Een spel van Marco Ruskowski en Marcel Süßelbeck voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

*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*

# FRESCO

*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 3 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!

- Het basisspel: Fresko
- De uitbreidingsmodulen met oplopende moeilijkheidsgraad:

  Module 1: De portretten

  Module 2: De opdracht van de bisschop

  Module 3: De bijzondere verfkleuren

## 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.

*Een overzicht van het spelmateriaal voor “Fresko” staat op de volgende pagina’s. Het spelmateriaal en de regels voor de afzonderlijke uitbreidingsmodulen zijn te vinden in de bijlage.*

***Spelregels voor een spel met 2 spelers staan eveneens in de bijlage.***

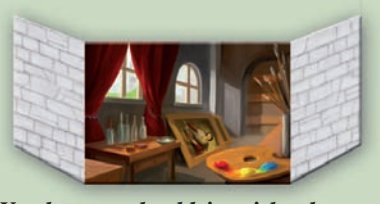
## Materiaal voor Fresko

- **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 iec
figuur i
worder
uitgetro
de start
spoor g

### 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-
in de stoffen buidel. De figuren
n er vervolgens één voor één
okken en in die volgorde op
rtvelden S1-S4 van het punten-
geplaatst.

## 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 marktkramen 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:

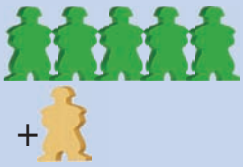
- **"+1"-velden**
  Staat het speelfiguur op een van de "+1"-velden, dan neemt de speler **de blanke assistent-figuur uit zijn kolom**. Deze mag hij in fase 2 gebruiken om **1 extra actie** (waardoor hij in totaal 6 acties heeft) op zijn actiebordje te kiezen. De speler behoudt deze assistent, tot hij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

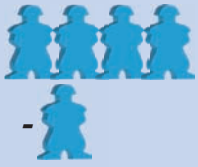
*Opmerking: Aan het begin van het spel staan alle schilderfiguren op de startvelden S1-S4. Het achterste veld is dan veld S1.*

***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.*

**De verschillende gebieden met de beschikbare acties:**

**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.

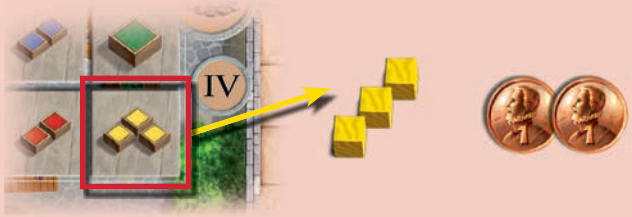
Vervolgens neemt hij de verfblokjes die op de markttegel zijn afgebeeld en legt deze achter zijn grote zichtscherm.

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**

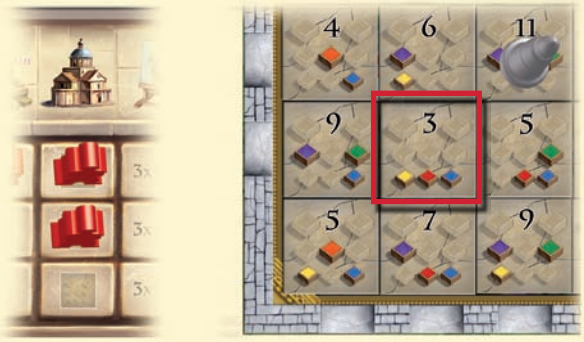
**Een deel van het fresco restaureren**

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.

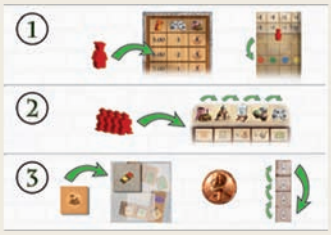
*Opmerking: Verandering van het humeur door bezoek aan het theater heeft pas effect na het kiezen van de tijd van opstaan in de volgende ronde. Pas dan worden assistenten aangenomen/ teruggegeven.*

***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.***

*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.*

### 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.

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

Een spel van Marco Ruskowski en Marcel Süßelbeck voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar
in samenwerking met Wolfgang Panning

# FRESCO

## BIJLAGE

*In deze bijlage staan de spelregels voor de 3 uitbreidingsmodulen inclusief het benodigde spelmateriaal. Alleen de extra regels en aanpassingen ten aanzien van het basisspel worden beschreven. De spelregels van het basisspel blijven hetzelfde.*

*De spelregels voor een spel met twee spelers staan op pagina 16.*

## 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.

*Loon voor het schilderen van het portret*

***Er zijn 2 verschillende soort portretkaarten:***

***1) 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) 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.***

## 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.*

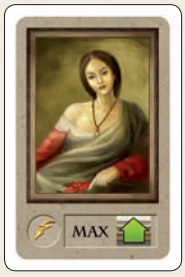
***Kaarten die de speler een eenmalig voordeel opleveren en daarna uit het spel worden genomen:***

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

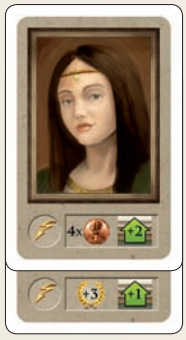
***Adel:*** *Deze leveren geld en de afgebeelde verfblokjes op.*

***Bescherm-heer:*** *Deze levert 7 geld op.*

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



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



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

## 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.

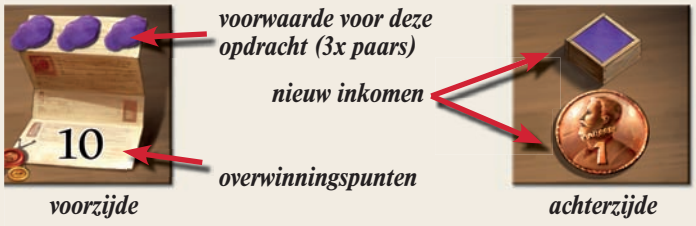
## Aanpassingen spelverloop

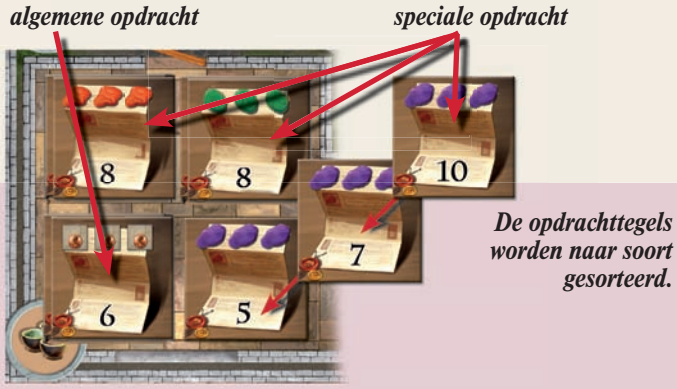
**■ Werkplaats: Verf mengen**
**Nieuwe actie: Opdracht vervullen (extra)**

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.

## 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.




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

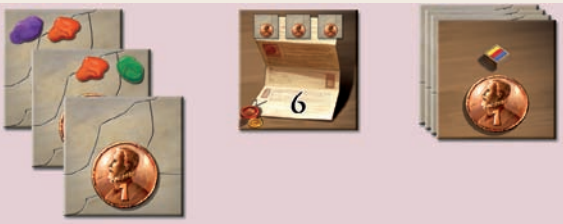
**Een algemene opdracht vervullen**

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.

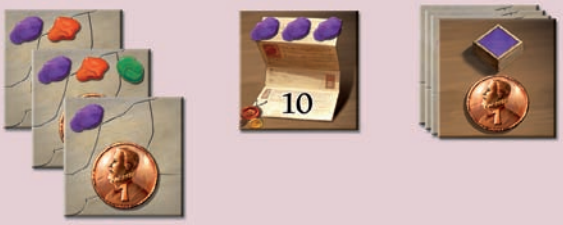
**Een speciale opdracht vervullen**

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.




*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.*

## 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*

## 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!**

## 2 players using modules

**1 Uitbreiding 1: De portretten**

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 Uitbreiding 2: De opdracht van de bisschop**

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 Uitbreiding 3: De bijzonder verfkleuren**

Er zijn geen bijzondere regels voor Leonardo.

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