

FRESCO

Les parchemins

(module d'extension exclusive d'octobre 2010)

L'évêque transmet des parchemins particuliers aux peintres.

Grâce à ces dessins d'anciens maîtres, les joueurs peuvent restaurer la fresque en respectant les souhaits de l'évêque et gagner des points de victoire supplémentaires.

Les parchemins offrent la possibilité de jouer à Fresco d'une autre façon.

Les parchemins ne sont utilisables qu'avec le jeu de base Fresco – soit en extension seule ou en combinaison avec d'autres modules d'extensions. Les règles du jeu de base ne changent pas. D'autres règles seront à prendre en compte.

Cette extension aura des répercussions sur le paragraphe



■ Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Matériel de jeu

- 10 tuiles « Parchemins »
Sur chacune d'entre elles, 5 cases sont marquées en rouge, horizontalement ou verticalement.
- 1 règle du jeu



Changements de la préparation du jeu

Avant de commencer la partie, les parchemins sont triés selon les deux couleurs figurant au verso, puis mélangés et enfin mis en deux tas. Chaque joueur reçoit un parchemin de chaque tas, face cachée, et les place, face visible, derrière son grand paravent. Les tuiles non-distribuées sont retirées du jeu, face cachée.



Les tuiles doivent être tournées face à soi sur le tableau de jeu.

Changements de la préparation du jeu



■ Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Jouer un parchemin

Si le joueur dont c'est le tour restaure une partie du plafond figurant sur l'un de ses parchemins, il a le droit de jouer le parchemin correspondant - après y avoir placé l'évêque. Ainsi il obtient 2 points de victoire pour chaque partie de plafond restaurée.

On compte toutes les cases sans tuile « Fresque » sur cette ligne sans tenir compte de l'identité du restaurateur. Il est possible de percevoir au maximum 10 points de victoire par parchemin.

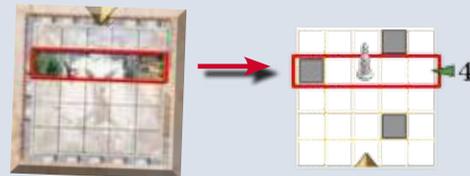
Jouer les 2 parchemins

Si le joueur dont c'est le tour restaure la partie du plafond figurant sur ses deux parchemins (point d'intersection des deux lignes), il a le droit de les jouer ensemble et reçoit en récompense: 3 points de victoire pour chaque partie de plafond restaurée. Les deux lignes sont comptabilisées séparément et le point d'intersection deux fois. Il est donc possible de percevoir au maximum 30 points de victoire.

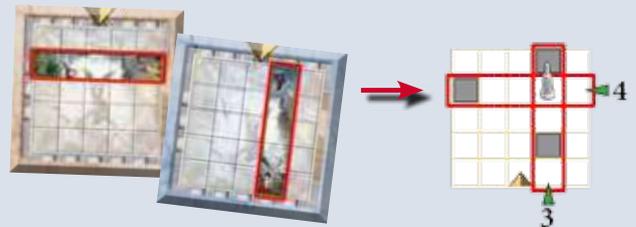
La somme des points de victoire est reportée sur l'échelle des points. Les parchemins utilisés sont retirés du jeu. Les parchemins non-utilisés n'ont aucune valeur à la fin du jeu.

Attention: un parchemin ne peut plus être joué à partir du moment où un autre joueur a restauré la dernière partie de la ligne.

Exemple: Si le joueur joue le parchemin horizontal, il reçoit 8 points de victoire, puisqu'il a en tout restauré 4 parties de la fresque.



Exemple: Le joueur vient de restaurer le point d'intersection et joue les deux parchemins. Il reçoit horizontalement 12 points de victoire (4 parties x 3 points de victoire) ainsi que 9 points de victoire verticalement (3 parties x 3 points de victoire) = 21 points de victoire.



Jeu à deux

Leonardo ne reçoit pas de parchemins.

Designers: Wolfgang Panning, Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck; Graphics: Oliver Schlemmer; Editing: Queen Games Team

Changes in colours and materials reserved – © Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

