игрок берёт **жетон Леонардо**. В первом раунде он будет играть за Леонардо.

В следующем раунде за Леонардо будет играть второй игрок. Так игроки будут чередоваться от раунда к раунду.

К Леонардо применим обычный порядок действий игроков, но есть отличия в том, как он выполняет свои действия.

Изменения в ходе игры

1. Выбор времени пробуждения и изменение показателя настроения

В ход Леонардо игрок, у которого в этом раунде жетон Леонардо, размещает мастера Леонардо на любой ячейке со временем пробуждения по своему выбору.

Внимание. *Не забывайте, что у Леонардо нет мастера на шкале настроения!*

2. Планирование и выполнение действий

Рынок: закрыть прилавок

Леонардо никогда не покупает краски. Вместо этого он закрывает любой прилавок на рынке по выбору игрока, играющего за Леонардо в текущем раунде.

Собор: восстановить фрагмент фрески

В каждом раунде Леонардо восстанавливает только **1 фрагмент фрески**, не тратя на это краску. Его мастер должен быть перемещён на 1 любую ячейку ортогонально (не по диагонали), чтобы восстановить этот фрагмент фрески. Если это невозможно, он перемещается на тайл фрески с наименьшей ценностью. Если на поле несколько тайлов с наименьшей ценностью, решение остаётся за игроком, который в текущем раунде играет за Леонардо.

Леонардо зарабатывает победные очки, включая бонусные очки от епископа, по основным правилам. Переместите мастера Леонардо по дорожке победных очков на заработанное им количество очков. Положите восстановленный тайл фрески перед его планшетом действий лицевой стороной вниз. Епископ перемещается на только что восстановленный фрагмент фрески.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Когда игроки переворачивают свои планшеты в финальном раунде, планшет действий Леонардо не переворачивается, но его подмастерье убирается из ячейки в области собора, и Леонардо больше не выполняет действие восстановления фрески.

При финальном подсчёте очков не забывайте, что мастер Леонардо занимает одно деление на дорожке победных очков, как и любой другой мастер!

Дополнение №1: «Особые цвета» (+ 15 минут)

Фреска становится ещё ярче, а новые особые типы красок требуют ещё более тщательного смешивания.

Это дополнение привносит изменения в указанные ниже действия.

Собор: восстановить фреску или принять участие в реставрации алтаря

Мастерская: смешать краски

Дополнительные компоненты

- **7 тайлов фрески** ценностью от 13 до 24 победных очков
- **12 жетонов краски** — по 6 жетонов розовой и коричневой краски
- **жетон алтаря**

Изменения в подготовке

12 жетонов розовой и коричневой краски, как и все остальные краски, размещаются на игровом поле **в мастерской**, в 2 крайних ячейках справа. Теперь игроки смогут использовать расширенную таблицу смешивания красок на внутренней стороне большой ширмы.

Тайл фрески ценностью 24 победных очка размещается **в центре фрески**. Случайным образом удалите **7 основных тайлов фрески** и замените их оставшимися новыми тайлами из дополнения. **Остальные тайлы** размещаются по основным правилам.

Изменения в ходе игры

Собор: восстановить фреску или принять участие в реставрации алтаря

Розовая и коричневая краски могут заменять зелёную, оранжевую и фиолетовую в любом сочетании при восстановлении фрески или реставрации алтаря. Каждый использованный жетон розовой краски приносит **3 дополнительных очка**, а каждый жетон коричневой краски — **5 дополнительных очков**.

Пример. Игрок использует данные краски для реставрации алтаря и получает 9 победных очков: 6 базовых очков + 3 очка за 1 жетон розовой краски.

Пример. Игрок использует 3 жетона коричневой краски и получает 21 победное очко: 6 базовых очков + 3 x 5 дополнительных очков.

Мастерская: смешать краски

В дополнение к цветовым сочетаниям основной игры, игроки теперь могут смешивать фиолетовый + красный в розовый и оранжевый + зеленый в коричневый.

Только что смешанная краска может быть немедленно использована для повторного смешивания.

Правила для 2 игроков

В этом дополнении для Леонардо не добавляется особых правил.

Дополнение №2: «Свитки» (+ 5 минут)

Епископ преподносит вам несколько необычных свитков. Используйте мудрость художников прошлого, хранящуюся в этих ценнейших записях, чтобы повысить своё мастерство.

Это дополнение привносит изменения в указанное ниже действие.

Собор: восстановить фреску

Дополнительные компоненты

- **10 жетонов свитков,** на каждом из которых указан горизонтальный ряд или вертикальный столбец, состоящий из 5 фрагментов фрески.

Изменения в подготовке

Разделите жетоны свитков на **2 стопки** в зависимости от цвета их оборотной стороны. Перемешайте отдельно каждую стопку. Раздайте каждому игроку **по 1 жетону свитка каждого вида** лицевой стороной вниз. Игроки размещают полученные жетоны за своей большой ширмой. Оставшиеся жетоны свитков верните в коробку.

Игрок должен положить жетоны свитков перед собой так, чтобы ориентация фрески на игровом поле и изображения на жетонах совпадали.

Изменения в ходе игры

Собор: восстановить фреску

Использовать 1 свиток

Когда игрок восстанавливает фрагмент фрески, который расположен в ряду или столбце, указанном на 1 из его свитков, чтобы использовать свиток, он сперва должен переместить епископа на восстанавливаемый фрагмент фрески (если он ещё не там). Использовав свиток, игрок немедленно получает **2 победных очка** за каждый восстановленный фрагмент фрески в этом ряду или столбце, при этом не имеет значения, кто из игроков восстановил эти фрагменты. За каждый свиток можно получить до **10 победных очков**.

Использовать 2 свитка

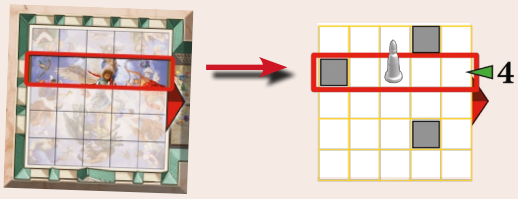
Если игрок восстанавливает фрагмент фрески, который находится на пересечении ряда и столбца, указанных на двух его свитках, он может использовать 2 свитка одновременно. При этом епископ также должен находиться на восстанавливаемом фрагменте фрески, как и в случае с 1 свитком.

Использовав 2 свитка, игрок немедленно получает по **3 победных очка** за каждый восстановленный фрагмент фрески в указанных ряду и столбце, при этом восстанавливаемый фрагмент приносит очки дважды. Таким образом можно получить до **30 победных очков**.

Использовав 1 или 2 свитка, игрок продвигает фигурку своего мастера на дорожке победных очков на соответствующее количество делений, а затем убирает сыгранные свитки из игры. Несыгранные свитки не приносят очки в конце игры.

Важно

Нельзя сыграть свиток после того, как в указанном на нём ряду или столбце уже был восстановлен последний фрагмент фрески.



Пример. Если игрок в данном примере сыграет свой горизонтальный свиток, он получит 8 победных очков, потому что в этом ряду восстановлено уже 4 фрагмента фрески.

Пример. Игрок восстанавливает фрагмент фрески на пересечении ряда и столбца, указанных на его свитках, и играет оба свитка.

Игрок получает 12 очков за 4 восстановленных фрагмента фрески в ряду + 9 очков за 3 восстановленных фрагмента в столбце. Всего игрок получает 21 победное очко.

Правила для 2 игроков

Леонардо не получает жетоны свитков.

Дополнение №3: «Благосклонность епископа» (+ 5 минут)

Этот модуль привносит изменения в указанное ниже действие.

Собор: восстановить фреску

Дополнительные компоненты

- **25 жетонов благосклонности**

Изменения в подготовке

Перемешайте **жетоны благосклонности** и положите по **1 жетону** лицевой стороной вниз **на каждый тайл фрески** в соборе.

Положите по 1 жетону благосклонности в правый верхний угол каждого тайла фрески.

Изменения в ходе игры

Собор: восстановить фреску

Если игрок восстанавливает **фрагмент** фрески, на котором в данный момент **находится епископ**, он забирает жетон **благосклонности** вместе с тайлом фрески. Эффект жетона срабатывает **мгновенно,** а затем жетон благосклонности сбрасывается.

Если епископ не находится на восстановленном фрагменте фрески, игрок не получает жетон благосклонности. Вместо этого жетон просто сбрасывается.

Жетоны благосклонности

Игрок получает 1 или 5 талеров из общего запаса и размещает их за своей большой ширмой.

Игрок получает 1 дополнительное победное очко.

Настроение игрока улучшается на 1.

Игрок получает изображённый жетон краски из общего запаса и размещает его за своей большой ширмой.

Правила для 2 игроков

В этом дополнении для Леонардо не добавляется особых правил.

Эврикус®

© Queen Games, 2020. Все права защищены.

est. 1989 QUEEN GAMES