FRESCO

Revised Edition

Vue d'ensemble

« Fresco » est un jeu familial et amusant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans qui vous entraine en plein milieu de la Renaissance et de toute sa grandeur. Plongez au cœur de cette époque exaltante et découvrez de nombreuses possibilités de jeu en utilisant les modules d'extension inclus dans cette boite. Vous pouvez combiner ces modules au jeu de base de la manière dont vous le souhaitez. Les modules vont vous permettre de progressivement augmenter la difficulté du jeu, ce qui aura pour effet d'allonger la durée des parties.

« Fresco » est un jeu qui saura à coup sûr vous divertir, partie après partie.

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, ils vont devoir soigneusement planifier leur journée de travail. Ils vont souvent être forcés de se lever de bonne heure afin d'acheter et de mélanger les couleurs nécessaires pour travailler dans la cathédrale et redonner à la fresque son éclat d'antan.

Si leur revenu n'est pas suffisant, les joueurs devront également honorer des commandes supplémentaires dans leur atelier personnel. Tout ce travail peut rendre leurs assistants grognons et il faudra donc les emmener au théâtre afin de leur rendre leur bonne humeur et s'assurer ainsi de leur productivité. Seul le joueur qui réussit à planifier intelligemment son travail parviendra à gagner un maximum de points de victoire et à devenir ainsi le plus célèbre de tous les peintres de fresques.

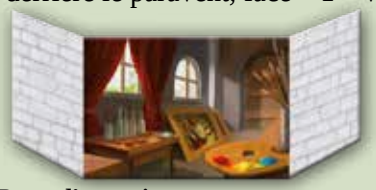
Matériel pour le jeu de base Fresco

- **1 plateau de jeu recto-verso**
- **14 tuiles Marché**
- **25 tuiles Fresque** avec des valeurs variant de 3 à 11.
- **60 pièces de monnaie (Thalers)** avec des valeurs de 1 (36x), 5 (16x) et 10 (8x)
- **78 jetons Couleur,** 7 rouges, jaunes et bleus et 9 verts, violets et orange
- **4 assistants de couleur neutre**
- **20 assistants,** 5 pour chacune des 4 couleurs de joueur
- **12 peintres,** 3 pour chacune des 4 couleurs de joueur
- **1 pion Évêque**
- **4 petits paravents**
- **4 grands paravents**
- **4 plateaux personnels**
- **1 sac en tissu**
- **1 livret de règles**

Matériel pour chaque joueur

Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- **1 petit paravent** et un **plateau personnel,** que vous placez derrière le paravent, face « 1 » visible.



Recto d'un petit paravent

L'intérieur du petit paravent représente une vue d'ensemble des phases 1 et 2 et de la phase de préparation du tour suivant.

Plateau personnel

Face 1 et Face 2

La Face 2 n'est utilisée que lors du dernier tour de jeu.

- **1 grand paravent** derrière lequel vous placez **un jeton jaune, un jeton rouge** et **un jeton bleu** ainsi que **12 Thalers.**

Recto d'un grand paravent

L'intérieur du grand paravent représente deux tableaux: un pour les mélanges de couleurs primaires et un pour les mélanges spéciaux.

- **3 peintres**

- **5 assistants**

Tout le matériel restant à ce stade n'est pas utilisé pour le jeu de base.

Mise en place pour une partie à 3 ou 4

1. Placez le plateau de jeu ...

... au centre de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Le côté pour des parties à 4 joueurs doit être visible (cases de départ S1-S4).

Lors d'une partie à 3 joueurs, retournez le plateau de jeu et utilisez le côté avec les cases de départ S1 – S3.

2. Les cas

Placez un de
Puis piochez
départ S1. E
la case de dé

Répétez l'opé

9. Le pion Évêque

Le pion Évêque est placé sur la tuile située au centre de la fresque.

8. Le théâtre

Chaque joueur place un de ses peintres sur la case de sa couleur sur la piste d'humeur.

Un assistant de couleur neutre est placé sur la case située au-dessus de chacune des colonnes du théâtre.

7. L'atelier

Triez les jetons par couleur et placez-les sur les 6 cases de l'atelier. Ils constituent la réserve. Les deux cases les plus à droite ne sont pas utilisées avec le jeu de base.

6. Le studio

Triez les pièces par valeur et placez-les sur les 3 cases du studio, à droite du portrait. Elles constituent la réserve.

es de départ (S1-S4)

s peintres de chaque joueur dans le sac en tissu.
-en un aléatoirement et placez-le sur la case de
nsuite, piochez-en un deuxième que vous placez sur
part S2.

ration jusqu'à que les 4 cases de départ soient occupées.

3. L'auberge

Chaque joueur place un de ses peintres sur une des cases situées au-dessus de l'auberge.

Présentation de l'auberge:
- Colonne de gauche – Heure de lever
- Colonne du milieu – Humeur
- Colonne de droite – Prix du marché

4. Le marché avec les stands I à IV

Placez les 14 tuiles Marché dans le sac en tissu et mélangez-les bien. Les tuiles indiquent les différentes couleurs qui peuvent être achetées au Marché. Piochez un nombre de tuiles Marché équivalent au nombre de cases de chaque stand et placez-les sur ces cases, faces visibles. Une tuile est laissée dans le sac en tissu.

Lors des parties à trois joueurs, il n'y a que 3 stands disponibles au Marché. Retirez les tuiles suivantes et replacez-les dans la boite de jeu:

11 tuiles sont donc utilisées au total, dont deux qui sont laissées dans le sac en tissu à chaque tour.

5. La cathédrale avec la fresque et l'autel

Prenez une des tuiles Fresque de valeur 11 et placez-la face visible sur la case centrale de la fresque.

Mélangez les tuiles Fresque restantes et placez-les aléatoirement sur les cases encore inoccupées de la fresque.

Recto

Points de victoire

Couleurs à défausser pour restaurer la tuile

Verso

Revenu

Déroulement de la partie

Une partie de Fresco est divisée en plusieurs tours de jeu, eux-mêmes composés de trois phases:

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

2. Planifier et effectuer les actions

3. Préparer le tour de jeu suivant

Les phases de jeu en détails:

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

Le joueur situé en **dernière** position sur la piste de score joue le premier. Il prend le peintre de sa couleur placé sur la case au-dessus de l'auberge et le place sur une case Heure de lever de son choix (colonne de gauche). Puis c'est au tour du joueur situé en avant dernier sur la piste de score de faire de même, puis au joueur en deuxième position et pour terminer, au joueur en première position. Il ne peut pas y avoir deux peintres sur la même case.

L'heure de lever impacte les éléments suivants:

- Elle peut changer **l'humeur** des joueurs
- Elle fait varier **les prix** du marché
- Elle détermine **l'ordre de jeu** pour la réalisation des actions en phase 2

Ajuster son humeur

Les changements d'humeur sont indiqués dans la colonne centrale de l'auberge. Après avoir choisi leur heure de lever, les joueurs ajustent immédiatement leur humeur en déplaçant leurs peintres vers le haut ou vers le bas sur la piste d'humeur. Un peintre ne peut jamais être déplacé au-delà de la case la plus haute ou en dessous de la case la plus basse d'une colonne.

L'humeur des joueurs a les répercussions suivantes:

- ***Cases +1***
  Si le peintre d'un joueur se trouve sur une des deux **cases +1**, ce joueur prend l'assistant de couleur neutre situé sur la case en haut de sa colonne. Il peut utiliser cet assistant afin d'effectuer une action supplémentaire lors de sa phase d'action (ce qui lui permet ainsi d'effectuer un total de 6 actions). Le joueur garde cet assistant supplémentaire jusqu'à ce que son peintre ne soit plus sur une des cases +1. Lorsque cela se produit, le joueur replace son assistant de couleur neutre au-dessus de sa colonne.
- ***Cases –1***
  Si le peintre d'un joueur se trouve sur une des deux **cases -1**, ce joueur doit se séparer d'un de ses assistants et le placer devant son paravent (ce qui lui permet d'effectuer un total de 4 actions lors de la phase 2). Lorsque le peintre du joueur quitte la case -1, le joueur peut récupérer son assistant et l'utiliser de nouveau.

Note: En début de partie, les peintres des joueurs sont déjà placés sur les cases S1 à S4, S1 étant la case en dernière position (le joueur situé sur cette case est donc le premier à choisir).

Exemple:

1) Le joueur rouge est en dernière position sur la piste de score et de ce fait choisit son heure de lever le premier. Il place son peintre sur la case 7 heures. Cela signifie que, lors de ce tour, son humeur se dégradera de 1 et qu'il lui faudra payer 2 Thalers pour chaque tuile Marché qu'il souhaite acheter. Les autres joueurs ne peuvent plus placer leurs peintres sur cette case.

2) Le joueur rouge ajuste maintenant son humeur en déplaçant son peintre d'une case vers le bas dans le théâtre.

Le joueur peut utiliser un assistant supplémentaire.

Le nombre d'assistants du joueur est réduit de 1.

Prix du marché

La colonne de droite de l'auberge indique les prix que les joueurs vont devoir payer pour acheter des tuiles au Marché en fonction de leur heure de lever.

Ordre de jeu

Une fois que tous les joueurs ont choisi une heure de lever, l'ordre de jeu pour le tour est défini. Le joueur qui a choisi de se lever le plus tôt est le premier joueur à effectuer ses actions dans les différents lieux lors de la phase 2. Puis les autres joueurs suivent en respectant l'ordre croissant de leur heure de lever.

Exemple: Le joueur rouge doit payer 2 Thalers pour chaque tuile Marché qu'il veut acheter lors de ce tour.

Important:

Il y a deux ordres de jeu différents pendant la partie:

1. L'ordre pour choisir l'heure de lever (il dépend de la position des joueurs sur la piste de score).

2. L'ordre pour effectuer les actions (il dépend de l'heure de lever des joueurs).

2. Planifier et effectuer les actions

Planifier les actions

Les joueurs commencent à planifier leurs actions simultanément derrière leurs petits paravents. Ils peuvent effectuer des actions dans les 5 lieux différents du plateau de jeu (Marché, Cathédrale, Studio, Atelier et Théâtre). Les joueurs placent leurs assistants disponibles sur les cases de leur choix de leurs plateaux personnels. Chaque assistant effectuera l'action correspondant à la case sur laquelle il est placé. Il ne peut y avoir qu'un seul assistant sur chaque case.

Effectuer les actions

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs assistants sur leurs plateaux personnels, ils retirent leurs petits paravents et les différents lieux sont évalués, l'un après l'autre. Pour chaque lieu, les joueurs concernés effectuent leurs actions en respectant l'ordre de jeu du tour en cours. Le joueur actif effectue toutes ses actions dans le lieu évalué, puis c'est au joueur suivant d'effectuer les siennes et ainsi de suite.

Si un joueur n'a placé aucun assistant dans un des lieux, il n'y effectue aucune action. Il n'est alors pas pris en compte dans l'ordre de jeu.

Les joueurs ne sont pas obligés d'effectuer les actions qu'ils ont choisies. Ils peuvent choisir d'abandonner n'importe lesquelles de leurs actions. Dans le cas où un joueur ne possède pas assez d'argent ou de jetons Couleur pour effectuer une action, il est alors obligé d'abandonner l'action en question.

Exemple: Pour ce tour de jeu, le joueur rouge a prévu d'effectuer les actions suivantes:

1x au Marché

2 x à la Cathédrale

0 x au Studio

1 x à l'Atelier et

1 x au Théâtre

Les différents lieux et leurs actions associées:

Marché: Acheter des couleurs ou Fermer un des stands

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Studio: Peindre des portraits

Atelier: Mélanger des couleurs

Théâtre: Améliorer son humeur

Les différents lieux et leurs actions:

Marché: Acheter des couleurs ou Fermer un des stands

Le joueur actif commence par choisir un des stands disponibles, puis il choisit d'effectuer une des deux actions suivantes:

- **Acheter des couleurs** ou **– Fermer un des stands**

Acheter des couleurs

Le joueur peut acheter une tuile Marché sur le stand qu'il a choisi pour chaque assistant qu'il a placé sur la colonne Marché de son plateau personnel. Chaque tuile ne peut être achetée qu'une seule fois. Le prix d'achat dépend de l'heure de lever du joueur.
Le joueur prend ensuite les jetons Couleur représentés sur la tuile qu'il vient d'acheter et les place derrière son grand paravent, cachés à la vue des autres joueurs.
Une fois qu'il a terminé ses achats sur le stand concerné, le joueur replace toutes les tuiles restantes sur ce stand dans le sac en tissu.

Fermer un des stands

Si le joueur actif a placé un de ses assistants sur la colonne Marché de son plateau personnel, il peut choisir de ne pas acheter de peintures et de fermer un des stands à la place. Toutes les tuiles du stand concerné sont alors replacées dans le sac en tissu. Cette action est gratuite.

Exemple:

1) Le joueur rouge a placé un de ses assistants sur le Marché, ce qui lui donne le droit d'effectuer une action à cet endroit. Son heure de lever pour le tour en cours est 7 heures, il doit donc payer 2 Thalers pour acheter une tuile Marché.

2) Il souhaite acheter la tuile avec trois jetons jaunes au stand IV. Il paye donc 2 Thalers et récupère 3 jetons jaunes de la réserve. Puis, il remet toutes les tuiles restantes sur le stand IV dans le sac en tissu.

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Pour chaque assistant qu'il a placé sur la colonne Cathédrale de son plateau personnel, le joueur peut:

- **Restaurer une partie de la fresque** ou
- **Restaurer l'autel**

Restaurer une partie de la fresque

La fresque est divisée en 25 cases et chacune de ces cases est recouverte par une tuile Fresque. Pour pouvoir restaurer une partie de la fresque, le joueur doit posséder les jetons Couleur représentés sur la tuile qu'il souhaite restaurer.

Le joueur replace les jetons Couleur dans la réserve et gagne immédiatement les points de victoire indiqués sur la tuile, plus les points supplémentaires accordés par l'évêque, s'il y en a *(voir la section Évêque)*.

Il avance ensuite son peintre sur la piste de score en conséquence (les cases de départ S1 - S4 ne sont pas prises en compte, la piste de score ne débute qu'à la case 1). Si le peintre du joueur arrive sur une case déjà occupée par celui d'un autre joueur, il doit choisir s'il souhaite se placer sur la première case disponible située avant ou sur celle située après la case déjà occupée. Il ne peut jamais y avoir plus d'un peintre sur une case de la piste de score.

Une fois qu'il a restauré une partie de la fresque, le joueur retire la tuile Fresque concernée du plateau de jeu et la place face cachée devant lui. Puis, il déplace le pion Évêque sur la case qui vient d'être restaurée.

Exemple: 1) Le joueur rouge a placé deux assistants dans la colonne Cathédrale de son plateau personnel et il peut donc effectuer deux actions à cet endroit. Il commence par choisir la tuile de valeur 3.

2) Il replace les jetons Couleur représentés sur cette tuile dans la réserve et avance son peintre de 3 cases sur la piste de score en conséquence.

3) Comme le pion Évêque se trouve sur une case adjacente en diagonale, le joueur rouge gagne 2 points de victoire supplémentaires (et déplace à nouveau son peintre en conséquence sur la piste de score). Il gagne donc 5 points de victoire au total pour avoir restauré cette partie de la fresque.

Il prend la tuile Fresque du plateau de jeu et la place devant lui, face cachée, puis il déplace le pion Évêque sur la case qui vient d'être restaurée.

4) Le joueur rouge peut maintenant effectuer sa seconde action dans la Cathédrale.

Déplacer l'Évêque:

Avant de restaurer **une partie** de la fresque, le joueur peut payer un Thaler pour déplacer le pion Évêque d'une case (et une seule) dans n'importe quelle direction (verticale, horizontale ou diagonale). Le pion Évêque peut terminer son déplacement sur n'importe quelle partie de la fresque, que ce soit une case déjà restaurée ou une case encore recouverte par une tuile.

Les points bonus de l'évêque:

Si le pion Évêque se trouve sur la partie de la fresque que le joueur restaure, il gagne 3 points de victoire supplémentaires. Si le pion Évêque se trouve sur une case adjacente (verticalement, horizontalement ou en diagonale) à la partie de la fresque que le joueur restaure, il gagne 2 points de victoire supplémentaires.

Restaurer l'autel

Au lieu de restaurer une partie de la fresque, le joueur actif peut choisir une fois par tour de restaurer l'autel.

Il peut effectuer cette action de trois façons différentes:

- Restaurer l'autel en utilisant **des couleurs primaires**: Le joueur replace un jeton jaune, un jeton bleu et un jeton rouge dans la réserve. Cette action lui rapporte 2 points de victoire
- Restaurer l'autel en utilisant à la fois **des couleurs primaires** et **des couleurs mélangées**: Le joueur peut remplacer une ou plusieurs de ces couleurs par des jetons verts, orange ou violets *(il peut utiliser deux fois la même couleur)*. Ces jetons rapportent 1 point de victoire supplémentaire chacun.
- Restaurer l'autel en utilisant les 3 couleurs mélangées différentes: Le joueur replace un jeton orange, un jeton vert et un jeton violet dans la réserve. Cette action lui rapporte 6 points de victoire.

Note: *Cette action est en général plus intéressante lorsque la partie touche à sa fin et que le nombre de tuiles Fresque non restaurées diminue.*

= 2 + 1 (3 points de victoire)

Exemple: Le joueur gagne un total de 3 points de victoire. 2 points (Rouge/jaune/bleu) + 1 point (un jeton vert à la place du jeton jaune).

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

Exemple: Le joueur gagne un total de 5 points de victoire. 2 points pour l'action Restaurer avec des couleurs primaires (rouge/jaune/bleu) + 3 points (2 jetons orange et un jeton vert à la place des jetons rouge, bleu et jaune).

Exemple: Le joueur replace un jeton orange, un jeton vert et un jeton violet dans la réserve. Il gagne immédiatement 6 points de victoire.

Studio: Peindre des portraits

Pour chaque assistant qu'il a placé dans la colonne Studio de son plateau personnel, le joueur gagne 3 Thalers.

Exemple: Le joueur rouge n'a placé aucun assistant dans la colonne Studio de son plateau personnel et il ne reçoit donc pas d'argent. Il n'effectue aucune action dans ce lieu et son tour est donc ignoré.

Atelier: Mélanger des couleurs

Pour chaque assistant qu'il a placé dans la colonne Atelier de son plateau personnel, le joueur peut effectuer jusqu'à deux mélanges de couleurs parmi ceux indiqués sur le tableau sur son grand paravent.

C'est au joueur de décider quelles couleurs il souhaite mélanger. Il replace les jetons utilisés pour le mélange dans la réserve puis il prend le jeton de la couleur obtenue et le place derrière son paravent.

Exemple: Le joueur rouge a placé un de ses assistants dans la colonne Atelier de son plateau personnel, ce qui lui donne le droit d'effectuer jusqu'à deux mélanges, en suivant les indications du tableau de mélanges.

Note: *Les jetons Couleur sont illimités. S'il arrive, dans de rares occasions, que la réserve de jetons Couleur soit vide, les joueurs notent sur des feuilles de papier le nombre et la couleur des jetons qu'ils sont censés recevoir.*

Théâtre: Améliorer son humeur

Pour chaque assistant qu'il a placé dans la colonne Théâtre de son plateau personnel, le joueur peut déplacer un de ses peintres de deux cases vers le haut sur la piste d'humeur.

Note: Les changements d'humeur obtenus grâce aux actions dans le théâtre ne sont effectifs qu'à partir du tour suivant, après avoir défini l'heure de lever. Ce n'est qu'à ce moment-là que les assistants sont rajoutés ou retirés.

Exemple:
Le joueur rouge a placé un de ses assistants dans sa colonne Théâtre, ce qui lui permet de déplacer son peintre de deux cases vers le haut sur la piste d'humeur.

3. Préparer le tour de jeu suivant

Une fois que tous les joueurs ont effectué toutes leurs actions, vous devez préparer le tour suivant:

- Tout d'abord remettez toutes les tuiles Marché restantes dans le sac. Puis, piochez un nombre de tuiles Marché équivalent au nombre de cases de chaque stand et placez-les sur ces cases, faces visibles.
- Chaque joueur reçoit son revenu, qui est d'un Thaler pour chaque tuile Fresque placée face cachée devant lui (cette étape n'a lieu que si le joueur a restauré au moins une tuile Fresque).
- Tous les joueurs replacent leurs peintres sur les cases situées au-dessus de l'auberge.

Le joueur situé en dernière position sur la piste de score commence le tour suivant en choisissant son heure de lever.

Pour simplifier les choses, les différentes phases de jeu sont rappelées à l'intérieur des petits paravents.

Attention: *Si 2 peintres ou plus se trouvent toujours sur les cases de départ à la fin du premier tour de jeu, leur ordre est modifié. Le peintre sur la première case est placé sur la dernière case et les autres peintres sont avancés.*

Fin de partie et Décompte final

S'il reste 6 tuiles Fresque ou moins sur le plateau au début d'un tour de jeu, cela déclenche la fin de partie et le tour de jeu en question est le dernier tour.

Tous les joueurs retournent leurs plateaux personnels, de façon à ce que la face 2 soit visible.

La partie se termine à la fin de ce tour de jeu, et ce même si la fresque n'est pas entièrement restaurée. Les joueurs ne touchent pas de revenu à la fin de ce dernier tour de jeu.

Lors du dernier tour de jeu, il n'est plus possible d'effectuer des actions au Théâtre. A la place, il est possible d'effectuer des actions deux fois à la Cathédrale.

Note: Dans le cas où la fresque est entièrement restaurée lors d'un tour qui n'est pas le dernier tour, le décompte final a lieu directement à la fin du tour en question (on ne rejoue pas de tour supplémentaire). Comme c'est le dernier tour, les joueurs ne touchent aucun revenu.

Note: Si le peintre d'un joueur arrive sur une case de la piste de score déjà occupée lors du dernier tour de jeu, il est déplacé sur la première case disponible située après la case occupée.

Décompte final

Les joueurs gagnent ensuite des points de victoire pour l'argent qu'ils possèdent. Chaque tranche de 2 Thalers rapporte 1 point de victoire. Ces points de victoire sont attribués aux joueurs en suivant l'ordre jeu (heure de lever) du dernier tour. Le joueur avec le plus de points de victoire est désigné meilleur peintre de fresque de tous les temps et remporte la partie.

Règles pour 2 joueurs (Jeu de base)

Tuile Leonardo

Utilisez le même côté du plateau de jeu que pour une partie à 3 joueurs et effectuez la mise en place prévue pour 3 joueurs. Un troisième joueur fictif est ajouté: Leonardo.

Leonardo ne récupère aucun jeton Couleur et ne reçoit pas de revenu mais il peut par contre gagner des points de victoire.

Lors de la mise en place, Leonardo reçoit:

- **3 peintres** et **2 assistants** d'une couleur non-utilisée par les joueurs
- **1 plateau personnel** – il n'a besoin d'aucun matériel supplémentaire comme les paravents, etc.

Changements lors de la Mise en place

Un des peintres de Leonardo est placé sur la case de départ S3, un autre sur une case au-dessus de l'auberge et le dernier au centre de la Fresque, avec le pion Évêque.

Son plateau personnel est placé face 1 visible. Ses **deux assistants** sont placés en haut **des colonnes Marché** et **Cathédrale** de son plateau personnel. Cette mise en place reste inchangée jusqu'à la fin de la partie.

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur prend la tuile Leonardo et effectue les actions à la place de ce dernier.

Le tour suivant, ce sera au tour du deuxième joueur de jouer pour Leonardo, et ainsi de suite en alternant à chaque nouveau tour de jeu. L'ordre de jeu habituel s'applique également à Leonardo mais il n'effectue pas ses actions de la même façon que les autres joueurs:

Changements pendant la partie

1. Choisir l'heure de lever

Lorsque c'est au tour de Leonardo de choisir une heure de lever, le joueur qui le contrôle place le peintre de ce dernier sur la case Heure de lever de son choix. *(Rappel: Leonardo ne possède pas de peintre sur la piste d'humeur !).*

2. Effectuer les actions

Marché: Fermer un des stands

Leonardo n'achète jamais de tuiles Marché mais il peut choisir à la place de fermer un des stands du Marché. C'est le joueur qui le contrôle qui choisit quel stand fermer.

Cathédrale: Restaurer la fresque

A chaque tour, Leonardo restaure une et une seule tuile Fresque. Son peintre se déplace d'une case horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Le peintre de Leonardo doit toujours être déplacé et si ce n'est pas possible, il se rend directement sur la tuile Fresque encore en jeu avec la valeur la plus faible. S'il y a plusieurs tuiles de la valeur la plus faible, c'est le joueur qui contrôle Leonardo qui choisit sur quelle tuile il se rend.

Leonardo gagne des points de victoire comme les autres joueurs, en incluant les points bonus octroyés par l'évêque.

Son marqueur est déplacé sur la piste de score en conséquence. Placez ensuite la tuile Fresque qu'il a restaurée devant son plateau personnel, face cachée. Le pion Evêque ainsi que le peintre de Leonardo sont ensuite déplacés sur la case de la fresque qui vient d'être restaurée.

Lorsque les joueurs retournent leurs plateaux personnels pour le dernier tour de jeu, celui de Leonardo n'est pas retourné mais son assistant est retiré de la colonne Cathédrale et il ne peut donc plus effectuer cette action.

Décompte final – Attention: Leonardo occupe également une case de la piste de score !

Module:
Mélanges spéciaux
+ 15 min

Mélanges spéciaux

La fresque devient encore plus colorée et de nouveaux jetons Couleur nécessitent d'effectuer de nouveaux mélanges.

Ce module a un impact sur
Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel et
Atelier: Mélanger des couleurs

Matériel supplémentaire

- **7 tuiles Fresque —** avec des valeurs comprises entre 13 et 24
- **12 jetons Couleur** – 6 marron et 6 roses
- **1 tuile Autel**

Changements lors de la Mise en place

Placez les **6 jetons marron** et les **6 jetons roses** sur les cases situées tout à droite de l'Atelier, à côté des autres jetons Couleur. Lors des parties avec ce module, vous devez utiliser le tableau de mélanges **spéciaux** situé à l'intérieur de votre grand paravent.

Prenez la tuile Fresque de valeur 24 parmi les 7 nouvelles tuiles Fresque et placez-la au centre de la fresque. Retirez aléatoirement 7 tuiles Fresque du jeu de base et mélangez les 6 nouvelles tuiles restantes avec le reste des tuiles Fresque. Puis placez les tuiles sur la fresque comme indiqué dans la mise en place de base du jeu.

Changements pendant la partie

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Vous pouvez désormais utiliser les jetons roses et marron pour remplacer les jetons verts, orange et violets comme vous le souhaitez lorsque vous restaurez l'autel. Chaque jeton rose utilisé rapporte 3 points de victoire supplémentaires et chaque jeton marron utilisé rapporte 5 points de victoire supplémentaires.

Atelier: Mélanger des couleurs

En plus des mélanges du jeu de base, vous pouvez maintenant mélanger du violet et du rouge pour obtenir du rose et de l'orange et du vert pour obtenir du marron. Si vous utilisez un de vos assistants pour faire un premier mélange, vous pouvez utiliser la couleur tout juste obtenue pour réaliser un deuxième mélange avec le même assistant.

9 points de victoire pour avoir restauré l'autel:
6 PV (points de base) +
3 PV pour le jeton rose.

21 points de victoire = 6 PV (points de base) + 3 x 5 PV pour les jetons marron.

Règles pour deux joueurs

Ce module ne comporte pas de règles spéciales pour Leonardo!

Module:
Les faveurs de l'évêque
+ 5 min

Les faveurs de l'évêque

Ce module a un impact sur:

- **Cathédrale : Restaurer la fresque**

Matériel supplémentaire

- **25 tuiles Faveur**

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les **25 tuiles Faveur** et placez-en une aléatoirement face cachée sur **chaque tuile Fresque** de la cathédrale.

Placez les tuiles Faveur dans le coin en haut à droite des tuiles Fresque.

Changements pendant la partie

Cathédrale : Restaurer la fresque

Lorsque vous restaurez la tuile Fresque sur laquelle se trouve l'évêque, vous récupérez également la tuile Faveur située sur cette dernière. Vous devez ensuite immédiatement appliquer l'effet de la tuile Faveur ainsi obtenue, puis la retirer du jeu.

Si l'évêque ne se trouve pas sur la tuile Fresque que vous restaurez, vous ne récupérez pas la tuile Faveur et vous la replacez simplement dans la boite de jeu.

Les tuiles Faveur

Recevez 1 ou 5 Thalers de la réserve et placez-les derrière votre paravent.

Gagnez immédiatement 1 point de victoire supplémentaire.

Améliorez votre humeur de 1 sur la piste d'humeur.

Prenez le jeton de la couleur représentée de la réserve et placez-le derrière votre paravent.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2020 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved