¬Un jeu de Marco Ruskowski et Marcel Süßelbeck pour 2 à 4 personnes à partir de 10 ans

FRESCO

L'évêque attend des visiteurs de haut rang, mais la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale a besoin d'urgence d'être restaurée. Les meilleurs peintres de fresques de la Renaissance sont recrutés et doivent prouver leur talent. Quel peintre saura redonner tout son éclat à la fresque de la cathédrale ?

Concept

Avec « Fresque », un jeu familial passionnant pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans, laissez-vous entraîner au plein cœur de la Renaissance. Plongez dans une époque fastueuse et découvrez des possibilités de jeu supplémentaires avec les 3 modules d'extension contenus dans la boîte. Ces modules peuvent être combinés au choix avec le jeu de base, augmentent progressivement le degré de difficulté et influencent la durée du jeu.

Pour plus de plaisir encore plus longtemps.

- Le jeu de base : « Fresque »
- Les modules d'extension avec différents degrés de difficulté :

  Module 1: Les portraits

  Module 2: Les commandes de l'évêque

  Module 3: Les mélanges de couleurs spéciaux

But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau de peintres de fresques qui doivent, sur ordre de l'évêque, restaurer la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale.

Pour cela, il leur faut néanmoins bien organiser leur journée de travail, qui peut donc commencer très tôt. Ils doivent acheter des couleurs au marché, restaurer la fresque et mélanger de nouvelles couleurs.

Si le revenu est insuffisant, ils doivent en plus réaliser d'autres commandes dans leur propre atelier. L'ambiance parmi leurs assistants est donc souvent tendue et pour les dérider, rien de tel qu'une soirée au théâtre.

Seul celui qui planifie intelligemment son travail totalise le plus de points de victoire à la fin du jeu et est couronné meilleur peintre de fresques.

Vous trouverez à la page suivante un récapitulatif du matériel du jeu de base « Fresque ». Le matériel et les règles du jeu pour les différents modules d'extension sont présentés dans le supplément.

Vous trouverez également dans le supplément les règles à deux joueurs.

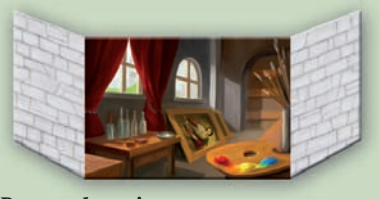
Matériel pour « Fresque »

- **1 plateau de jeu double face**
- **14 tuiles « Marché »**
- **25 tuiles « Fresque »** avec les valeurs 3 à 11
- **60 pièces de monnaie** avec les valeurs 1 (36x), 5 (16x) et 10 (8x)
- **78 pions de couleur,** 17 rouges, jaunes et bleus ; 9 verts, violets et orange
- **4 assistants de couleur naturelle**
- **20 assistants :** 5 de 4 couleurs
- **12 peintres :** 3 de 4 couleurs
- **1 évêque**
- **4 petits paravents**
- **4 grands paravents**
- **4 tableaux d'action**
- **4 cartes avec tableaux de mélange**
- **1 sac en tissu**
- **1règle du jeu**

Matériel de jeu par joueur

Chaque joueur reçoit dans la couleur de son choix :

- **1 petit paravent** et **1 tableau d'action,** qu'il pose derrière le paravent avec la face « 1 » visible.



Devant de petit paravent

Côté intérieur de petit paravent avec aperçu de phase 1, phase 2 et préparation de nouveau tour

Tableau d'action
Face 1 et 2
La face 2 n'est utilisée qu'au dernier tour

- **grand paravent,** derrière lequel il pose **1 pion de couleur jaune, 1 rouge** et **1 bleu** ainsi que **12 thalers.**

Devant de grand paravent

Côté intérieur de grand paravent avec tableau de mélange des couleurs primairess

- **1 carte avec le tableau de mélange des couleurs primaires**
- **3 peintres**

- **5 assistants**

Mise en place pour 3 et 4 joueurs

Les part

1. Le plateau de jeu double face ...

... est placé au milieu de la table bien accessible pour tous, la face pour 4 joueurs (cases de départ S1 à S4) étant visible.

À trois joueurs, le plateau de jeu est retourné et on utilise la face avec les cases de départ S1 à S3.

2. Le

Un pei
le sac e
success
dre sur
des poi

9. L'évêque

Il est placé sur la tuile au milieu de la fresque.

8. Le théâtre

Chaque joueur place un de ses peintres sur la case de même couleur du baromètre d'humeur.

Un assistant de couleur naturelle est posé sur son emplacement au-dessus de chaque colonne.

7. L'atelier

Il se compose de 6 cases sur lesquelles sont posés les pions de couleur triés par couleur, qui constituent la réserve générale.

6. L'atelier de peintre

Les pièces de monnaie sont triées selon leur valeur et réparties sur les 3 cases libres de l'atelier de peintre. Elles constituent la réserve générale.

Le matériel restant n'est pas nécessaire pour le jeu de base.

rticularités à trois joueurs sont sur fond bleu.

es cases de départ (S1 à S4)

intre par joueur est mis dans
en tissu. Les peintres sont tirés
sivement et posés dans cet or-
r les cases S1 à S4 de l'échelle
ints.

3. L'auberge

Chaque joueur pose un de ses peintres sur un emplacement au-dessus de l'auberge.

Elle indique :

dans la colonne de gauche, l'heure de lever ;

dans la colonne du milieu, le changement d'humeur ;

dans la colonne de droite, les prix à payer au marché.

4. Le marché avec les stands 1 à 4

Les 14 tuiles « Marché » sont mises dans le sac et mélangées. Elles indiquent les couleurs que l'on peut acheter au marché. Pour chaque stand, le nombre de tuiles qui convient est pioché dans le sac et posé face découverte. 1 tuile reste dans le sac.

À trois joueurs, il y a 3 stands de marché. Les tuiles suivantes sont mises à part :

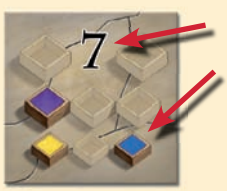
On joue donc avec un total de 11 tuiles, 2 restent dans le sac.

5. La cathédrale avec fresque et autel

On retire des 25 tuiles « Fresque » une tuile de valeur 11 et on la pose au milieu de la fresque.

Les tuiles restantes sont mélangées et placées sur les différentes parties de la fresque, recto visible.

Recto



Points de victoire

Pions de couleur que l'on doit remettre pour la restauration.

Verso

Nécessaire uniquement pour le module d'extension « Les commandes de l'évêque ».

Revenu

Déroulement du jeu

On joue plusieurs tours, dont chacun se compose de 2 phases :

1. Choisir l'heure de lever et adapter son humeur

2. Planifier et exécuter des actions

Les phases dans le détail :

1. Choisir l'heure de lever et adapter son humeur

Le joueur qui se trouve **en dernière position** sur l'échelle des points commence.

Il déplace son peintre de l'emplacement au-dessus de l'auberge sur la case avec **l'heure de lever** souhaitée. Les autres joueurs choisissent **par ordre croissant de leur score** sur l'échelle des points chacun une heure de lever libre. Chaque case d'heure peut toujours être occupée par 1 seul peintre.

L'heure choisie a trois conséquences pour chaque joueur :

- Elle peut modifier son **humeur**
- Elle détermine le **prix** à payer au marché
- Elle fixe l'**ordre des joueurs** pour les actions en phase 2

Modifier son humeur

Le changement d'humeur se lit dans la colonne du milieu. Dès que le joueur a choisi une heure de lever, il adapte son humeur vers le haut ou vers le bas avec son pion sur le baromètre d'humeur. Le pion ne peut pas être avancé plus loin que la case supérieure ou inférieure.

L'humeur peut avoir les répercussions suivantes :

- **Cases « +1 »**
  Si le pion se trouve sur l'une des deux **cases « +1 »**, le joueur prend **l'assistant de couleur naturelle de sa colonne**. Il a le droit d'utiliser celui-ci sur son tableau d'action pour **1 action supplémentaire** lors de la 2ème phase de jeu (ce qui fait donc 6 actions au total). Le joueur conserve cet assistant jusqu'à ce qu'il quitte à nouveau les cases « +1 ». Il repose ensuite le pion sur la case au-dessus du baromètre d'humeur.

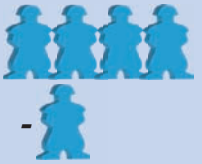
- **Cases « -1 »**
  Si le pion se trouve sur l'une des **cases « -1 », le joueur doit se séparer d'un de ses assistants**. Il le pose devant son paravent. Lors de la 2ème phase de jeu, il n'a donc que 4 actions à disposition. S'il quitte à nouveau les cases « -1 », il récupère son assistant.

Remarque : au début du jeu, tous les peintres se trouvent sur les cases de départ S1 à S4 ; la case la plus en arrière est la case S1.

Exemple:
1.) Le joueur rouge se trouve en dernière position sur l'échelle des points. Il choisit tout d'abord une heure de lever et pose son peintre sur 7 heures. Il a donc déterminé pour ce tour que son humeur se dégrade de 1 et qu'il devra payer 2 thalers pour chaque tuile « Marché » achetée au marché. Les autres joueurs ne peuvent maintenant plus choisir cette heure de lever.

2.) Le joueur rouge adapte son humeur dans le théâtre en déplaçant son pion d'une case vers le bas.

Le joueur dispose d'un assistant en plus.



Le joueur dispose d'un assistant en moins.

Prix à payer au marché

Dans la colonne de droite, chaque joueur peut lire le prix qu'il doit payer au marché dans ce tour pour 1 tuile « Marché ».

Ordre des joueurs

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur heure de lever, l'ordre des joueurs est fixé pour ce tour. Le joueur qui a choisi l'heure de lever la plus matinale joue toujours en premier lorsqu'il est question d'« Exécuter des actions » en phase 2. Les autres joueurs suivent dans l'ordre croissant de leur heure de lever.

Exemple :
Le joueur rouge doit payer 2 thalers pour chaque tuile « Marché » qu'il achète au marché.

Attention :

Le jeu 2 comporte différents ordres des joueurs :

1. *L'ordre dans lequel l'heure de lever est choisie (déterminé selon la position sur l'échelle des points).*
2. *L'ordre dans lequel les actions sont exécutées (déterminé par l'heure de lever).*

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Tous les joueurs planifient maintenant simultanément derrière leur petit paravent les actions qu'ils souhaitent exécuter dans les 5 différents lieux du plateau de jeu. Pour cela, ils répartissent les assistants dont ils disposent sur les 15 cases du tableau d'action. 1 seul assistant peut être posé sur chaque case. Chaque assistant active 1 action.

Exécuter des actions

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs assistants, ils enlèvent le petit paravent et se rendent successivement dans les 5 lieux du plateau de jeu. Dans chaque lieu, les joueurs exécutent leurs actions dans l'ordre des heures de lever choisies, le joueur dont c'est le tour exécutant toutes ses actions dans un lieu avant que le joueur suivant se rende dans ce lieu.

Si un joueur n'a placé aucun assistant dans un lieu, il n'y exécute pas d'action. C'est alors au tour du joueur suivant.

On n'est pas obligé de jouer un coup. Le joueur peut à tout moment renoncer à exécuter certaines actions.

Si un joueur n'a pas assez d'argent ou de pions de couleur pour exécuter une action, il doit y renoncer.

Exemple :
Pendant ce tour, le joueur rouge a l'intention de se rendre
1 x au marché,
2 x à la cathédrale,
0 x à l'atelier de peintre,
1 x à l'atelier et
1 x au théâtre.

Les lieux et les actions :

Marché : acheter des couleurs ou fermer un stand

Le joueur dont c'est le tour choisit tout d'abord un stand parmi ceux disponibles sur le marché et décide alors d'exécuter l'une des actions suivantes :

• **Acheter des couleurs** ou • **fermer un stand**

Les différents lieux et les actions possibles :

Marché : acheter des couleurs ou fermer un stand

Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Atelier de peintre : peindre des portraits

Atelier : mélanger des couleurs

Théâtre : améliorer son humeur

Acheter des couleurs

Pour chaque assistant qu'il a placé dans la colonne « Marché », le joueur peut acheter **1 tuile « Marché »** sur ce stand. Il a le droit d'acheter chaque tuile une seule fois. Il paye le prix qu'il a déterminé avec son heure de lever.

Il prend maintenant dans la réserve les pions de couleur reproduits sur la tuile « Marché » et les pose derrière son grand paravent.

Une fois qu'il a terminé ses achats, il débarrasse le stand et remet toutes les tuiles « Marché » dans le sac.

Fermer un stand

Chaque joueur qui a placé au moins 1 assistant dans la colonne « Marché » peut renoncer à acheter des couleurs et, au lieu de cela, fermer un stand. Cette action ne coûte rien. Les tuiles sont remises dans le sac.

Exemple :
1.) Le joueur rouge a placé 1 assistant dans la colonne « Marché » et peut donc exécuter une action au marché. Comme il s'est levé à 7 heures, l'achat d'une tuile « Marché » lui coûte 2 thalers.

2.) Il décide d'acheter la tuile « Marché » avec les 3 pions de couleur jaune sur le stand IV, paye 2 thalers et prend les pions de couleur dans la réserve générale. Toutes les tuiles du stand IV sont remises dans le sac.

Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Avec chacun des assistants qu'il a placés dans la cathédrale, le joueur dont c'est le tour peut :

- **restaurer une partie de la fresque** ou
- **restaurer une fois l'autel.**

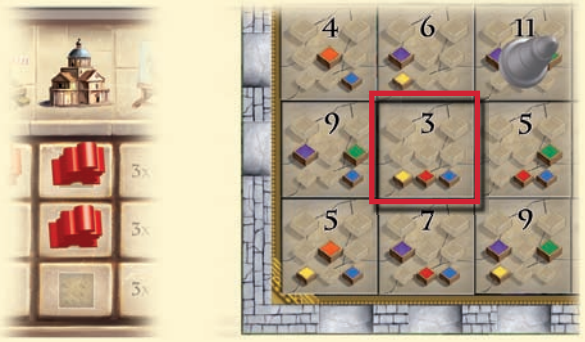
Restaurer une partie de la fresque

La fresque est divisée en 25 parties. Au début du jeu, 1 tuile est posée sur chaque partie. Pour pouvoir restaurer une partie de la fresque, le joueur doit posséder les pions de couleur qui sont reproduits sur la tuile se trouvant sur cette partie.

Il remet les pions de couleur exigés dans la réserve générale et reçoit en échange les points de victoire imprimés plus les points de bonus éventuellement obtenus grâce à l'évêque *(voir « L'évêque »)*.

Le joueur avance alors son peintre du nombre de points correspondant sur l'échelle des points. *(Les cases de départ S1 à S4 ne comptent pas. L'échelle des points commence à la case 1.)* S'il atterrit à cette occasion sur une case où se trouve déjà un autre pion, le joueur doit décider de placer son pion sur la prochaine case libre devant ou derrière. Plusieurs pions ne peuvent jamais se trouver sur la même case.

Il retire la tuile « Fresque » du plateau de jeu et la pose devant lui, verso visible. À la fin de l'action, il place l'évêque sur la partie de fresque tout juste libérée.



Exemple : 1.) Le joueur rouge a placé 2 assistants dans la cathédrale et peut donc exécuter 2 actions dans ce lieu. Il opte tout d'abord pour la tuile de valeur 3.

2.) Il remet les pions de couleur imprimés dans la réserve générale et obtient 3 points de victoire.

3.) Comme l'évêque se trouve sur la tuile voisine en diagonale, le joueur rouge reçoit en plus 2 points de bonus. Il obtient donc au total 5 points et avance son peintre de 5 cases sur l'échelle des points.

Il pose maintenant la tuile « Fresque » devant lui, verso visible. Il déplace l'évêque sur la partie de fresque tout juste libérée.

4.) Ce n'est qu'alors qu'il exécute sa 2ème action dans la cathédrale.

Déplacement de l'évêque :

Avant chaque restauration, le joueur peut déplacer **une fois** l'évêque d'une case dans une direction quelconque (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale) en payant 1 thaler. L'évêque peut être placé aussi bien sur une case avec que sans tuile « Fresque ».

Points de bonus pour l'évêque :

Si, avant la restauration, l'évêque se trouve directement sur la tuile « Fresque » choisie, le joueur obtient 3 points de bonus. S'il se trouve sur une case voisine (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale), le joueur reçoit 2 points de bonus.

Restaurer l'autel

Au lieu de restaurer une partie de la fresque, le joueur dont c'est le tour peut aussi restaurer une fois l'autel par assistant.

Il a ici deux possibilités :

- Restauration avec les **couleurs primaires** :
  Le joueur remet dans la réserve 1 pion des couleurs jaune, rouge et bleue. Il obtient pour cela 2 points de victoire. Chacune de ces couleurs primaires peut être remplacée au choix par du vert, de l'orange ou du violet – chaque pion utilisé comme joker rapporte 1 point de victoire en plus.
- Restauration avec les **couleurs mélangées** :
  Le joueur remet dans la réserve 1 pion des couleurs orange, verte et violette. Il obtient pour cela 6 points de victoire.

Remarque : cette action ne prend en général de l'importance que vers la fin du jeu, lorsque le nombre de tuiles « Fresque » à restaurer diminue.

= 2 + 1 (3 points de victoire)

Exemple : le joueur obtient au total 3 points de victoire. 2 points valeur de base (rouge/jaune/bleu) + 1 point joker (vert, remplace jaune).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 points de victoire

Exemple : le joueur obtient au total 5 points de victoire. 2 points valeur de base (rouge/jaune/bleu) + 3 points (orange/orange/vert, remplace rouge, jaune, bleu).

Exemple : le joueur remet dans la réserve 1 pion vert, 1 orange et 1 violet. Il obtient pour cela 6 points de victoire.

Atelier de peintre : peindre des portraits

Pour chaque assistant placé dans la colonne « Atelier de peintre », le joueur obtient 3 thalers de la réserve générale.

Exemple : comme le joueur rouge n'a pas placé d'assistant dans l'atelier de peintre, il n'obtient pas non plus 3 thalers de la réserve générale. Il passe son tour et n'exécute pas d'action dans ce lieu.

Atelier : mélanger des couleurs

Pour chaque assistant que le joueur a placé dans la colonne « Atelier », il a le droit d'exécuter **jusqu'à 2 mélanges de couleurs.**

Le joueur dont c'est le tour décide quelles couleurs il souhaite mélanger. Il remet les pions de couleur correspondante dans la réserve générale et prend le pion de couleur qu'il obtient par son mélange.

Exemple : le joueur rouge a placé un assistant dans l'atelier. Il a donc le droit d'exécuter jusqu'à 2 mélanges de couleurs du tableau de mélange des couleurs primaires.

Remarque : Les couleurs sont illimitées. S'il devait se produire, ce qui est très rare, que la réserve de pions de couleur soit épuisée, chaque joueur note les pions qu'il obtient par échange.

Théâtre : améliorer son humeur

Pour chaque assistant que le joueur a placé dans le théâtre, il déplace son peintre de **2 cases** vers le haut sur le baromètre d'humeur.

Remarque : les changements d'humeur suite à une visite au théâtre ne se répercutent qu'au prochain tour après la fixation de l'heure de lever. Ce n'est qu'alors que des assistants sont attribués/restitués.

Exemple : le joueur rouge a placé un assistant dans le théâtre. Son humeur augmente immédiatement de 2 cases.

Si tous les joueurs ont exécuté leurs actions, on procède aux préparatifs pour le prochain tour :

- Pour chaque stand, le nombre de tuiles qui convient est tiré successivement du sac en tissu et ces tuiles, réparties face découverte sur les différentes cases.
- Chaque joueur obtient comme revenu 1 thaler pour chaque tuile « Fresque » posée devant lui (possible uniquement lorsque la première tuile « Fresque » a été restaurée).
- Les peintres de l'auberge sont remis sur leurs emplacements.

Le joueur dont le peintre se trouve en dernière position sur l'échelle des points commence un nouveau tour en fixant son heure de lever.

Les différentes phases de jeu sont illustrées sur le côté intérieur du petit paravent.

Si 2 peintres ou plus se trouvent sur les cases de départ, leur ordre de jeu est modifié. Le peintre en première position est placé en dernier et les autres peintres sont avancés.

Fin du jeu et décompte final

Lorsque 6 tuiles « Fresque » ou moins se trouvent encore sur le plateau de jeu au début d'un tour, le dernier tour commence.

Tous les joueurs retournent leur tableau d'action de manière à ce que la face 2 soit visible.

Le jeu se termine après ce tour, même si la fresque n'a pas pu être entièrement restaurée. Il n'est plus payé de revenu.

Au dernier tour, le lieu « Théâtre » est supprimé. En remplacement, les joueurs se rendent encore une fois à la cathédrale.

Remarque : s'il devait se produire que la fresque complète soit restaurée dans un tour sans qu'ait été entamé le dernier tour, le tour actuel est joué jusqu'au bout puis on procède au décompte final. Ici aussi, il n'est plus payé de revenu.

Précision : si un pion devait atterrir à cette occasion sur une case de l'échelle des points où se trouve déjà un autre pion, il est placé sur la prochaine case libre devant cette case.

Décompte final

Tous les joueurs reçoivent encore des points de victoire pour leur argent, 2 thalers rapportant 1 point de victoire. Les points sont attribués dans l'ordre des joueurs du dernier tour *(heure de lever)*.

Celui qui totalise le maximum de points de victoire est couronné meilleur peintre de fresques et remporte la partie.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Un jeu de Marco Ruskowski et Marcel Süßelbeck pour 2 à 4 personnes à partir de 10 ans
en collaboration avec Wolfgang Panning

FRESCO

SUPPLEMENT

Vous trouverez dans ce supplément les règles des 3 modules d'extension, y compris la description des différents matériels de jeu. Seuls les compléments des règles et les changements par rapport au jeu de base y sont indiqués. Les règles du jeu de base restent inchangées. Les règles à deux joueurs sont expliquées à la page 8.

1 Les portraits

Des personnalités importantes font peindre leur portrait dans l'atelier des artistes, ce qui apporte des avantages pendant le jeu !

Qui saura le mieux tirer habilement profit de ces privilèges ?

Ce module a des répercussions sur
■ Atelier de peintre : peindre des portraits
et sur la « fin du jeu ».

Matériel de jeu supplémentaire

• **18 cartes « Portrait »** – Ces cartes rapportent aux joueurs argent, pions de couleur et d'autres avantages au fil du jeu.

Récompense pour la peinture de portraits

Il existe 2 types différents de cartes « Portrait » :

1) Cartes avec ∞ :
Le joueur qui obtient une telle carte la pose face visible devant lui. Elle lui apporte des avantages immédiats et permanents.

2) Cartes avec ⚡ :
Le joueur qui obtient une telle carte reçoit immédiatement la récompense indiquée. La carte est ensuite retirée du jeu.

Changements dans la mise en place

Les **pièces de monnaie** sont posées à côté du plateau de jeu.

Les **18 cartes « Portrait »** sont triées selon leur verso en « A », « B » et « C ». Les 3 piles sont mélangées chacune séparément puis réunies comme illustré à droite en une seule pile qui est placée face cachée sur une case de l'atelier de peintre. Les deux cartes supérieures de la pile sont découvertes et posées sur les cases libres.

La pile de cartes « C » est posée en premier sur la case de droite libre de l'atelier de peintre, puis dessus la pile « B » et, en dernier, la pile « A ». Les deux cartes supérieures de la pile sont alors découvertes.

Changements dans le déroulement du jeu

■ Atelier de peintre : peindre des portraits

Le joueur dont c'est le tour peut maintenant prendre une carte « Portrait » posée face découverte pour un de ses assistants dans l'atelier de peintre. Pour chacun de ses autres assistants se trouvant dans l'atelier de peintre, il prend comme d'habitude 3 thalers dans la réserve.

Si les deux cartes sont déjà attribuées, seuls les 3 thalers de revenu peuvent encore être choisis.

Préparation du prochain tour :
2 nouvelles cartes de la pile face cachée sont découvertes. Si des cartes du tour précédent sont encore posées face découverte, celles-ci sont tout d'abord retirées du jeu.

Changements pour la « fin du jeu »

Ce module introduit une condition alternative signifiant que le jeu est terminé : lorsque les 2 dernières cartes de l'atelier de peintre sont découvertes, le dernier tour commence (retourner le tableau d'action !).

Les cartes « Portrait » dans le détail

Cartes qui apportent à leur propriétaire un avantage permanent et restent posées face visible devant lui :

Serviteur de Dieu :
Le joueur reçoit un revenu supplémentaire de 1 thaler à chaque tour.

Acteur :
Avec chaque assistant placé dans le théâtre, l'humeur augmente de 3 cases au lieu de 2.

Abbé :
Rapporte 1 point de victoire en plus lors de chaque attribution de points de bonus grâce à l'évêque.

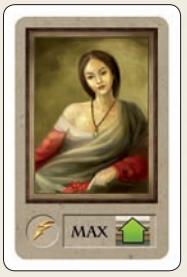
Prévôt :
Pour 1 thaler, l'évêque peut être déplacé sur une case quelconque une fois par tour lors de la visite de la cathédrale.

Cartes qui apportent un avantage valable une seule fois puis sont retirées du jeu :

Marchand :
Le joueur peut prendre 2 pions quelconques de couleur rouge, jaune ou bleue + 1 thaler.

Nobles :
Ils rapportent de l'argent et les couleurs indiquées.

Protecteur :
Il rapporte 7 thalers.



Muse :
L'humeur du joueur augmente immédiatement au maximum.

Évêque / images de la Vierge :
Le joueur obtient les points de victoire indiqués et le pion de couleur ou le nombre de thalers indiqué.

Belle fille /autoportrait :
L'humeur augmente immédiatement du nombre de cases indiqué et le joueur reçoit le nombre de thalers/points de victoire indiqué.

2 Les commandes de l'évêque

Celui qui est prêt à réaliser les commandes spéciales de l'évêque et à renoncer à une partie de son revenu obtient des points de victoire supplémentaires et reçoit régulièrement de précieuses couleurs en récompense !

Ce module a des répercussions sur
■ Atelier : mélanger des couleurs.

Changements dans la mise en place

Les **pions de couleur** sont posés à côté du plateau de jeu. Les **12 tuiles « Commande »** sont classées par sorte et posées sur les cases de l'atelier : pour chaque sorte, la tuile avec le plus petit nombre de points est mise en bas et celle avec le plus grand nombre de points, en haut.

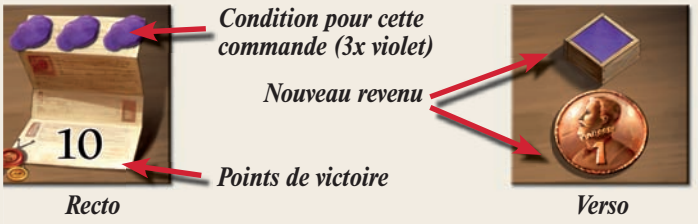
Changements dans le déroulement du jeu

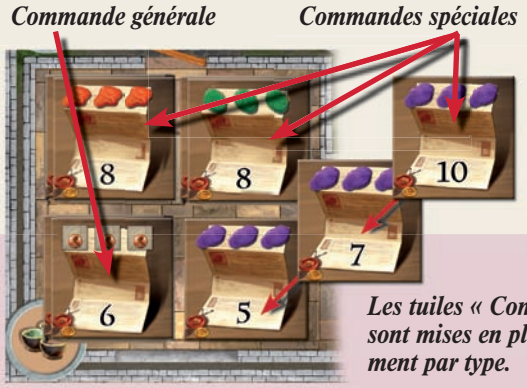
■ Atelier : mélanger des couleurs
Nouvelle action : réaliser une commande

Au lieu de mélanger des couleurs, **1 assistant** dans l'atelier a le droit de réaliser **1 commande** par tour. Les autres assistants continuent à mélanger des couleurs.

Matériel de jeu supplémentaire

• **12 tuiles « Commande »** – 1 type de « Commande générale » et 3 types de « Commandes spéciales » (violet, orange, vert) permettent d'obtenir des points de victoire supplémentaires pour des tuiles « Fresque ».





Remarque : l'assistant peut soit prendre une tuile « Commande » soit mélanger des couleurs – pas les deux à la fois !

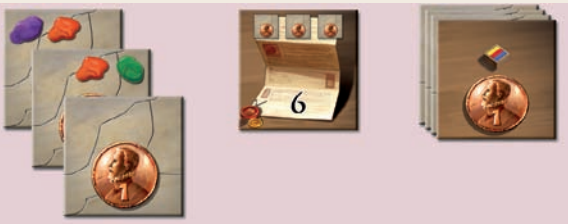
Réaliser une commande générale

Si un joueur a au moins 3 tuiles « Fresque » posées, il peut prendre une tuile « Commande générale » et avance son peintre du nombre de points indiqué sur l'échelle des points. Puis il empile 3 tuiles « Fresque » quelconques parmi les siennes, retourne la tuile « Commande » (verso visible) et la pose sur la pile tout juste constituée.

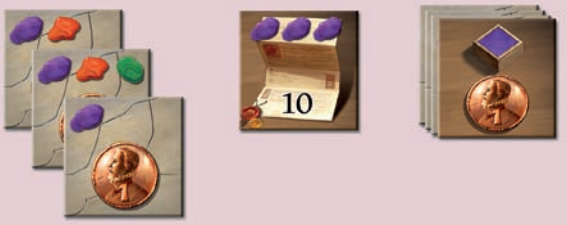
Réaliser une commande spéciale

De nombreuses tuiles « Fresque » comportent une ou plusieurs taches de couleur orange, verte et violette. Avec 3 tuiles dont les versos représentent la même couleur, on peut réaliser une « commande spéciale » de la couleur correspondante, en procédant comme décrit ci-dessus.

Chaque tuile « Commande » rapporte à son propriétaire un revenu d'un thaler et le pion de couleur indiqué. La « commande générale » permet d'opter à chaque tour pour un nouveau pion de couleur d'une couleur primaire quelconque.



Exemple : le joueur constitue une pile avec ces 3 tuiles « Fresque » et prend la commande générale supérieure. Il avance son peintre de 6 cases sur l'échelle des points, retourne la tuile « Commande » et la pose sur le dessus de la pile tout juste constituée. Il reçoit désormais lors de chaque attribution du revenu un thaler et un pion de couleur d'une couleur primaire quelconque.



Exemple : le joueur a 3 tuiles « Fresque » avec des taches de couleur violette posées devant lui. Il a donc le droit de prendre la tuile « Commande » violette de valeur 10. Il avance son peintre de 10 cases sur l'échelle des points, retourne la tuile « Commande » et la pose sur la pile avec les 3 tuiles « Fresque ». Il reçoit désormais lors de chaque attribution du revenu un pion de couleur violette et un thaler.

3 Les mélanges de couleurs spéciaux

La fresque devient encore plus colorée. De nouveaux pions de couleur exigent d'autres mélanges de couleurs. Celui qui utilise habilement ces mélanges obtiendra de nombreux points de victoire !

Ce module a des répercussions sur
- **Cathédrale : restaurer la fresque et l'autel et**
- **Atelier : mélanger des couleurs**

Matériel de jeu supplémentaire

- **7 tuiles « Fresque »** – avec les valeurs 13 à 24
- **12 pions de couleur** – 6 de couleur rose et 6 marron
- **4 tableaux de mélange étendus** – (au verso des tableaux de mélange du jeu de base)
- **1 tuile « Autel »**

Changements dans la mise en place

Les **12 nouveaux pions de couleur** sont ajoutés aux autres pions de couleur. La tuile « Autel » est placée sur la case libre de l'autel. Chaque joueur reçoit un **tableau de mélange**.

La tuile de **valeur 24** est retirée des **7 tuiles « Fresque »** et posée au milieu de la fresque. 7 tuiles quelconques sont enlevées des 25 tuiles du jeu de base. Le reste est mélangé aux 6 nouvelles tuiles « Fresque » restantes et réparti sur la fresque comme décrit dans le jeu de base.

Changements dans le déroulement du jeu

Cathédrale : restaurer la fresque et l'autel

Le joueur qui souhaite restaurer l'autel avec des couleurs mélangées peut maintenant y remplacer chacune des couleurs verte, orange ou violette au choix par du rose ou du marron. Chaque pion de couleur rose utilisé comme joker rapporte 3 points de victoire en plus et chaque pion marron, 5 points de victoire en plus.

Exemple: 9 points de victoire pour la restauration de l'autel : 6 PV (valeur de base) + 3 PV pour 1 pion rose.

Atelier : mélanger des couleurs

En plus des mélanges habituels, on peut maintenant aussi mélanger du violet et du rouge pour obtenir du rose ainsi que de l'orange et du vert pour obtenir du marron. On peut à cette occasion, avec le même assistant, utiliser immédiatement pour le deuxième mélange la couleur acquise lors du premier mélange.

21 points de victoire = 6 PV (valeur de base) + 3 x 5 PV pour 3 pions marron

Le jeu de base à deux

On joue sur la face du plateau de jeu pour 3 joueurs selon les règles du jeu de base en ajoutant un troisième joueur imaginaire : Leonardo.

Leonardo ne reçoit **ni couleurs** ni **revenu**, mais obtient par contre des points de victoire.

Au début du jeu, Leonardo reçoit :
- **3 peintres** et **2 assistants** d'une couleur
- **tableau d'action** – le matériel de jeu restant (p. ex. les paravents) n'est pas utilisé pour Leonardo.

1 peintre est placé sur la **case S3, 1 peintre** sur la case au-dessus de l'**auberge** et **1 peintre** au **milieu de la fresque** avec l'évêque.

Son **tableau d'action** est posé avec la face 1 visible. **1 assistant** est placé sur la case supérieure de la colonne **Marché** et de la colonne **Cathédrale**. Cette mise en place n'est plus modifiée.

Le **joueur de départ** reçoit la **tuile Leonardo**. Il prend toutes les décisions à sa place dans ce tour. À chaque tour suivant, le joueur agissant pour Leonardo change.

L'ordre des joueurs est tout aussi valable pour Leonardo que pour les autres joueurs.

Mais il exécute les actions un peu différemment :

1. Choisir l'heure de lever

Si c'est au tour de Leonardo de jouer, le joueur habilité place le peintre de Leonardo sur la case avec l'heure de lever souhaitée. *(Remarque : Leonardo ne possède pas de peintre sur le baromètre d'humeur !)*

2. Exécuter des actions

Marché : fermer un stand

Leonardo n'achète **pas de** couleurs, mais ferme à la place un stand ouvert quelconque.

Cathédrale : restaurer la fresque

À chaque tour, Leonardo restaure 1 tuile « Fresque ». Pour cela, son pion dans la cathédrale est déplacé d'une case à l'horizontale ou à la verticale. Il doit être tiré sur une tuile. Si ce n'est pas possible, il saute sur la tuile « Fresque » avec le plus petit nombre de points. S'il y a plusieurs tuiles possibles, il peut en choisir une.

Leonardo obtient les points de victoire qui y sont imprimés, y compris les points de bonus pour l'évêque.

Son peintre est avancé du nombre de cases correspondant sur l'échelle des points. La tuile « Fresque » est déposée devant son tableau d'action, verso visible. L'évêque et le peintre sont placés sur la case tout juste libérée.

Lorsque les joueurs retournent leurs tableaux d'action de manière à ce que la face 2 soit visible, le tableau de Leonardo reste lui inchangé. Mais son assistant est retiré de la cathédrale, il n'exécute pas cette action.

Décompte final – attention : Leonardo occupe également une place sur l'échelle des points !

Le jeu à deux avec modules

1 **Module 1: Les portraits**

Lors de la préparation du jeu, un assistant supplémentaire est placé sur le tableau d'action de Leonardo sur la case supérieure de la colonne « Atelier de peintre ».

Si c'est au tour de Leonardo de jouer dans l'atelier de peintre, il **doit**, si c'est possible, enlever une carte « Portrait ». La carte est retirée du jeu. Les points de victoire indiqués sur la carte sont crédités à Leonardo.

2 **Module 2: Les commandes de l'évêque**

Lors de la préparation du jeu, un assistant supplémentaire est placé sur le tableau d'action de Leonardo sur la case supérieure de la colonne « Atelier ».

Si c'est au tour de Leonardo de jouer dans l'atelier, il **peut**, s'il réunit les conditions requises, réaliser une commande de l'évêque. Leonardo reçoit toutefois uniquement les points de victoire imprimés ; les tuiles « Fresque » et la tuile « Commande » concernées sont retirées du jeu.

3 **Module 3: Les mélanges de couleurs spéciaux**

Il n'y a ici aucune règle particulière à respecter pour Leonardo !

QUEEN GAMES

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany