

Fresko - KSR (Basisspiel)

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

1) Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen:

Wer ganz **hinten** auf der Siegpunktleiste steht, **beginnt**. Weiter: in aufsteigender Folge.
Eigene Malerfigur (Herberge) auf das Feld der gewünschten Aufstehzeit stellen.
Die anderen Spieler platzieren ebenfalls je einen eigenen Maler auf eine noch **freie** Zeit.
Die Aufstehzeit hat 3 Auswirkungen:

- **Die Stimmung verändern:**

Jeder Spieler passt seine Figur auf der Stimmungstabelle an, max. aufs unterste/oberste Feld.
Im Bereich "+1" stehend, erhält man die neutrale Gehilfen-Figur (temporär).
Im Bereich "-1" stehend, muss man einen eigenen Gehilfen (temporär) abgeben.
Im Bereich dazwischen spielt man nur mit den eigenen 5 Gehilfen.

- **Preise auf dem Markt:**

Die rechte Spalte zeigt, was den Spieler in dieser Runde 1 Plättchen auf dem Markt kostet.

- **Spielerreihenfolge:**

Für Phase 2 gilt eine neue Spielerreihenfolge. Es geht mit der **frühesten** Aufstehzeit los.

2) Aktionen planen und durchführen:

- **Aktionen planen:**

Auf ihrem Aktionstableau planen alle Spieler hinter ihrem kleinen Sichtschirm ihre Aktionen an den 5 Orten. Dazu platzieren sie beliebig ihre Gehilfen. 1 Feld = 1 Gehilfe.

- **Aktionen durchführen** oder verzichten:

Haben alle Spieler fertig geplant, entfernen sie ihre kleinen Sichtschirme.
Nun wird Ort für Ort abgehandelt und an jedem Ort führen die Spieler in Reihenfolge der **Aufstehzeit** ihre Aktionen aus. Wer mehrere Gehilfen an einem Ort hat, führt deren Aktionen direkt hintereinander aus, bevor der nächste Spieler dran kommt.
Man kann jederzeit auf eine gewählte Aktion verzichten.
Hat man für eine Aktion nicht genug Geld oder Farbsteine, muss man verzichten.

Orte und Aktionen:

MARKT: Einen beliebigen Marktstand wählen.
ENTWEDER **schließt** man diesen Marktstand. Die Plättchen gehen in den Beutel.
ODER **je eingesetztem** Gehilfen darf man **1 Plättchen kaufen**.
Kosten je Plättchen zahlen (wie neben eigener Aufstehzeit angegeben).
Gemäß Abbildung nimmt man passende Farbwürfel hinter den großen Sichtschirm.
Alle Plättchen des benutzten Marktstandes gehen in den Beutel.

DOM: ENTWEDER darf jeder Gehilfe **einmalig den Altar restaurieren**.
Dazu gibt er 1 Satz Steine lt. Tabelle in den Vorrat ab und erhält Siegpunkte.
Jeder Mischfarbenstein als Joker eingesetzt bringt zusätzlich 1 Punkt.
ODER er darf **einen Abschnitt im Fresko restaurieren**. Er gibt dazu die auf einem beliebigen Plättchen des Freskos geforderten Farbsteine in den Vorrat und erhält die aufgedruckten Punkte. Vor jeder Restaurierung darf man den Bischof auf dem Fresko **genau um 1 Feld** in eine beliebige Richtung bewegen. Kosten = 1 Taler.

- BONUS:** Liegt das entnommene Plättchen **unter dem Bischof** = 3 Punkte extra.
Steht der **Bischof** auf einem **Nachbarfeld** = 2 Punkte extra.
- ➡ Der Spieler trägt die Punkte ab. Landet er auf einem besetzten Feld, entscheidet er, ob er auf das nächste freie Feld davor oder dahinter zieht.
 - ➡ Das erledigte Fresko-Plättchen legt er mit der Rückseite nach oben vor sich ab.
 - ➡ Der Bischof wird auf das gerade geleerte Feld im Fresko gesetzt.

ATELIER: Jeder Gehilfe bringt 3 Taler ein.

WERKSTATT: Man darf mit jedem Gehilfen 2x Farben mischen (siehe Hilfskärtchen).
Dazu legt man die entsprechenden Steine zurück und nimmt Mischsteine.

THEATER: Jeder Gehilfe verbessert die Stimmung um 2 Felder.
Auswirkung erst in Phase 1 der Folgerunde nach Festlegung der Aufstehzeit.
Die verfügbaren Gehilfen werden also erst in Phase 1 angepasst.

Neue Runde vorbereiten:

- ➡ Je Marktstand wird die passende Anzahl Plättchen aus dem Beutel gezogen und ausgelegt.
- ➡ Jeder Spieler kassiert je 1 Taler je vor ihm liegendem Fresko-Plättchen.
- ➡ Die Malerfiguren aus der Herberge kommen auf ihre Stellplätze zurück.

Spielende:

Liegen zu Beginn einer Runde **≤ 6 Fresko-Plättchen** auf dem Spielplan, startet die Endrunde.
Wurde in einer Runde das komplette Fresko restauriert, war das die Endrunde.
Falls eine Endrunde folgt, wird mit der Seite 2 des Aktionstableaus gespielt.
Nach der Endrunde erfolgt die **Schlusswertung**: Je 2 Taler = 1 Punkt.
Die Punkte werden in Spielerreihenfolge der Aufstehzeiten der letzten Runde gezogen.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

In einer Partie zu zweit sind
Sonderregeln zu beachten.

* so mit S. Herder von Queen
abgestimmt.

zusätzlich für die 3 Module:

Weitere Vorbereitungen für die nächste Runde: 2 Karten vom verdeckten Stapel des Ateliers aufdecken.
Sollten noch Karten aus der Vorrunde offen ausliegen, sind sie zuvor aus dem Spiel zu nehmen.
Alternatives Spielende: Werden die letzten 2 Atelierkarten aufgedeckt, beginnt die letzte Runde.
Dazu das Aktionstableau auf Seite 2 umdrehen!

Aufstehzeit	Stimmungsänderung	Preis je Plättchen
↓	↓	↓
5:00	-3	4
6:00	-2	3
7:00	-1	2
8:00	0	2
9:00	1	1

Die 5 Orte

← Plätze
← für die
← Gehilfen

mit den 3 Modulen

DOM:
Die Farben PINK und BRAUN
bringen als Joker 3 / 5 Punkte.

ATELIER:
Der Spieler am Zug darf mit max.
1 Gehilfen genau eine offen aus-
liegende Portraitkarte nehmen.*
Jeder weitere eigene Gehilfe
bringt 3 Taler.

WERKSTATT:
Der Spieler am Zug darf mit max.
1 Gehilfen genau einen Auftrag
ausführen je Runde.*
Jeder weitere mischt nur Farben.

Spez. Auftrag erfüllen: 3 eigene
Freskoplättchen mit passendem
Farbklecks für Auftrag stapeln.
Auftrag mit Münzseite nach oben
auf den Stapel drauflegen.
Oder 3 Freskoplättchen stapeln
und allg. Auftrag erfüllen.

Nun kann man auch die Farben
pink und **braun** ermischen.
Der selbe Gehilfe darf beim
2. Mischen zuvor erworbene
Farbe weiterverarbeiten.