BigBox Fresco

De bisschop verwacht zeer hoog bezoek, maar het grote fresco op het plafond van de Dom is dringend aan onderhoud toe. De beste frescoschilders van de Renaissance worden in dienst genomen en moeten laten zien wat ze waard zijn. Welke schilder kan het fresco in de dom weer laten schitteren?

Spelidee

Laat je bij “Fresko”, een familiespel voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar, meevoeren naar de tijd van de Renaissance. Beleef een tijdperk vol pracht en praal en ervaar de extra speelmogelijkheden met de 10 uitbreidingsmodulen, die in deze doos vindt. Ze kunnen naar believen met het basisspel worden gecombineerd en verhogen stap voor stap voor de moeilijkheidsgraad en verlengen de speelduur.

Voor langer en nog meer speelplezier!

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van frescoschilders, die in opdracht van de bisschop het grote fresco op het plafond van de dom moeten restaureren.

Werkdagen moeten goed gepland worden en men moet op tijd op staan om de dag vroeg te beginnen. Spelers moeten verf kopen voor de opdracht in de dom, het fresco restaureren en nieuwe kleuren mengen.
Als het inkomen ontoereikend is, moet men opdrachten in het eigen atelier uitvoeren. Het humeur onder de assistenten leidt daar vaak onder en enkel een bezoek aan het theater in de avonduren kan hier verandering in brengen.

Degene die zich slim organiseert, zal de meeste overwinningspunten verdienen en wordt de meest succesvolle frescoschilder.

Materiaal voor Fresko

- **1 dubbelzijdig spelbord**
- **14 markttegels**
- **25 frescotegels** met waarden 3 – 11
- **60 munten (thalers)** met waarden 1 (36x), 5(16 x) en 10 (8x)
- **78 verfblokjes,** 17x rood, geel en blauw; 9x groen, paars en oranje
- **4 blanke assistent-figuren**
- **20 assistent-figuren,** 5 stuks in vier kleuren
- **12 schilderfiguren,** 3 stuks in vier kleuren
- **1 bisschop**
- **4 kleine zichtschermen**
- **4 grote zichtschermen**
- **4 actiebordjes**
- **4 kaarten met mengtabellen**
- **1 stoffen buidel**
- **1 spelregels**

Spelmateriaal per speler

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

- **1 klein zichtscherm** en **1 actiebordje**, dat met de zijde "1" naar boven achter het zichtscherm komt te liggen.

Voorkant van het kleine zichtscherm

Binnenkant van het kleine zichtscherm met het overzicht van fase 1, fase 2 en voorbereiding van een nieuwe ronde.

Actiebordje
Zijde 1 en 2
Zijde 2 is pas nodig in de laatste ronde.

- **1 groot zichtscherm**, waarachter men **1 geel, 1 rood** en **1 blauw verfblokje** en **12 thalers** legt.

Voorkant van het grote zichtscherm

Binnenkant van het grote zichtscherm met de mengtabel voor de primaire kleuren

- **1 kaart met een mengtabel van primaire kleuren**
- **3 schilderfiguren**

- **5 assistent-figuren**

Het overige materiaal is niet nodig voor het basisspel.

Voorbereiding van een spel met 3 en 4 sp

1. Het dubbelzijdig spelbord ...

... wordt voor iedereen goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Leg het bord met de zijde van 4 spelers (startvelden S1-S4) naar boven.

Met drie spelers wordt het bord omgedraaid en de zijde van de startvelden S1-S3 gebruikt.

2. De

Van ied
figuur i
worden
uitgetro
startvel
geplaat

9. De bisschop

Deze komt op de tegel in het midden van het fresco te staan.

8. Het theater

Iedere speler plaatst een van zijn schilderfiguren op het veld met dezelfde kleur op het stemmingspoor.

Plaats boven elke kolom een blanke assistent-figuur.

7. De werkplaats

Deze bestaat uit 6 velden waar de verfblokjes per kleur gesorteerd op komen te liggen.
Deze vormen de algemene voorraad.

6. Het atelier

De munten worden per waarde gesorteerd en over de 3 lege velden in het atelier verdeeld.
Deze vormen de algemene voorraad.

e startvelden (S1-S4)
dere speler gaat er één schilder-
n de stoffen buidel. De figuren
n er vervolgens één voor één
okken en in die volgorde op de
den S1-S4 van het puntenspoor
st.

3. De herberg

Iedere speler plaatst één van zijn schilderfiguren op een veld boven de herberg.

Hier zie je:
- in de linkerkolom de tijd van opstaan
- in de middelste kolom de verandering van het humeur
- in de rechterkolom de prijs op de markt

4. De markt met markt-kramen 1-4

De 14 markttegels gaan in de stoffen buidel en worden geschud. Deze tegels geven aan welke verf men op de markt kan kopen. Trek voor elke marktkraam zoveel tegels uit de buidel als het aantal velden waar deze kraam uit bestaat. Leg de tegels open op deze velden. Er blijft 1 tegel in de buidel.

In een spel met drie spelers zijn er slechts 3 marktkramen. De volgende tegels worden uit het spel verwijderd:

Uiteindelijk komen er 11 tegels in het spel, 2 tegels blijven in de buidel.

5. De Dom met het fresco en het altaar

Neem een frescotegel met waarde 11 en leg deze in het midden van het fresco.

De overgebleven tegels worden geschud en met de voorzijde naar boven over de delen van het fresco verdeeld.

Voorzijde

overwinnings-punten

Verfblokje, dat men moet afgeven om te restaureren.

Achterzijde

Enkel nodig voor de uitbreidings-module "Opdracht van de bisschop".

Inkomen

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fases:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

2. Acties plannen en uitvoeren

Een beschrijving van de afzonderlijke fases:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

De speler, die op het puntenspoor **achteraan** staat, begint.

Hij verplaatst zijn schilderfiguur van het veld boven de herberg naar het veld met de gewenste **tijd van opstaan**. Vervolgens is de speler met **daarna het minste aantal punten** aan de beurt, enz. Iedere speler kiest een nog niet gekozen tijdvak. Op elk tijdvak kan slechts 1 schilderfiguur staan.

Het gekozen tijdvak heeft voor elke speler drie gevolgen:

- het kan het eigen **humeur** veranderen
- het bepaalt de **prijs** op de markt
- het bepaalt de **speelvolgorde** van de acties in fase 2

Het humeur veranderen

De verandering van de stemming is aangegeven in de middelste kolom. Nadat een speler een tijd van opstaan heeft gekozen, past hij met zijn speelfiguur zijn humeur op de humeurmeter aan door deze naar boven of beneden te verplaatsen. Het speelfiguur kan nooit voorbij het bovenste of het onderste veld gaan.

De stemming kan de volgende gevolgen hebben:

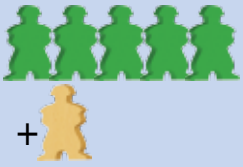
- **"+1"-velden**
  Staat het speelfiguur op een van de "+1"-velden, dan neemt de speler **de blanke assistent-figuur uit zijn kolom**. Deze mag hij in fase 2 gebruiken om **1 extra actie** (waardoor hij in totaal 6 acties heeft) op zijn actiebordje te kiezen. De speler behoudt deze assistent, tot hij de "+1"-velden weer verlaat. Dan komt de speelfiguur weer op het veld boven de humeurmeter te staan.

- **"-1"-velden**
  Staat het speelfiguur op een van de "-1"-velden, dan **moet de speler 1 van zijn eigen assistent-figuren afgeven**. Hij plaatst deze voor zijn zichtscherm. In fase 2 kan hij dus slechts 4 acties kiezen. Als de speler de "-1"-velden weer verlaat, krijgt hij zijn assistent terug.

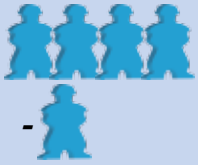
Opmerking: Aan het begin van het spel staan alle schilderfiguren op de startvelden S1-S4. Het achterste veld is dan veld S1.

Voorbeeld:
1) Rood staat achteraan op het puntenspoor. Hij kiest als eerste een tijd van opstaan en plaats zijn schilderfiguur op 7 uur. Daarmee staat vast, dat zijn loon met 1 vermindert en elke marktegel op de markt hem 2 thalers kost. De andere spelers mogen niet meer voor dit tijdvak kiezen.

2) Rood past zijn stemming in het theater aan door zijn speelfiguur een veld naar beneden te verplaatsen.



De speler heeft 1 extra assistent tot zijn beschikking.



De speler heeft 1 assistent minder tot zijn beschikking.

Prijs op de markt

De prijs die de speler deze ronde voor een markttegel op de markt moet betalen is aangegeven in de rechterkolom.

Speelvolgorde

Wanneer alle spelers een tijdvak hebben gekozen, staat de speelvolgorde voor deze ronde vast. De speler die de vroegste tijd van opstaan heeft gekozen is in fase 2 bij “het uitvoeren van acties” als eerste aan de beurt. Daarna volgen de andere speler in oplopende tijd van opstaan.

Voorbeeld:
Rood moet op de markt 2 thalers per markttegel betalen.

Let goed op!

Er zijn in het spel 2 verschillende speelvolgorden:

1. *De speelvolgorde waarin de tijd van opstaan wordt gekozen (bepaald door de positie op het puntenspoor).*
2. *De speelvolgorde waarin de acties worden uitgevoerd (bepaald door de tijd van opstaan).*

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

De spelers plannen **gelijktijdig achter hun kleine zichtscherm** de acties die ze in de 5 verschillende gebieden op het spelbord willen uitvoeren. Dat doen ze door hun beschikbare assistenten op enkele van de 15 velden van het actiebordje te plaatsen. Op elk veld is slechts plaats voor één assistent. Elke assistent activeert 1 actie.

Acties uitvoeren

Wanneer alle spelers hun assistenten hebben ingezet, haalt iedereen zijn kleine zichtscherm weg en doorlopen ze achtereenvolgens de 5 gebieden op het spelbord. In elk gebied voeren de spelers, in volgorde van de gekozen tijd van opstaan, hun acties uit. De speler, die aan de beurt is, voert dan al zijn acties in een gebied uit, voordat de volgende speler in dit gebied aan de beurt is.

Heeft een speler geen assistenten in een gebied ingezet, dan voert hij daar geen actie uit. Hij wordt in de speelvolgorde overgeslagen.

Het is niet verplicht de gekozen actie uit te voeren. Een speler kan er altijd voor kiezen een actie niet uit te voeren.

Heeft een speler onvoldoende geld of verfblokjes om een actie uit te voeren, dan kan hij de actie **niet** uitvoeren.

Voorbeeld:
Rood kiest om deze ronde:
1x de markt,
2x de Dom
0x het atelier
1x de werkplaats
en
1x het theater
te bezoeken.

The particular locations and associated actions:

Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

Dom: Fresco of altaar restaureren

Atelier: Portretten schilderen

Werkplaats: Verf mengen

Theater: Humeur verbeteren

De gebieden en acties:

Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

De speler, die aan de beurt is, kiest een nog beschikbaare marktkraam uit en kiest vervolgens een van de volgende acties:

- **verf kopen** of • **marktkraam opruimen**

Verf kopen

Voor elke ingezette assistent in de kolom “Markt” mag de speler **1 markttegel** van dit marktkraam kopen. Een speler kan elke tegel slechts één keer gebruiken. Hij betaalt de prijs die hij met zijn tijd van opstaan heeft bepaald.

Vervolgens neemt hij de verfblokjes die op de markttegel zijn afgebeeld en legt deze achter zijn grote zichtscherm.

Is de speler klaar met zijn inkopen, dan ruimt hij deze marktkraam op en stopt alle markttegels terug in de stoffen buidel.

Marktkraam opruimen

Iedere speler, die minstens 1 assistent in de kolom “Markt” heeft ingezet, mag afzien van het inkopen van verf en in plaats daarvan een marktkraam opruimen. Deze actie kost niets. De tegels gaan terug in de stoffen buidel.

Voorbeeld:
1) Rood heeft 1 assistent in de kolom “Markt” ingezet en mag daarom 1 actie op de markt uitvoeren. Omdat hij om 7 uur is opgestaan, kost het kopen van een markttegel hem 2 thalers.

2) Hij kiest voor de markttegel met 3 gele verfblokjes in marktkraam IV, betaalt 2 thalers en neemt de verfblokjes uit de algemene voorraad. Alle tegels van marktkraam IV gaan terug in de stoffen buidel.

Dom: Fresco of altaar restaureren

Voor elke ingezette assistent in de Dom kan de speler die aan de beurt is:

- **een deel van het fresco** of
- **het altaar restaureren**

Een deel van het fresco restaureren

Het fresco is verdeeld in 25 delen. Aan het begin van het spel ligt op elk deel een frescotegel. Om een deel van het fresco te restaureren moet de speler in het bezit zijn van de verfblokjes die zijn afgebeeld op de tegel op dat deel.

Hij legt deze verfblokjes terug in de algemene voorraad en krijgt daarvoor de, op de tegel, aangegeven overwinningspunten en eventuele bonuspunten vanwege de bisschop *(zie bisschop).*

Daarna verplaatst de speler zijn schilderfiguur op het puntenspoor het aantal overwinningspunten naar voren. *(De startvelden S1-S4 worden niet meegeteld. Het puntenspoor begint bij veld 1.)* Zou de speler daarbij eindigen op een veld waarop reeds een andere speler staat, dan moet hij kiezen of hij zijn speelfiguur op het eerstvolgende vrije veld ervoor of erachter plaatst. Er mogen nooit meerdere speelfiguren op hetzelfde veld staan.

Vervolgens neemt hij de frescotegel van het spelbord en legt deze gedekt voor zich neer. Aan het einde van zijn actie plaatst hij de bisschop op het zojuist vrijgekomen veld.

Voorbeeld: 1) Rood heeft 2 assistenten ingezet in de Dom en mag 2 acties uitvoeren in dit gebied. Hij kiest eerst voor de tegel met waarde 3.

2) Hij legt de afgebeelde verfblokjes terug in de algemene voorraad en ontvangt 3 overwinningspunten.

3) Omdat de bisschop op een diagonaal aangrenzend veld van deze tegel staat, krijgt Rood 2 bonuspunten. Hij verdient in totaal dus 5 overwinningspunten en verplaatst zijn schilderfiguur op het puntenspoor 5 velden naar voren.

De frescotegel legt hij gedekt voor zich neer. De bisschop plaatst hij op het zojuist vrij gekomen deel van het fresco.

4) Daarna voert hij onmiddellijk zijn 2e actie in de Dom uit.

Verplaatsen van de bisschop:

De speler mag voor elke uit te voeren restauratie tegen betaling van 1 thaler de bisschop maximaal 1 veld in een willekeurige richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) verplaatsen. De bisschop mag op een veld met of zonder frescotegel worden geplaatst.

Bonuspunten voor de bisschop:

Staat de bisschop voor de restauratie op de gekozen frescotegel, dan ontvangt de speler 3 bonuspunten.
Staat de bisschop op een aangrenzende tegel (horizontaal, verticaal of diagonaal), dan ontvangt de speler 2 bonuspunten.

Het altaar restaureren

In plaats van een deel van het fresco, kan een speler ook het altaar restaureren.

Er zijn 2 mogelijkheden:

- Restaureren met **primaire kleuren:**
  De speler legt een geel, een rood en een blauw blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt 2 overwinningspunten.
  Elk van deze kleuren kan worden vervangen door groen, oranje of paars. Deze als "joker" ingezette blokjes leveren elk 1 bonuspunt op.
- Restaureren met **mengkleuren**:
  De speler legt een oranje, een groen en een paars blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt daarvoor 6 overwinningspunten.

Opmerking: Deze actie is in de regel pas tegen het einde van het spel aantrekkelijk, omdat er dan minder delen van het fresco nog te restaureren zijn.

= 2 + 1 (3 overwinningspunten)

Voorbeeld: De speler ontvangt in totaal 3 punten. 2 basispunten (rood/geel/blauw) + 1 bonuspunt voor het "joker"-blokje (groen i.p.v. geel)

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 overwinningspunten)

Voorbeeld: De speler ontvangt in totaal 5 overwinningspunten. 2 basispunten (rood/geel/blauw) + 3 bonuspunten (oranje/oranje/groen i.p.v. rood/geel/blauw).

Voorbeeld: de speler legt 1 groen, 1 oranje en 1 paars blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt 6 overwinningspunten.

Atelier: Portret schilderen

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Atelier" neemt de speler 3 thalers uit de algemene voorraad.

Voorbeeld: Omdat Rood geen assistenten in het atelier heeft ingezet, krijgt hij ook geen 3 thalers uit de algemene voorraad.

Hij wordt, als hij aan de beurt zou zijn in gebied, overslagen en voert in dit gebied geen actie uit.

Werkplaats: Verf mengen

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Werkplaats" mag de speler **maximaal 2x verf mengen**.

De speler, die aan de beurt is, kiest welke kleuren hij wilt mengen. Hij legt de betreffende verfblokjes terug in de algemene voorraad en neemt het verfblokje dat hij als gevolg van het mengen verdient heeft.

Voorbeeld: Rood heeft in een assistent in de werkplaats ingezet. Hij mag daarom tot 2 maal toe verf mengen, volgens de mengtabel van primaire kleuren.

Opmerking: De voorraad verfblokjes is onbeperkt. Wanneer er in, het zeldzame geval, onvoldoende verfblokjes in de voorraad liggen, dan noteert elke speler hetgeen waar hij recht op heeft.

Theater: Humeur verbeteren

Voor elke ingezette assistent in de kolom “Theater” verplaatst de speler zijn schilderfiguur **2 velden** op de humeurmeter omhoog.

Opmerking: Verandering van het humeur door bezoek aan het theater heeft pas effect na het kiezen van de tijd van opstaan in de volgende ronde. Pas dan worden assistenten aangenomen/teruggegeven.

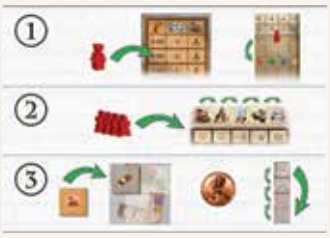
Voorbeeld:

Rood heeft een assistent in het theater ingezet. Zijn humeur stijgt onmiddellijk 2 velden.

Hebben alle spelers hun acties uitgevoerd, dan wordt de volgende ronde voorbereid:

- voor elk marktkraam wordt het aantal benodigde tegels uit de stoffen buidel getrokken en open op de betreffende velden neergelegd.
- iedere speler ontvangt inkomen: voor elke frescotegel die voor hem ligt, krijgt de speler 1 thaler (pas mogelijk, nadat de eerste frescotegel gerestaureerd is).
- de schilderfiguren in de herberg komen weer op het veld boven de herberg te staan.

De speler wiens schilderfiguur op het puntenspoor achteraan staat, begint de nieuwe ronde met het kiezen van een nieuwe tijd van opstaan.



Aan de binnenkant van het grote zichtscherm is een overzicht afgebeeld van de verschillende spelfases.

Staan er nog 2 of meer schilderfiguren op de startvelden, dan wordt de onderlinge positie tussen deze speelfiguren veranderd. De voorste speelfiguur komt achteraan te staan en alle anderen schuiven een plaats door.

Einde van het spel en eindwaardering

Liggen er bij aanvang van een ronde nog 6 of minder frescotegels op het spelbord, dan begint de laatste ronde.

Alle spelers draaien hun actiebordje om naar zijde “2”.

Het spel eindigt na deze ronde, ook wanneer het fresco niet volledig is gerestaureerd. Spelers ontvangen aan het einde van deze ronde geen inkomen meer.

In de laatste ronde vervalt het gebied “Theater”. In plaats daarvan bezoeken de spelers nog een extra keer de Dom.

Eindwaardering

Alle spelers ontvangen nog overwinningspunten voor het geld in hun bezit. Voor elke 2 thalers ontvangt een speler 1 overwinningspunt. De punten worden in de speelvolgorde van de laatste ronde *(tijd van opstaan)* uitgedeeld. De speler met de meeste punten is de beste frescoschilder en wint het spel.

Opmerking: In het geval dat het fresco volledig gerestaureerd is zonder dat de laatste ronde is ingegaan, wordt de huidige ronde uitgespeeld en volgt de eindwaardering. Ook dan ontvangen de spelers geen inkomen meer.

Tip: Zou een speelfiguur op een bezet veld van het puntenspoor eindigen, dan wordt deze op het eerstvolgende vrije veld daarna geplaatst.

Het basisspel met 2 spelers

Speel met de zijde van het bord voor drie spelers en de regels van het basisspel. Er speelt nu een derde denkbeeldige speler mee: Leonardo.
Leonardo krijgt **geen verfblokjes** en **geen inkomen**, maar verdient wel overwinningspunten.
Leonardo krijgt bij aanvang van het spel:

- **3 schilderfiguren** en **2 assistenten** van een kleur
- **actiebordje** – het overige spelmateriaal (w.o. zichtschermen) heeft Leonardo niet nodig.

Plaats **1 schilderfiguur** op **startveld S3, 1 figuur** op het veld boven de **herberg** en **1 figuur** in het **midden van de fresco** bij de bisschop.
Leg het actiebordje met zijde “1” naar boven. Plaats **1 assistent** op het bovenste veld in de kolommen **“Markt”** en **“Dom”**. Deze opstelling verandert niet meer.

De **startspeler** krijgt de **Leonardo-tegel**. Hij neemt voor hem de beslissingen deze ronde. Elke volgende ronde wisselt de speler die voor Leonardo speelt.

Ook voor Leonardo is de gebruikelijke speelvolgorde van kracht. Hij voert de verschillende actiesanders uit:

1. Tijd van opstaan kiezen

Als Leonardo aan de beurt is, wordt zijn schilderfiguur door de voor hem verantwoordelijke speler op een gewenst tijdvak te staan *(Opmerking: Leonardo heeft geen schilderfiguur op het stemmingspoor staan!).*

2. Acties uitvoeren

Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

Leonardo koopt **geen** verf, maar ruimt een marktkraam naar keuze op.

Dom: Fresco restaureren

Leonardo restaureert elke ronde 1 frescotegel. Verplaatst zijn speelfiguur één veld horizontaal of verticaal op het fresco. Hij moet daarbij op een tegel eindigen. Is dat niet mogelijk, dan springt hij naar een frescotegel met het laagste aantal punten. Betreft dit meerdere tegels, dan kiest hij er één uit.
Leonardo krijgt de aangegeven hoeveelheid punten inclusief de bonuspunten van de bisschop.
Verplaats zijn schilderfiguur op het puntenspoor het betreffende aantal velden naar voren. Leg de frescotegel met de achterzijde naar boven voor zijn actiebordje neer. De bisschop en de schilderfiguur komen op het zojuist vrijgekomen veld te staan.

Wanneer de spelers hun actiebordje omdraaien naar zijde "2", dan draait het actiebordje van Leonardo niet om. Zijn assistent op de kolom "Dom" wordt wel verwijderd, deze actie kan hij niet meer uitvoeren.
Eindwaardering: Houd rekening met het feit, dat Leonardo ook een plaats op het puntenspoor inneemt!

1 De portretten

Voorname personen laten hun portret schilderen in het atelier. Dit brengt voordelen met zich mee!

Wie kan deze privileges het beste gebruiken?

Deze uitbreiding heeft gevolgen voor:

Atelier: Portretten schilderen en het "Einde van het spel".

Extra spelmateriaal

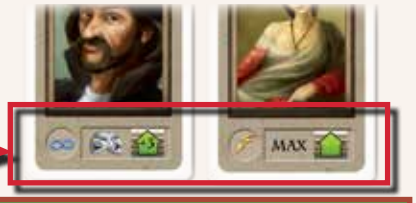
- **18 portretkaarte –** Deze kaarten leveren de spelers tijdens het spel geld, verfblokjes en andere voordelen op.

Er zijn 2 verschillende soort portretkaarten:

1) Kaarten met ∞ :
Krijgt een speler zo'n kaart, dan legt hij deze open voor zich neer. Deze kaart is vanaf dat moment van kracht.

2) Kaarten met ⚡ :
Krijgt een speler zo'n kaart, dan krijgt hij direct het loon, dat is aangegeven op de kaart. De kaart wordt vervolgens uit het spel genomen.

Loon voor het schilderen van het portret



Aanpassingen voorbereiding

Leg de **munten** naast het spelbord.

Sorteer de portretkaarten naar de letter op de achterzijde: **"A", "B" of "C"**. Schud elke afzonderlijke stapel en leg de stapels zoals hiernaast is afgebeeld op elkaar. Leg deze gedekte stapel op een veld van het atelier. Trek de bovenste twee kaarten en leg deze open op de lege velden.

Stapel "C" komt als eerste op het rechtse veld van het atelier te liggen, stapel "B"daarop en tenslotte stapel "A". Draai vervolgens de twee bovenste kaarten open.

Aanpassingen spelverloop

Atelier: portretten schilderen

De speler, die aan de beurt is, mag **één** van zijn assistenten gebruiken om een openliggende kaart in het atelier te pakken. Hij ontvangt daarnaast ook 3 geld uit de voorraad.

Zijn alle kaarten reeds genomen, dan krijgt de spelers slechts een inkomen van 3 geld.

Voorbereiding van de volgende ronde

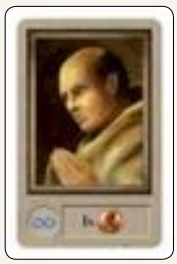
Kaarten die nog op het spelbord liggen worden uit het spel genomen. Trek twee nieuwe kaarten van de gedekte stapel en leg deze open neer.

Aanpassingen einde van het spel

Deze uitbreiding voegt de volgende eindvoorwaarde toe: na het trekken van de laatste 2 kaarten van de stapel, begint de laatste ronde *(actiebordje omdraaien!).*

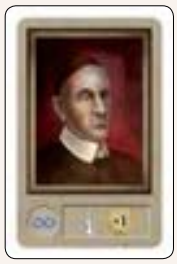
De verschillende portretkaarten

Kaarten die de speler direct voordeel opleveren en open voor zich neer komen te liggen:



Monnik:
De speler ontvangt elke ronde een extra inkomen van 1 geld

Toneelspeler:
Elke assistent in het theater verhoogt de stemming met 3 i.p.v. 2 velden.



Abt:
De speler krijgt bij de bonus van de bisschop altijd 1 punt meer.

Kerkvoogd:
De speler mag 1x per ronde in de dom, na betaling van 1 geld, de bisschop op een veld naar keuze plaatsen.

Kaarten die de speler een eenmalig voordeel opleveren en daarna uit het spel worden genomen:

Handelaar:
De speler krijgt 2 verfblokjes naar keuze en 1 geld.

Adel:
Deze leveren geld en de afgebeelde verfblokjes op.

Bisschop / Mariabeeld:
De speler ontvangt het afgebeelde aantal punten en het verfblokje of het geld.

Beschermheer:
Deze levert 7 geld op.

Mooie meisje / Zelfportret:
De stemming stijgt het afgebeelde aantal velden en de speler ontvangt het afgebeelde aantal geld/ punten.

Muze:
De stemming van de speler stijgt tot het maximum.

Spel met twee spelers

Plaats bij de voorbereiding van het spel een extra assistent op het actiebordje van Leonardo op het bovenste veld van de kolom “Atelier”.

Als Leonardo in het atelier aan de beurt is, **moet** hij, indien mogelijk, een portretkaart nemen. Deze kaart wordt uit het spel genomen. Leonardo verdient wel de punten, die op de kaart zijn aangegeven.

2 De opdracht van de bisschop

Degene die bereid is een opdracht van de bisschop te vervullen en een deel van zijn inkomen af te staan, krijgt extra overwinningspunten en wordt regelmatig van waardevolle verf voorzien!

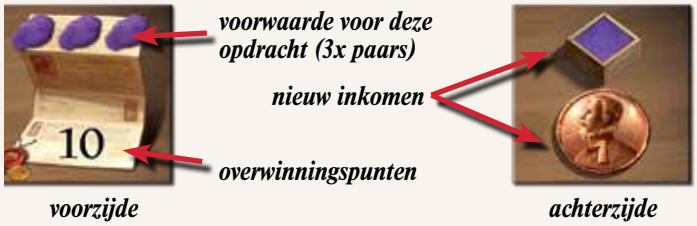
Deze uitbreiding heeft gevolgen voor
■ Werkplaats: Verf mengen

Aanpassingen voorbereiding

Leg de verfblokjes naast het spelbord. Sorteer de **12 opdrachttegels** naar soort en leg deze op de velden van de werkplaats. In elke stapel ligt de tegel met het laagste cijfer onderop en de tegel met het hoogste cijfer bovenop.

Aanvullend spelmateriaal

• **12 opdrachttegels** – 1 soort algemene en 3 soorten speciale opdrachten (paars, oranje, groen) maken het mogelijk extra punten te krijgen voor de frescotegels.



Aanpassingen spelverloop

■ Werkplaats: Verf mengen
Nieuwe actie: Opdracht vervullen (extra)

Elke ronde mag **1 assistent** in de werkplaats **in plaats van** verf mengen **1 opdracht** vervullen. De andere assistenten mengen zoals gebruikelijk verf in de werkplaats.

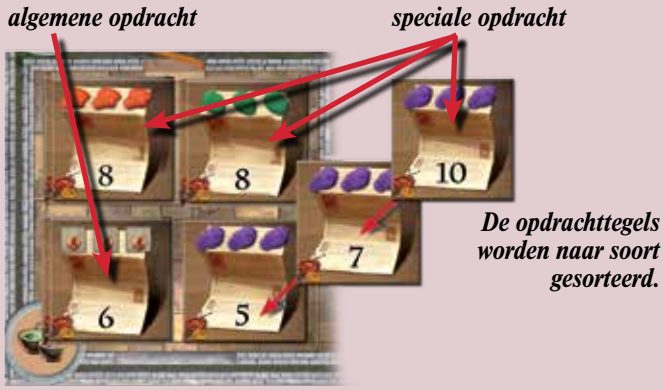
Een algemene opdracht vervullen

Heeft een speler minstens 3 frescotegels voor zich liggen, dan mag hij 1 algemene opdrachttegel nemen en zijn schilderfiguur op het puntenspoor het aangeven aantal punten naar voren zetten. Vervolgens maakt hij een stapel met **3** van zijn frescotegels naar keuze en legt daarop de opdrachttegel met de achterzijde naar boven.

Een speciale opdracht vervullen

Op verschillende frescotegels zijn een of meer oranje, groene en paarse verfvlekken afgebeeld. Met drie tegels, die op de achterzijde dezelfde kleur hebben, kan een "speciale opdracht" in die kleur worden vervuld. Dit gaat op dezelfde wijze als hierboven is beschreven.

Elke opdrachttegel brengt de speler een inkomen van de afgebeelde hoeveelheid geld en het verfblokje op. Met een "algemene opdracht" mag de speler elke ronde een verfblokje van een primaire kleur (rood, geel of blauw) kiezen.



*Opmerking: Een assistent mag of een opdrachttegel nemen of verf mengen – beide acties zijn **niet** mogelijk!*

Voorbeeld: De speler maakt een stapel van deze drie frescotegels en neemt de bovenste algemene opdracht. Hij verdient hier 6 overwinningspunten mee. Vervolgens draait hij de opdrachttegel om en legt deze op de stapel. Vanaf nu krijgt de speler bij het uitkeren van inkomen één geld en een rood, geel of blauw verfblokje.

Voorbeeld: De speler heeft drie frescotegels met een paarse verfvlek voor zich liggen. Hij mag de paarse 10-punten-opdrachttegel nemen. Hij legt drie frescotegels op een stapel, verdient 10 overwinningspunten en legt de opdrachttegel met de achterzijde naar boven op de stapel. Vanaf nu krijgt de speler bij het uitkeren van inkomen één geld en een paars verfblokje.

Spel met twee spelers

Plaats bij de voorbereiding van het spel een extra assistent op het actiebordje van Leonardo op het bovenste veld van de kolom "Werkplaats".
Als Leonardo in de werkplaats aan de beurt is, mag hij, mits hij aan de voorwaarden voldoet, een opdracht van de bisschop vervullen. De betreffende fresco- en opdrachttegels worden uit het spel genomen. Leonardo verdient wel de punten die op de tegel zijn aangegeven.

3 De bijzondere verfkleuren

Het fresco krijgt nog meer kleur. Nieuwe verfblokjes maken nieuwe verfkleuren mogelijk. Degene die nieuwe kleuren het beste weet te gebruiken zal extra veel overwinningspunten krijgen!

Deze uitbreiding heeft gevolgen voor

- **Dom: Fresco of altaar restaureren**
- **Werkplaats: Verf mengen**

Aanvullend spelmateriaal

- **7 frescotegels** – met waarde 13-24
- **12 verfblokjes** – 6x roze en 6x bruin
- **4 gevorderde mengtabellen** (op de achterzijde van de standaard mengtabellen)
- **1 altaartegel**

Aanpassingen voorbereiding

Leg de **12 verfblokjes** bij de andere verfblokjes. Leg de altaartegel op het vrije altaarveld. Iedere speler ontvangt een **mengtabel**.

Plaats de 7 frescotegels met waarde 24 in het midden van het fresco. Verwijder 7 willekeurige tegel tegels van de 25 tegels uit het basisspel. Schud de resterende tegels met de overige 6 nieuwe frescotegels en verdeel deze zoals in het basisspel over het fresco.

Aanpassingen spelverloop

Dom: Fresco of altaar restaureren

Als een speler het altaar met mengkleuren wil restaureren, dan mag hij een groen, oranje of paars verfblokje vervangen door een roze of bruin verfblokje. Elk als "joker" ingezet roze blokje levert extra 3 overwinningspunten op en elk bruin blokje levert 5 extra overwinningspunten op.

Het altaar restaureren levert 9 overwinningspunten op: 6 basispunten + 3 bonuspunten voor het roze blokje

Werkplaats: Verf mengen

Men kan nu ook als volgt de volgende kleuren maken: paars + rood wordt roze en oranje + groen wordt bruin. Een assistent mag tweemaal dezelfde kleur maken in een beurt.

21 overwinningspunten: 6 basispunten + 3 x 5 bonuspunten voor 3 bruine blokjes

Spel met twee spelers

Er zijn geen bijzondere regels voor Leonardo.

4 De wensputten

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 zichtscherm 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.

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

■ 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 zichtscherm. 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 zichtscherm van de desbetreffende speler.

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

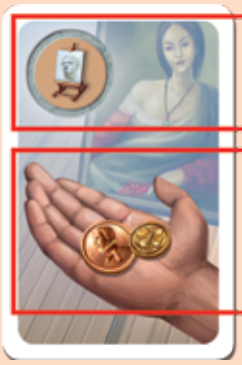
Acties uitvoeren: Wenskaarten inzetten

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 zichtscherm.

(3x) Gratis verf – Markt: Bij het kopen van een markttegel krijgt men gratis de op de kaart afgebeelde markttegels, mits deze in dezelfde kraam ligt. Voor deze gratis tegel 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.

Voorbereiding 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.

5 Het bladgoud

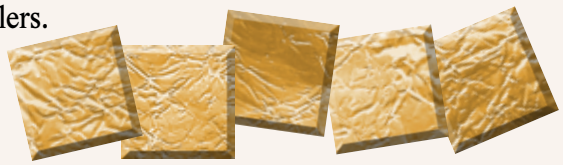
De bisschop wil de kleuren van het fresco veredelen. Elke ronde bepaalt hij welke kleur met bladgoud wordt veredeld. Het gebruik van bladgoud levert extra overwinningspunten op.

Deze module heeft gevolgen voor:

- **Markt: Verf kopen en bladgoud krijgen**
- **Dom: Fresco restaureren en veredelen**

Extra spelmateriaal

- **1 bordje voor het bladgoud**
- **24 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 mandtegel**



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 mandtegel.

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 zichtscherm.

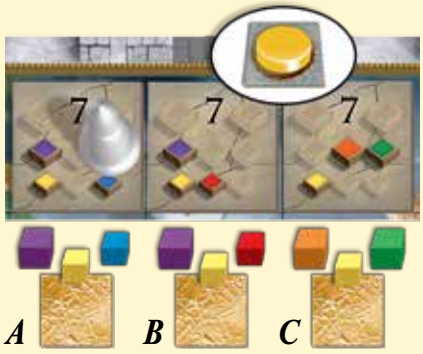
Markt III: op markt III wordt naast een blauw en geel verfblokje 1x bladgoud aangeboden.

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.

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

Voorbereiding van de volgende ronde:

Trek een houten schijfje en leg deze op de mandtegel. 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.

Spel met twee spelers

Leonardo krijgt geen bladgoud.

De glaswerkers

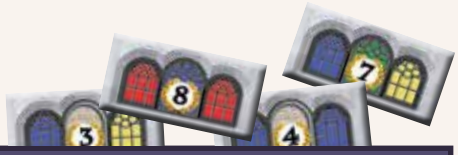
Terwijl het fresco door de vakkundige arbeid van de schilders in zijn nieuwe glorie herrijst, spreekt de bisschop een langgekoesterde wens uit voor nieuwe kerkvensters met gekleurd glas. Geen gemakkelijke opgave, maar met een beetje geluk helpt de glaswerkplaats een handje mee.

Deze module heeft gevolgen voor:

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

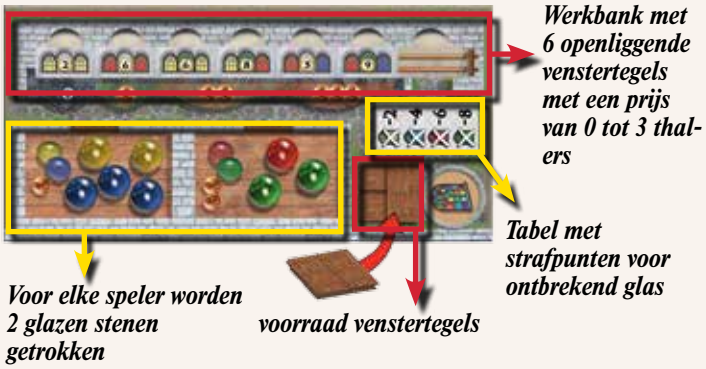
Extra spelmateriaal

- **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.

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.

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 zichtscherm. Liggen er geen glazen stenen meer op het glaswerkplaats-bordje, dan kan men in deze ronde geen glas meer kopen.

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 gerestaureerde 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.

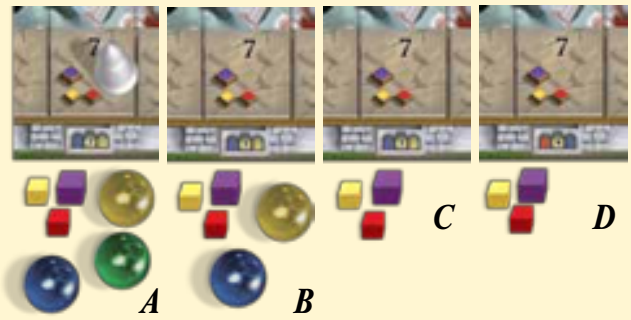
Altaar restaureren – venster vernieuwen:

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.

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

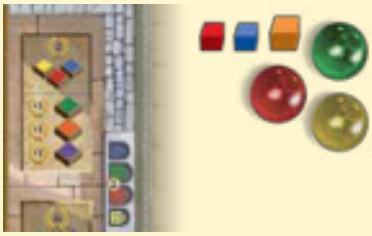
B: Een nieuw venster (rood/groen/rood) wordt gedraaid en komt aan het einde van de rij te liggen.

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 verfblokjes 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.

Voorbereiding 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.

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.

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, dan vernieuwt hij het venster met de venstertegel die 0 kost. Leonardo krijgt hiervoor het volledige aantal aangegeven punten.

7 De schriftrollen

De bisschop overhandigt de schilders bijzondere schriftrollen. Met deze aantekeningen van de oude meester kunnen de spelers het fresco in zijn geest restaureren en nog meer punten verdienen.

Dom: Fresco restaureren

Spelmateriaal

- **10 schriftrollen-tegels**
  Op elke tegel zijn steeds 5 velden van het fresco in een horizontale of erticale lijn gemarkeerd.

Aanpassingen voorbereiding

Sorteer de schriftrollen-tegels naar de kleur van de achterzijde en vorm twee aparte stapels. Schud deze stapels afzonderlijk en geef elke speler gedekt een tegel van elke stapel. Deze tegels legt men open achter zijn grote zichtscherm. Ongebruikte tegels gaan terug in de doos.

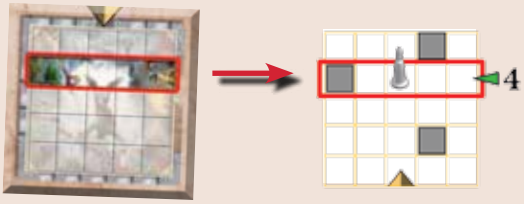
Leg de tegels zo neer, zodat deze gelijk liggen aan het zicht op het spelbord.

Aanpassingen spelverloop

Dom: Fresco restaureren

Een schriftrol uitspelen

Na het restaureren van een deel van het fresco, dat op één van zijn schriftrollen is gemarkeerd, mag de actieve speler - nadat hij de bisschop op dit veld heeft geplaatst – de desbetreffende schriftrol uitspelen. Daarmee verdient hij 2 overwinningspunten per gerestaureerd frescodeel. Alle velden zonder frescotegel leveren punten op, onafhankelijk van wie dit deel gerestaureerd heeft. Op deze wijze zijn maximaal 10 punten te verdienen.



Voorbeeld: Speelt de speler de horizontale schriftrol uit, dan verdient hij 8 OP, omdat er 4 delen voltooid zijn.

Twee schriftrollen uitspelen

Na het restaureren van een deel van het fresco, dat op zijn beide schriftrollen is gemarkeerd (snijpunt van twee lijnen), mag de actieve speler beide schriftrollen uitspelen. Daarmee verdient hij 3 overwinningspunten per gerestaureerd frescodeel. Beide rijen worden afzonderlijk afgehandeld, waardoor het snijpunt dus twee keer wordt gewaardeerd. Op deze wijze zijn maximaal 30 punten te verdienen.

Voorbeeld: De speler heeft een snijpunt gerestaureerd en speelt beide schriftrollen uit.

Hij verdient horizontaal 12 OP (4 delen x 3 OP) + verticaal 9 OP (3 delen x 3 OP) = 21 OP.

De speler gaat dit totale aantal punten op het puntenspoor naar voren. Gespeelde schriftrollen gaan terug in de doos. Niet uitgespeelde schriftrollen leveren geen punten op aan het einde van het spel.

Let op: Men kan een schriftrol niet meer uitspelen, nadat een andere speler het laatste deel van een rij heeft gerestaureerd.

Spel met twee spelers

Leonardo krijgt geen schriftrollen.

8 De klok

De bisschop wil een nieuwe klok in de kathedraal en is daarom op zoek naar gulle donateurs. De frescoschilders willen ook een bijdrage leveren en investeren hun geld in zogenaamde klok-certificaten. Hiermee krijgen ze direct prestige (overwinningspunten) en aan het einde van het spel krijgen spelers met de meeste certificaten extra overwinningspunten.

Deze module heeft gevolgen voor:

- **2. Acties plannen en uitvoeren**

Extra spelmateriaal

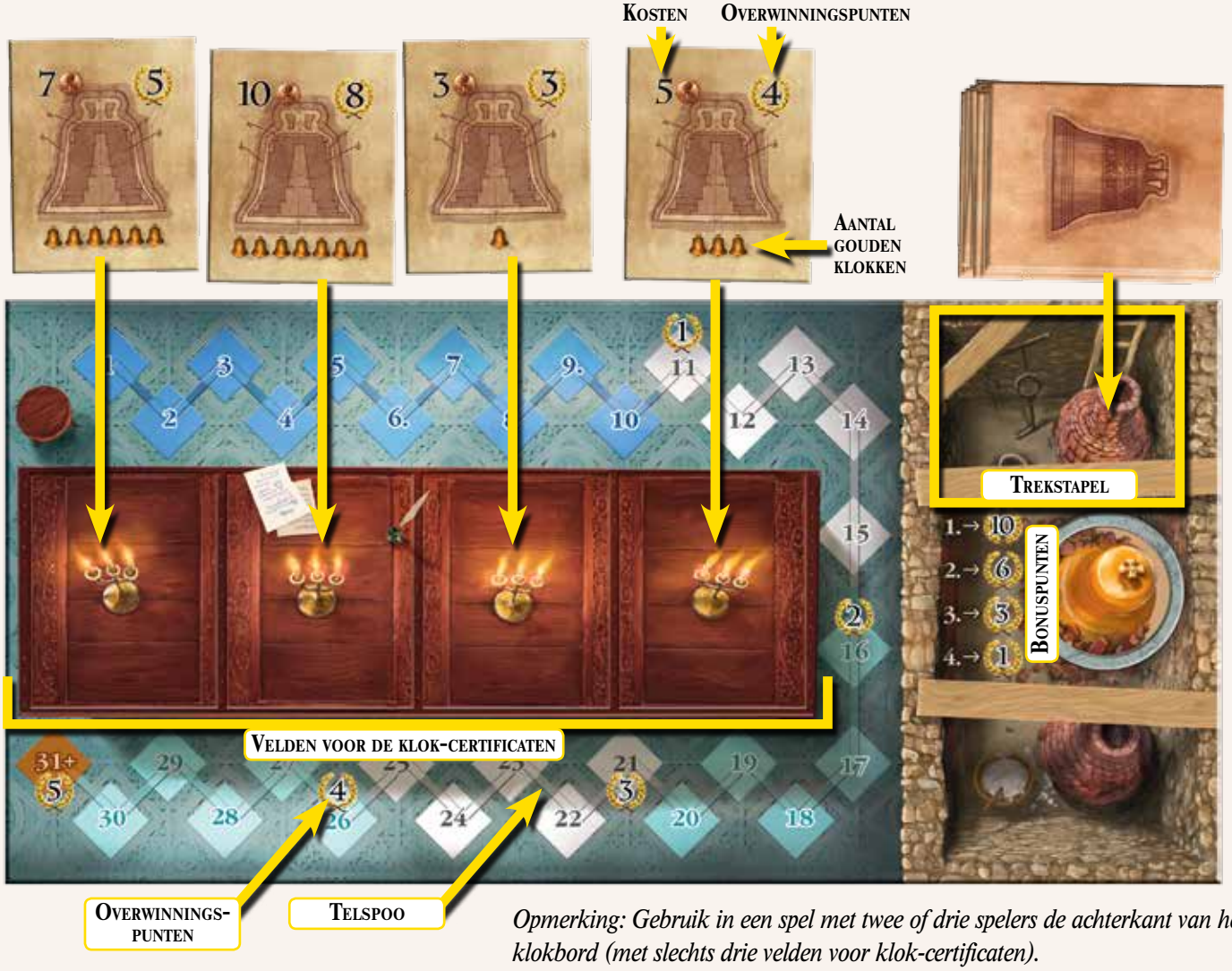
- **4 "investeerders" actietegels** – 1 per speler
- **18 klok-certificaten**
- **1 dubbelzijdig klokbord** – voor respectievelijk 4 of 2 en 3 spelers

Aanpassingen voorbereiding

Iedere speler krijgt 1 "investeerders" actietegel en legt deze achter zijn zichtscherm.

Leg het klokbord naast het spelbord, met de juiste zijde voor het aantal spelers naar boven. Schud de klok-certificaten en leg ze in een gedekte stapel op het klokbord. Draai per speler een certificaat open.

Voorbeeld voorbereiding met 4 spelers:



Opmerking: Gebruik in een spel met twee of drie spelers de achterkant van het klokbord (met slechts drie velden voor klok-certificaten).

Aanpassingen spelverloop

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In de planfase hebben de spelers nu ook de mogelijkheid om potentiële investeerders voor de bisschop te zoeken. Om dat te doen, moeten ze op een gebied op hun actiebordje een "investeerders" tegel leggen. De speler kan deze ronde geen acties uitvoeren in dit gebied, maar zorgt in plaats daarvan voor investeerders voor de bisschop. Dit gebeurt in de speelvolgorde op het moment dat het gebied wordt afgehandeld.

Acties uitvoeren

Als de speler als investeerder aanwezig is, moet hij één van de opengedraaide klok-certificaten kopen.

De speler heeft daarbij de keuze uit twee mogelijkheden:

1. De speler betaalt het volledige bedrag, krijgt direct de overwinningspunten en legt het certificaat gedekt voor zijn grote scherm.

Voorbeeld: Geel betaalt het volledige bedrag van 3 munten en krijgt onmiddellijk 3 OP. Hij legt het certificaat gedekt voor zijn scherm neer.

2. De speler betaalt het certificaat in termijnen en legt het certificaat open voor zijn zichtscherm. Daarna mag hij een eerste termijn betalen door een bedrag naar keuze te betalen. De speler krijgt 1 overwinningspunt voor elke 2 munten die hij op het certificaat legt.
   Opmerking: Zelfs als een speler het volledige bedrag kan betalen, mag hij kiezen voor het betalen in termijnen.

   Een speler die een certificaat bezit dat nog niet volledig is betaald, **moet elke keer als hij geld verdient** dat geld op het certificaat leggen, totdat dit volledig is betaald. Hij krijgt hier geen overwinningspunten voor. Als het volledige bedrag is betaald, mag hij het certificaat omdraaien, zodat dit gedekt voor zijn grote zichtscherm ligt.

Voorbeeld: Rood wil het certificaat in termijnen betalen en legt het open voor zijn grote scherm. Als eerste termijn betaalt hij 4 munten, waarmee hij 2 OP verdient.

Opmerkingen:

- *Als een speler geld achter zijn grote zichtscherm heeft liggen, mag hij dit op elk moment gebruiken om voor een certificaat te betalen.*
- *De spelers mogen altijd hun eigen certificaten bekijken. Het aantal certificaten dat een speler heeft, is openbare informatie.*

Voorbereiding van de volgende ronde:

De spelers nemen de actietegel "investeerders" van hun actiebordje. De klok-certificaten die niet zijn verkocht komen onderop de stapel te liggen. Vervolgens wordt er per speler een klok-certificaat op het klokbord gelegd.

Opmerking: Als er nog onvoldoende certificaten zijn, dan worden deze allemaal op het klokbord gelegd. Als het laatste certificaat is gekocht, dan heeft de actietegel "investeerders" geen functie meer.

Einde van het spel en eindwaardering

De klok-certificaten worden gewaardeerd, voordat de spelers punten krijgen voor geld in hun bezit.

Het waarderen geschiedt in de speelvolgorde van de laatste ronde

Bij de waardering draait de speler zijn gedekte certificaten open en telt het aantal gouden klokken. Klokken op niet volledig betaalde certificaten worden afgetrokken van dit totaal. Daarna plaatst de speler een assistent op het betreffende veld op het klokbord.

Vervolgens plaatst de speler een van zijn assistenten op het betreffende veld op het klokkentelspoor.

Ten slotte worden de klokken op de niet verkochte certificaten geteld. Deze tellen voor de bisschop. Plaats de bisschop het betreffende veld op het klokbord.

Spelers zonder certificaat doen niet mee met deze waardering.

Is het veld bezet waarop een assistent of de bisschop op een veld zou komen, dan gaat deze naar het volgende vrij veld op het klokken-scorespoor.

Nu krijgt iedere speler een bonus naar gelang zijn positie op het klokkentelspoor. De speler krijgt zowel punten voor zijn positie op het klokkentelspoor als voor de bonus. De bisschop neemt ook een positie in in de rangvolgorde, waardoor spelers die achter hem staan minder punten krijgen. Ten slotte voegt elke speler de overwinningspunten toe aan het puntenspoor door zijn schilderfiguur het aangegeven aantal velden vooruit te plaatsen.

Voorbeeld eindwaardering met 3 spelers:

Voorbeeld: Rood eindigt op veld 20 van het klokkentelspoor en komt daarmee op de eerste plaats. Dat levert hem 9 OP op. Daarnaast krijgt hij ook 2 OP, omdat hij voorbij veld 15 is gekomen. Blauw eindigt op veld 16 en krijgt 5 OP voor de tweede plaats en daarnaast ook 2 OP.

Zowel groen als de bisschop hebben 11 klokken. Omdat de bisschop als laatste wordt verplaatst, eindigt hij één veld voor groen. Groen eindigt dus op de vierde plaats en krijgt 1 OP, omdat hij veld 11 op klokkentelspoor heeft bereikt.

Opmerking: Er zijn in totaal 61 gouden klokken op 18 klok-certificaten. Als een speler meer dan 30 klokken heeft, plaatst hij zijn speelstuk op het "30+"-veld.

Spel met 2 spelers

In een spel met twee spelers krijgt Leonardo klok-certificaten. Trek vier certificaten van de stapel en leg deze gedekt op veld 3 van het klokbord en plaats hierop assistenten van Leonardo om aan te geven dat deze van hem zijn. Leonardo waardeert de certificaten aan het einde van het spel.

In een spel met twee spelers nemen zowel Leonardo als de bisschop een positie in bij de waardering van de klok-certificaten.

9 Het muurfresco

Het opknappen van het oude muurfresco is stille wens van de bisschop.

Naast roem en prestige kunnen spelers verf krijgen en dus geld besparen. Welke frescoschilder laat zo'n kans schieten?

Deze module heeft gevolgen voor:

- **2. Acties plannen en uitvoeren**
- **Werkplaats: Frescotegel omruilen**

Aanvullend spelmateriaal

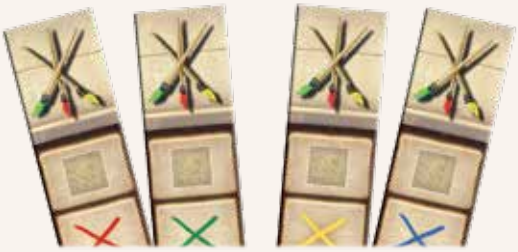
- **1 "muurfresco"-bord**
- **4 "muurfresco" actietegels**
- **18 muurfresco-tegels –** voorzijde: gemengde verf / achterzijde: verf inkomen
  De verfvlekken spelen enkel een rol als met de module 2 "De wens van de bisschop" wordt gespeeld.
- **12 wisseltegels –** 4 tegels per kleur: paars, oranje en groen

voorzijde *achterzijde*

Aanpassingen voorbereiding

Leg het muurfresco-bord naast het spelbord. Schud de 18 muurfresco-tegels met de voorkant naar boven. Leg op elk deel van het muurfresco-bord een muurfresco-tegel.

Iedere speler neemt een muurfresco-tegel met zijn spelerskleur en legt deze achter zijn grote scherm.



Leg de wisseltegels in de werkplaats op het spelbord.

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In de planfase kunnen de spelers ook kiezen om het muurfresco te restaureren. Als een speler voor deze actie kiest bedekt hij een gebied op zijn actiebordje.

Hij mag dit gebied niet bezoeken in deze ronde en gaat in plaats daarvan aan het muurfresco werken. Dit wordt gedaan in de speelvolgorde op het moment dat de bedekte actie wordt afgehandeld.

Acties uitvoeren

Het muurfresco bestaat uit 18 delen: elk deel is bij aanvang van het spel bedekt met een tegel. In tegenstelling tot het plafondfresco worden de delen van het muurfresco in een doorgaande lijn gerestaureerd. In de hoek linksonder is reeds een begin gemaakt. Het volgende deel dat gerestaureerd gaat worden moet horizontaal of verticaal aan een reeds gerestaureerd deel grenzen.

De speler legt de benodigde verf van de gekozen tegel terug in de voorraad en verdient 4 OP, die hij onmiddellijk verwerkt op het puntenspoor.

Daarna verwijdert hij de tegel en legt deze voor zijn grote zichtscherm.

Een speler krijgt de verf op de tegels voor zijn zichtscherm als inkomen bij aanvang van elke volgende ronde.

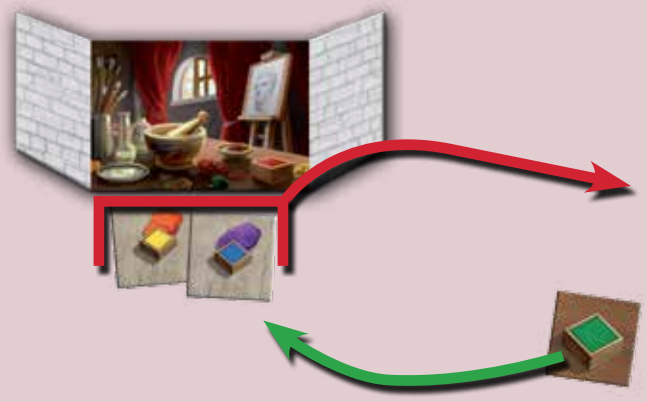
Voorbeeld: Rood legt een paars verfblokje af en pakt de betreffende muurfresco-tegel. Hij krijgt direct 4 OP en legt de tegel met de achterzijde zichtbaar voor zijn grote zichtscherm.

Werkplaats: Frescotegel omruilen

Deze module maakt een nieuwe actie in de werkplaats mogelijk.

In plaats van 1 of 2 keer verf mengen, mag een assistent 2 muurfresco-tegels voor een wisseltegel omruilen. De speler legt 2 tegels met 2 verschillende verf af en neemt een wisseltegel met de kleur verf als resultaat van het mengen van de verf op de afgelegde tegels.

Iedere speler kan maximaal 1 wisseltegel krijgen van elke verf.



Voorbeeld: Rood legt de blauwe en gele muurfresco-tegels af en krijgt daarvoor in de plaats de groene wisseltegel.

Voorbereiding volgende ronde:

De spelers verwijderen de muurfresco-tegel van hun actiebordje.

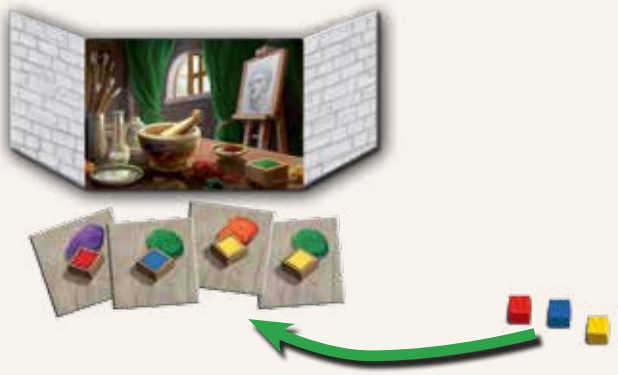
De spelers krijgen inkomen. Elke muurfresco-tegel levert 1 verfblokje in een primaire kleur (rood, geel of blauw) op. Een speler krijgt maximaal 1 blokje per kleur, zelfs als hij meerdere tegels van die kleur heeft.

Een wisseltegel levert 1 verfblokje in een mengkleur (paars, oranje of groen) op.

Aanvulling spelregels:

Als er wordt gespeeld met zowel de module "Het muurfresco" en "De opdracht van de bisschop"…

Er staat een verfklodder op de achterzijde van de muurfresco-tegels. Muurfresco-tegels kunnen worden gebruikt om opdrachten te vervullen zoals in het basisspel. Een combinatie van fresco- en muurfresco-tegels is toegestaan. Het inkomen vanwege vervulde opdrachten wordt niet beïnvloed door de muurfresco-module.



Voorbeeld: Groen heeft 1 rode, 1 blauwe en 2 gele tegels. Hij krijgt 1 rood, blauw en geel verfblokje.

Spel met 2 spelers

Leonardo restaureert het muurfresco niet.

10 De medicus

Als het halen van de deadline om het fresco te restaureren al niet moeilijk genoeg is, worden je assistenten ook nog eens ziek. Hoe gaan we nu we deadline halen? Een goede planning en medicijnen van de rondreizende medicus bieden hulp.

Deze module heeft gevolgen voor:

2. Acties plannen en uitvoeren

Markt, Theater, Dom, Atelier en Werkplaats

Aanvullend spelmateriaal

- **1 "medicus"-bord**
- **16 medicijnflesjes** – 4 flesjes met ingrediënten van het medicijn en 4 flesjes met vruchtensap
- **20 zwarte assistent speelfiguren**
- **4 "medicus op de markt" actietegels**
- **9 besmettingstegels** – 2 per gebied: mark, kathedraal, studio en werkplaats; 1 "hetzelfde gebied" tegel
- **4 overzichtskaarten met "acties van zieke assistenten"**
- **1 afdektegel**

Aanpassingen voorbereiding

Iedere speler krijgt een “medicus op de markt” actietegel en een overzichtskaart.

Leg het “medicus”-bord naast het spelbord.

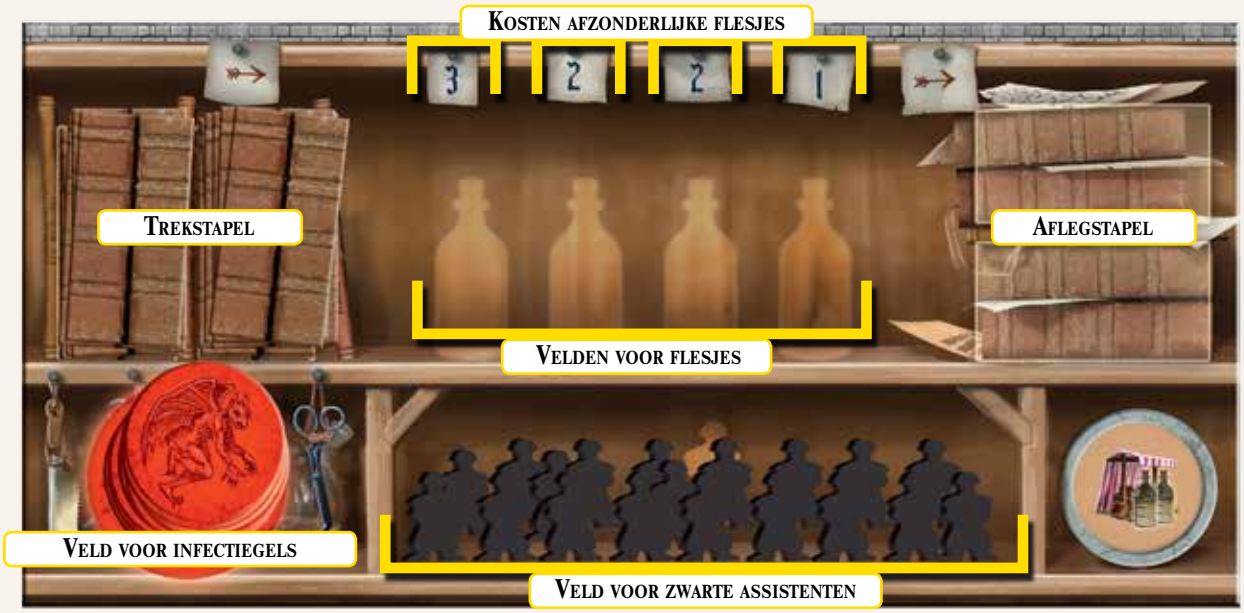
Plaats per speler 5 zwarte assistenten op het daarvoor bestemde veld op het “medicus”-bord. Dit zijn de zieke assistenten.

Schud alle medicijnflesjes en leg deze gedekt op het daarvoor bestemde veld als algemene voorraad. In de eerste ronde worden er geen medicijnen aangeboden op de markt.

Schud de besmettingstegels en leg deze gedekt op het daarvoor bestemde veld.

Leg de afdektegel op het atelier.

Voorbeeld voorbereiding met 4 spelers:



Opmerking: Gebruik in een spel met twee of drie spelers de achterkant van het “Medicus”-bord (met slechts drie velden voor flesjes).

Aanpassingen spelverloop

In elke ronde verspreidt de besmetting naar een gebied en alle assistenten, die daar aan de slag gaan, worden ziek. Zij kunnen weer genezen worden met het medicijn van de medicus op de markt.

Ziek worden

2. Acties plannen en uitvoeren

Trek de bovenste besmettingstegel van de stapel op en leg deze na de planfase in het aangegeven gebied, voordat de spelers hun acties uitvoeren. Dit gebied is besmet en alle spelers die hier minstens één assistent hebben ingezet, worden hierdoor getroffen.

Als de “hetzelfde gebied” tegel wordt getrokken blijft het besmette gebied hetzelfde als in de vorige ronde en blijft de tegel liggen. Als dit gebeurt in de eerste ronde, wordt er geen gebied besmet.

Nadat de actieve speler zijn laatste actie in het besmette gebied heeft uitgevoerd, wordt één van zijn gezonde assistenten ziek – dit kan ook de neutrale zesde assistent zijn. Als een speler meer dan één assistent had ingezet, moet hij kiezen welke ziek wordt.

Als een assistent in de kleur van een speler ziek wordt, gaat deze naar veld het met de zwarte assistenten op het "medicus" bord en krijgt de speler een zwarte assistent.

Als een neutrale assistent ziek wordt, gaat deze terug naar het theater. Als het humeur het toelaat, zal deze assistent de volgende ronde weer beschikbaar zijn.

In tegenstelling tot gezonde assistenten, mag een speler er voor kiezen om zieke assistenten niet in te zetten. In dat geval worden die assistenten achter het kleine zichtscherm naast het actiebordje gezet.

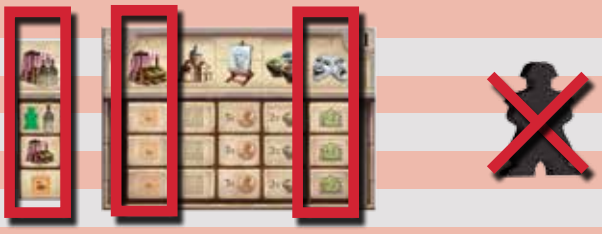
Voorbeeld: De besmettingstegel voor de markt wordt getrokken. Nadat geel 2x verf heeft gekocht, wordt zijn assistent ziek. Een van zijn twee gele assistenten gaat naar het "Medicus"-bord en zijn plaats wordt ingenomen door een zwarte assistent.

Opmerking: Assistenten worden ook ziek als een speler besluit geen actie in het gebied uit te voeren.

Zieke assistenten mogen niet worden ingezet in de volgende gebieden:

Markt en Theater:

In deze twee gebieden mag op het actiebordje een zwarte assistent worden ingezet. Dus op het "medicus"-bord mag geen zwarte assistent worden ingezet.



Opmerking: Dezelfde regel geldt voor de "Glasblazerij" (module 6) en het "Muurfresco" (module 9): op die actiebordjes mag ook geen zwarte assistent worden ingezet.

Zieke assistenten kennen beperkingen in de volgende gebieden:

Dom:

Als een zieke assistent een deel van het plafondfresco restaureert, mag de bisschop daarvoor niet worden verplaatst. Zieke assistenten kunnen geen delen restaureren, die horizontaal, verticaal of diagonaal grenzen aan de bisschop. Nadat een (toegestaan) deel van het fresco is gerestaureerd, gaat de bisschop alsnog naar het gerestaureerde deel.

Opmerkingen:

- *Zieke assistenten kunnen zonder beperking het altaar restaureren.*
- *De kaarten "Kerkvoogd" (module 1) en "Bezoek van de bisschop" (module 4) kunnen niet worden gespeeld.*
- *Bladgoud (module 5) is slechts 1 punt waard.*
- *Schriftrollen (module 7) kunnen worden gespeeld en vensters (module 6) kunnen worden vernieuwd.*

Voorbeeld: De positie van de bisschop bepaalt welk deel door zieke assistenten gerestaureerd kan worden.

Atelier:

Zieke assistenten gaan portretten schilderen, maar maken enkel tekeningen van heiligen (onderste deel van het getrokken tegel). Dit kost een verfblokje naar keuze en de speler verdient 3 munten.

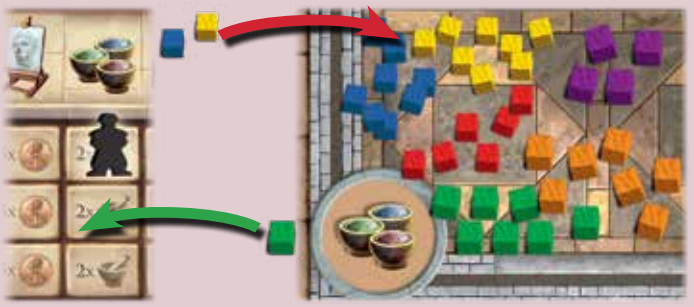
Opmerking: De kaart "Drinkgeld" (module 4) kan niet worden gespeeld.

Werkplaats:

Zieke assistenten kunnen slechts eenmaal verf mengen.

Opmerkingen:

- *De kaart "Alchemie" (module 4) kan niet worden gespeeld.*
- *De verf die gemengd wordt, mag ook een bijzondere kleur zijn.*



Voor alle drie deze gebieden geldt de volgende regel:

Als een speler een gezonde en een zieke assistent inzet in hetzelfde gebied, mag hij hun acties in een willekeurige volgorde uitvoeren. Daarna worden alle gezonde assistenten in dit gebied ziek.

Voorbeeld: Geel zet 1 zieke en 2 gezonde assistenten in bij de Dom. Bij het plannen wordt niet de volgorde bepaald waarin de assistenten de acties uitvoeren. Maar na het uitvoeren van de acties raken beide gezonde assistenten besmet. Dit staat los van de getrokken besmettingstegel deze ronde.

Medicijnen kopen

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In de planfase hebben de spelers ook de mogelijkheid om een bezoek te brengen aan de "medicus op de markt". Hiertoe moeten ze het marktgebied op hun actiebordje bedekken met de actietegel. Er is geen assistent nodig om de medicus te bezoeken. De speler mag daarnaast één assistent inzetten om verf te kopen.

Acties uitvoeren

Als een speler zijn actietegel heeft gespeeld, moet hij een medicijnflesje in het aanbod kopen, mits nog beschikbaar.

Opmerking: Als een speler onvoldoende geld heeft om een flesje te kopen, moet hij dit laten zien door zijn zichtscherm op te tillen.

De speler legt de gekochte fles voor zijn grote scherm. Een speler mag maximaal twee flesjes bezitten.

Voorbeeld: De actietegel kan enkel op de markt worden gelegd. Geel en rood willen beiden naar de medicus. Geel wil daarnaast 1x verf kopen.

Voorbeeld: De medicus biedt 3 flesjes aan. Geel moet 1 flesje kopen en kiest een groen flesje met 3 porties elixer. Hij betaalt 2 munten en mag daarnaast 1x verf kopen. Rood koopt ook 3 porties elixer, maar moet 3 munten betalen. Blauw moet het rode flesje kopen voor 2 munten.

Genezen

Nadat de laatste speler zijn laatste actie in het theater heeft uitgevoerd, kunnen de spelers hun zieke assistenten genezen. De spelers besluiten in speelvolgorde het aantal flesjes dat ze willen inzetten.

Groene flesjes bevatten elixer en genezen de assistenten. Elk afzonderlijke portie geneest één assistent.
De speler verwisselt een zwarte assistent voor een assistent in zijn kleur. Overtollige porties gaan verloren (de houdbaarheid van het medicijn is verlopen).

Voorbeeld: Rood heeft 2 zieke assistenten. Hij gebruikt zijn flesje met 3 porties. 1 Portie komt daarmee te vervallen. Hij wisselt zijn assistenten om.

Rode flesjes bevatten vruchtensap en genezen de assistenten niet, maar verbeteren het humeur. Elk rood flesje, dat wordt gebruikt, verhoogt het humeur met +1. Verplaats het schilderspeelstuk bij het theater zoveel velden vooruit.

Voorbeeld: Met vruchtensap stijgt het humeur met 1.

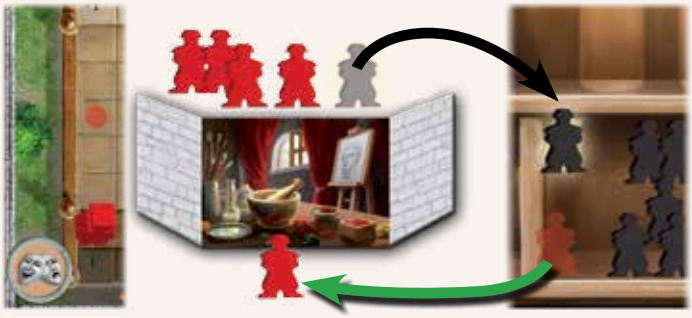
Alle gebruikte flesjes worden afgelegd en komen op het daarvoor bestemde veld op het "medicus"-bord te liggen. Aan het einde van een ronde worden alle niet gebruikte flesjes in het aanbod verwijderd en afgelegd. Daarna worden er nieuwe flesjes neergelegd voor de volgende ronde. Trek per speler met minstens één zieke assistent één flesje en leg ze als volgt neer: ***Van links naar rechts, eerst de groene flesjes op volgorde van porties 3-2-1 en daarna de rode flesjes.***

Voorbeeld: Er worden 4 flesjes getrokken, omdat 4 spelers zieke assistenten hebben. Ze worden als volgt van links naar rechts neergelegd: eerst de twee groene flesjes met 3 porties, daarna het groene flesje met 1 portie en achteraan het rode flesje.

Als de trekstapel leeg is, worden de afgelegde flesjes geschud en vormen een nieuwe trekstapel.
De besmettingstegel van deze ronde wordt uit het spel genomen.

Automatische genezing

Als een speler een assistent moet afgeven vanwege slecht humeur, mag hij ook een zwarte assistent inleveren. Deze gaat dan terug naar het "medicus"-bord om vervolgens een assistent in zijn spelerskleur voor zijn scherm te leggen. Deze genezen assistent kan weer worden gebruikt als het humeur verbeterd.



Einde van het spel en eindwaardering

Deze module introduceert een nieuwe eindconditie: als er slechts één besmettingstegel over is op het "medicus"-bord aan het begin van een ronde, is dit de laatste ronde; draai het "medicus" bord om.

Bij het krijgen van punten voor geld, krijgen de spelers 5 munten voor elke assistent in hun kleur, die niet op het "medicus"-bord staat.

Spel met twee spelers

De assistenten van Leonardo worden niet ziek en hij koopt geen medicijn.

Queenie

De gunst van de bisschop

Deze module heeft gevolgen voor:

Dom: Fresco restaureren

Extra spelmateriaal

• **25 gunsttegels**

Aanpassingen voorbereiding

Schud de **25 gunsttegels** en leg op elke frescotegel in de Dom gedekt **1 gunsttegel.**

Leg de gunsttegels in de hoek rechtsboven van de frescotegels.

Aanpassingen spelverloop

Dom: Fresco restaureren

Als een speler een **frescotegel** restaureert waar de bisschop op staat, dan mag hij de **gunsttegel** op de frescotegel pakken.

Hij moet de gunsttegel **direct** inwisselen. De tegel wordt vervolgens uit het spel verwijderd.

Als de bisschop **niet** op de frescotegel staat, die wordt gerestaureerd, dan mag de speler de gunsttegel niet pakken. De gunsttegel wordt direct **uit het spel verwijderd.**

De "geschenken" van de bisschop:

De speler ontvangt 1 of 5 Talers uit de algemene voorraad. Dit geld legt hij achter zijn zichtscherm.

De speler ontvangt 1 extra overwinningspunt.

Het humeur van de speler gaat 1 stap omhoog.

De speler ontvangt het afgebeelde verfblokje. Hij neemt dit blokje uit de voorraad en legt dit achter zijn zichtscherm.

Voorbereiding – spelen met meerdere modulen

Duik nog dieper in de prachtige wereld van Fresco. De modulen zijn naar believen te combineren met het basisspel. Op deze manier zijn het spelniveau en de speelduur variabel. Om bij het spelen met meerdere modulen het overzicht op het spel te behouden, is het volgende extra materiaal aan deze BigBox 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.

Basisspel • pagina 2-9

Module 1 – De portretten • pagina 9-10

Module 2 – De opdracht van de bisschop • pagina 11

Module 3 – De bijzondere verfkleuren • pagina 12

Module 4 – De wensputten • pagina 12-14

Module 5 – Het bladgoud • pagina 15-16

Module 6 – De glaswerkers • pagina 16-18

Module 7 – De schriftrollen • pagina 19

Module 8 – De klok • pagina 20-22

Module 9 – Het muurfresco • pagina 23-25

Module 10 – De medicus • pagina 25-29

Queenie – De gunst van de bisschop • pagina 30

Voorbereiding – spelen met meerdere modulen • pagina 31

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved