

FRESCO

de Marco Ruskowski & Marcel Süsselbeck

Mise en place

=> Voir pages 10-11 de la règle

#1 : Les portraits

Les cartes sont triées selon leur verso puis empilées A/B/C faces cachées.

#2 : Les commandes de l'évêque

Trier les tuiles par couleur (4 piles), puis par valeur, la plus forte au-dessus.

#3 : Les mélanges spéciaux

18 tuiles fresque standards (de valeurs 3 à 11) + 7 de valeurs 13 à 24. La tuile 24 au centre de la fresque.

Tour de jeu

1) Heure de lever et humeur

Choix dans l'ordre inverse des PV. Application immédiate de l'humeur au théâtre. Cela peut entraîner le gain ou la perte d'un assistant, tant que le peintre reste dans les zones « +1 » ou « -1 ».

2) Planification et résolution des actions

La planification est simultanée et secrète. Actions => Tableau ci-contre.

3) Fin de tour

- Les marchés sont renouvelés
- Revenus des joueurs : indiqués au dos des tuiles fresque restaurées et des commandes réalisées.
- 2 nouvelles cartes portrait sont découvertes à l'atelier de peinture.

Si au début d'un tour il reste 6 tuiles ou moins sur la fresque => Dernier tour

- Retourner le tableau d'action sur le côté n°2.
- Les revenus ne sont pas payés à la fin de ce tour.

	Marché	Sur 1 seul marché, acheter les couleurs d'1 tuile / assistant, puis fermer le marché. Prix /tuile => Heure de lever
	Cathédrale	Restaurer 1 tuile / assistant => PV de la tuile + 3 si l'évêque est sur la tuile ou 2 s'il est à côté. Avant chaque restauration : 1 thaler pour déplacer l'évêque d'une case (en tout sens).
	Atelier de peinture	3 thalers / assistant. (#1) L'un des assistants de chaque joueur peut préférer prendre 1 carte portrait.
	Atelier de mélange des couleurs	2 mélanges / assistant. (#2) L'un des assistants de chaque joueur peut réaliser 1 commande de l'évêque (3 tuiles / commande). (#3) Les couleurs rose et marron sont accessibles, et la couleur résultant d'un 1er mélange peut être utilisée pour le 2e.
	Théâtre	Humeur +2 / assistant.

Fin de partie

+ 1 PV pour 2 thalers

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points de victoire.

Aide de jeu réalisé par JF Peyridieu pour BdmL : <http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>

FRESCO

de Marco Ruskowski & Marcel Süsselbeck

Mise en place

=> Voir pages 10-11 de la règle

#1 : Les portraits

Les cartes sont triées selon leur verso puis empilées A/B/C faces cachées.

#2 : Les commandes de l'évêque

Trier les tuiles par couleur (4 piles), puis par valeur, la plus forte au-dessus.

#3 : Les mélanges spéciaux

18 tuiles fresque standards (de valeurs 3 à 11) + 7 de valeurs 13 à 24/ La tuile 24 au centre de la fresque.

Tour de jeu

4) Heure de lever et humeur

Choix dans l'ordre inverse des PV. Application immédiate de l'humeur au théâtre. Cela peut entraîner le gain ou la perte d'un assistant, tant que le peintre reste dans les zones « +1 » ou « -1 ».

5) Planification et résolution des actions

La planification est simultanée et secrète. Actions => Tableau ci-contre.

6) Fin de tour

- Les marchés sont renouvelés
- Revenus des joueurs : indiqués au dos des tuiles fresque restaurées et des commandes réalisées.
- 2 nouvelles cartes portrait sont découvertes à l'atelier de peinture.

Si au début d'un tour il reste 6 tuiles ou moins sur la fresque => Dernier tour

- Retourner le tableau d'action sur le côté n°2.
- Les revenus ne sont pas payés à la fin de ce tour.

	Marché	Sur 1 seul marché, acheter les couleurs d'1 tuile / assistant, puis fermer le marché. Prix /tuile => Heure de lever
	Cathédrale	Restaurer 1 tuile / assistant => PV de la tuile + 3 si l'évêque est sur la tuile ou 2 s'il est à côté. Avant chaque restauration : 1 thaler pour déplacer l'évêque d'une case.
	Atelier de peinture	3 thalers / assistant. (#1) L'un des assistants de chaque joueur peut préférer prendre 1 carte portrait.
	Atelier de mélange des couleurs	2 mélanges / assistant. (#2) L'un des assistants de chaque joueur peut réaliser 1 commande de l'évêque (3 tuiles / commande). (#3) Les couleurs roses et marrons sont accessibles, et la couleur résultant d'un 1er mélange peut être utilisée pour le 2e.
	Théâtre	Humeur +2 / assistant.

Fin de partie

+ 1 PV pour 2 thalers

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points de victoire.

Aide de jeu réalisé par JF Peyridieu pour BdmL : <http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>