FRESCO

Revised Edition

Spelidee

“Fresco” is een beeldschoon familiespel voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar. Laat je meevoeren in de tijd van de renaissance met al haar grandeur.

Duik nog dieper in de sfeervolle wereld van Fresco en beleef de extra spelmogelijkheden met de uitbreidingsmodules in deze doos. Je kunt de modules in elke gewenste combinatie gebruiken samen met het basisspel. Je kunt hierdoor de complexiteit en speelduur aanpassen, wat garant staat voor nog meer spelplezier.

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 kathedraal moeten restaureren. De schilders moeten hun werkdag goed plannen om succesvol te zijn. Vaak betekent dat vroeg opstaan om verf te kopen, om het fresco te restaureren en om nieuwe kleuren te mengen. Omdat geld vaak ontoereikend is voor een kunstenaar, moeten extra opdrachten worden uitgevoerd in het eigen atelier. Dit, samen met het vaak vroeg opstaan, bezorgt de schilders dikwijl een slecht humeur en enkel een bezoek aan het theater in de avonduren kan daar verandering in brengen.

Alleen wie slim plant kan de meeste overwinningspunten verdienen en de meest succesvolle frescoschilder worden.

Spelmateriaal voor het Fresco basisspel

- **1 dubbelzijdig speelbord**
- **14 marktfiches**
- **25 frescotegels** met de waarden 3 – 11
- **60 munten (thalers)** met de waarden 1 (36x), 5 (16x) en 10 (8x)
- **78 verffiches,** 17x rood, geel en blauw, 9x groen, paars en oranje
- **4 blanco assistenten**
- **20 assistenten,** 5 stuks in 4 kleuren
- **12 schilders,** 3 stuks in 4 kleuren
- **1 bisschop**
- **4 kleine zichtschermen**
- **4 grote zichtschermen**
- **4 actieborden**
- **1 stoffen buidel**
- **1 spelregeloverzicht**

Spelmateriaal per speler

Elke speler krijgt in de kleur van zijn keuze:

- **1 klein zichtscherm** en **1 actiebord**, dat met zijde "1" naar boven achter het zichtscherm wordt gelegd.

Voorkant van het kleine zichtscherm

De binnenkant van het kleine zichtscherm toont een overzicht van fase 1, fase 2 en de voorbereiding voor een nieuwe ronde.

Actiebord

Zijde 1 en 2

Zijde 2 is alleen nodig in de laatste ronde.

- **1 groot zichtscherm** waar **1 geel, 1 rood en 1 blauw verffiche** en **12 thaler** achter worden gelegd.

Voorkant van het grote zichtscherm.

Binnenkant van het grote zichtscherm met 2 mengtabellen voor primaire kleuren en mengkleuren.

- **3 schilders**

- **5 assistenten**

Het overige materiaal wordt niet gebruikt in het basisspel.

Voorbereidingen voor een spel met 3 of

1. Het dubbelzijdige speelbord ...

... wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Hier is de zijde voor 4 spelers afgebeeld (startvelden S1 – S4).

Met 3 spelers wordt het bord omgedraaid en wordt de zijde met de startvelden S1 – S3 gebruikt.

2. De

Stop va
stoffen
voor ee
volgord
het over

9. De bisschop

De bisschop wordt op de tegel in het midden van het fresco gezet.

8. Het theater

Elke speler plaatst een schilder op het veld met dezelfde kleur op de humeurmeter.

Plaats boven elke kolom een blanco assistent.

7. De werkplaats

Deze bestaat uit 8 velden waarop de verffiches, op kleur gesorteerd, worden klaargelegd. Ze vormen de algemene voorraad. De 2 meest rechtse velden blijven in het basisspel leeg.

6. Het atelier

De munten worden op waarde gesorteerd en als algemene voorraad rechts van het portret gelegd.

e startvelden (S1-S4)

n elke speler 1 schilder in de buidel. Trek dan de schilders een n uit de buidel en plaats ze in deze le op de startvelden S1 – S4 van rwinningspuntenspoor.

3. De herberg

Elke speler plaatst een van zijn schilders op een bed boven de herberg.

Hier zie je: in de linker kolom de tijd van opstaan

In de middelste kolom de verandering van het humeur

In de rechter kolom de prijzen op de markt

4. De markt met de marktkramen I - IV

De 14 marktfiches worden in de stoffen buidel gedaan en geschud. De fiches tonen welke verf men op de markt kan kopen. Trek voor elke marktkraam zoveel fiches uit de buidel als het aantal velden van deze kraam en leg de fiches open op de velden. Er blijft 1 fiche achter in de buidel.

In een spel met drie spelers worden maar 3 marktkramen gebruikt en worden de volgende fiches uit het spel verwijderd:

In totaal zijn er nu 11 fiches in het spel waarvan er 2 achterblijven in de buidel.

5. De kathedraal met het fresco en het altaar

Neem een fresco-tegel met de waarde 11 en leg deze in het midden van het fresco.

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

Voorzijde

Overwinnings-punten

Deze verf-kleuren zijn nodig voor de restauratie

Achterzijde

Enkel nodig voor de uitbreidingsmodule "De opdrachten van de bisschop".

Inkomen

Spelverloop

Fresco verloopt in meerdere rondes, elke ronde bestaat uit 3 fases:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

2. Acties plannen en uitvoeren

3. Voorbereiding voor de volgende ronde

De fases in detail:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

De speler die het verst **achteraan** staat op het overwinningspuntenspoor begint.

Hij kiest een **tijd van opstaan** en verplaatst zijn schilder van het veld boven de herberg naar het gewenste tijdvak. Hierna volgen de andere spelers in volgorde van hun aantal punten, van laag naar hoog. Op elk tijdvak mag altijd maar 1 schilder staan.

De tijd van opstaan heeft voor elke speler drie gevolgen:

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

Het humeur veranderen

De verandering van het humeur wordt aangegeven in de middelste kolom van de herberg. Direct nadat de tijd van opstaan gekozen is, past de speler zijn humeur aan op de humeurmeter in het theater, door zijn schilder naar boven of naar beneden te verplaatsen. Een schilder kan nooit voorbij het bovenste of onderste veld verplaatst worden. Het humeur kan de volgende gevolgen hebben:

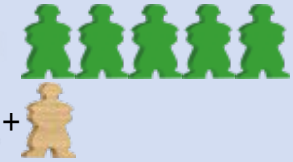
- **"+1" velden**
  Als de schilder op een van de beide **"+1"-velden** uitkomt, dan neemt de speler de **blanco assistent** uit de rode stoel bovenaan in zijn kolom. Hij mag deze assistent in fase 2 gebruiken om **1 extra actie** *(daardoor in totaal 6 acties)* op zijn actiebord te selecteren. De speler mag de extra assistent houden zolang de schilder op een "+1"-veld staat. Daarna wordt de assistent weer op het veld bovenaan de humeurmeter geplaatst.

- **"-1" velden**
  Als de schilder op een van de beide "-1"-velden uitkomt, dan moet hij direct een van zijn eigen assistenten afgeven. Hij plaatst de assistent op de rode stoel onderaan in zijn kolom. In fase 2 mag hij nu maar 4 acties kiezen. De speler krijgt de assistent terug zodra zijn schilder het "-1"-veld verlaat.

Opmerking: Aan het begin van het spel staan de schilders op de startvelden S1 – S4. Het achterste veld is dan S1 (en mag als eerste kiezen).

Voorbeeld:
1) Speler rood staat achteraan op het overwinningspuntenspoor en kiest als eerste de tijd van opstaan. Hij plaatst zijn schilder op het tijdvak van 7 uur. Dit betekent dat zijn humeur 1 verslechtert en hij 2 thaler moet betalen voor elk marktfiche. De andere spelers mogen het tijdvak van 7 uur niet meer kiezen.

2) Speler rood past zijn humeur aan door zijn schilder in het theater 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

In de rechterkolom is de prijs aangegeven, die de speler deze ronde op de markt moet betalen voor een marktfiche.

Speelvolgorde

Zodra alle spelers een tijd van opstaan hebben gekozen, staat de speelvolgorde voor deze ronde vast. De speler die de vroegste tijd van opstaan heeft gekozen, is in fase 2 bij "Acties uitvoeren" als eerste aan de beurt. Hierna volgen de andere spelers in oplopende tijd van opstaan.

Voorbeeld:
Speler rood moet op de markt 2 thaler per marktfiche betalen.

Belangrijk:

Er zijn in het spel 2 verschillende speelvolgordes:

1) De speelvolgorde waarin de tijd van opstaan gekozen wordt (hangt af van de volgorde op het overwinningspuntenspoor).

2) De speelvolgorde waarin de acties worden uitgevoerd (hangt af van de gekozen tijd van opstaan).

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

Alle spelers plannen **gelijktijdig achter hun kleine zichtschermen** de acties die ze in deze ronde willen uitvoeren. Ze doen dit door de assistenten te verdelen over de 15 velden van het actiebordje, die overeenkomen met de 5 verschillende gebieden van het speelbord. Op elk veld mag maar één assistent staan. Elke assistent activeert 1 actie.

Acties uitvoeren

Wanneer alle spelers hun assistenten hebben geplaatst, dan worden de kleine zichtschermen verwijderd en worden achtereenvolgens de 5 gebieden van het speelbord bezocht. In elk gebied voeren de spelers, in volgorde van de tijd van opstaan, hun acties uit. De speler die aan de beurt is voert al zijn acties in dat gebied uit, voordat de volgende speler in dat gebied aan de beurt is.

Als een speler geen assistent in een gebied heeft ingezet, dan voert hij daar geen acties uit. Hij wordt dan overgeslagen in de speelvolgorde.

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

Als een speler onvoldoende geld of verf heeft om een actie uit te voeren, dan **moet** hij van de actie afzien.

Voorbeeld:
Speler rood plant om deze ronde
1x de markt,
2x de kathedraal,
0x het atelier,
1x de werkplaats en
1x het theater te bezoeken.

De gebieden en acties:

Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

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

- **Verf kopen** of • **Marktkraam sluiten**

De verschillende gebieden en de bijbehorende acties:

Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

Kathedraal: Fresco of altaar restaureren

Atelier: Portretten schilderen

Werkplaats: Verf mengen

Theater: Humeur verbeteren

Verf kopen

De speler kiest een marktkraam uit. Voor elke assistent die de speler op de markt heeft ingezet mag hij 1 marktfiche van deze marktkraam kopen. Elk fiche kan maar één keer worden gekocht en de prijs wordt bepaald door zijn tijd van opstaan. Vervolgens neemt hij de verffiches die op de markttegel zijn afgebeeld en legt deze achter zijn grote zichtscherm.

Als de speler klaar is met zijn inkopen dan ruimt hij deze marktkraam op en worden alle fiches van deze kraam terug in de stoffen buidel gestopt.

Marktkraam sluiten

Als een speler minstens 1 assistent op de markt heeft ingezet, dan mag hij afzien van het kopen van verf en in plaats daarvan een marktkraam sluiten en opruimen. Alle fiches van deze kraam worden terug in de stoffen buidel gestopt. Deze actie kost de speler niets.

Voorbeeld:
1) Speler rood heeft 1 assistent op de markt ingezet en mag daarom 1 actie op de markt uitvoeren. Omdat hij om 7 uur is opgestaan, kost het kopen van een marktfiche hem 2 thaler.

2) Hij kiest voor het marktfiche met 3 gele verfsymbolen in marktkraam IV. Hij betaalt 2 thaler en neemt de verffiches uit de algemene voorraad. Alle fiches van marktkraam IV worden opgeruimd en gaan terug in de stoffen buidel.

Kathedraal: Fresco of altaar restaureren

Voor elke assistent die is ingezet in de kathedraal mag de speler die aan de beurt is:

- **Een deel van het fresco restaureren** of
- **Het altaar restaureren**

Een deel van het fresco restaureren

Het fresco is verdeeld in 25 delen die aan het begin van het spel allemaal worden bedekt met een frescotegel. Om een deel van het fresco te kunnen restaureren, moet de speler de verffiches bezitten, die zijn afgebeeld op de tegel op dat deel.

Hij legt de verffiches terug in de algemene voorraad en krijgt hiervoor de overwinningspunten die op de tegel zijn aangegeven, plus eventueel bonuspunten voor de bisschop *(zie "Verplaatsen van de bisschop")*. Daarna verplaatst hij zijn schilder op het overwinningspuntenspoor het betreffende aantal velden vooruit *(De startvelden S1 – S4 worden niet meegeteld. Het overwinningspuntenspoor begint bij veld 1)*. Als hij daarbij zou uitkomen op een veld waar al een schilder van een andere speler staat, dan moet hij kiezen of hij zijn schilder op het eerstvolgende vrije veld ervoor of erachter plaats. Er mogen nooit meerdere schilders op hetzelfde veld staan.

Na het restaureren neemt de speler de frescotegel van het speelbord en legt deze gedekt voor zich neer. Tenslotte plaats hij de bisschop op het zojuist vrijgekomen veld.

Voorbeeld: 1) Speler rood heeft 2 assistenten ingezet in de kathedraal en mag daarom 2 acties uitvoeren in dit gebied. Eerst kiest hij voor de tegel met waarde 3.

2) Hij legt de benodigde verffiches terug in de algemene voorraad en krijgt 3 overwinningspunten.

3) Omdat de bisschop op een diagonaal aangrenzend veld van deze tegel staat, krijgt speler rood 2 bonuspunten. Dit brengt het totaal op 5 overwinningspunten en hij plaatst zijn schilder 5 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Hij neemt de frescotegel en legt deze gedekt voor zich neer. De bisschop plaatst hij op het zojuist vrijgekomen deel van het fresco.

4) Hierna voert hij zijn tweede actie in de kathedraal uit.

Verplaatsen van de bisschop:

Voor elke restauratie van een deel van het fresco, mag de speler tegen betaling van 1 thaler, de bisschop exact 1 veld in elke willekeurige richting verplaatsen *(horizontaal, verticaal of diagonaal)*. De bisschop mag zowel op een veld met als zonder frescotegel worden geplaatst.

Bonuspunten voor de bisschop:

Als de bisschop staat op de frescotegel van het deel dat gerestaureerd wordt, dan krijgt de speler 3 bonuspunten. Als de bisschop op een aangrenzende frescotegel staat *(horizontaal, verticaal of diagonaal)*, dan krijgt de speler 2 bonuspunten.

Het altaar restaureren

In plaats van het restaureren van een deel van het fresco, mag de speler die aan de beurt is ook eenmaal het altaar restaureren. Dit kan op 3 manieren:

- Restaureren met primaire kleuren:
  De speler legt een geel, rood en blauw verffiche terug in de algemene voorraad. Hij krijgt hiervoor 2 overwinningspunten.
- Restaureren met primaire kleuren en mengkleuren:
  Elke primaire kleur kan worden vervangen door een mengkleur *(oranje, groen en paars)*, dit mogen ook gelijke mengkleuren zijn. Elke mengkleur levert 1 extra overwinningspunt op.
- Restaureren met 3 verschillende mengkleuren:
  De speler legt een oranje, groen en paars verffiche terug in de algemene voorraad. Hij krijgt hiervoor 6 overwinningspunten.

Opmerking: *Deze actie wordt aantrekkelijker tegen het einde van het spel, omdat er dan minder delen van het fresco nog te restaureren zijn.*

Voorbeeld: De speler krijgt in totaal 3 overwinningspunten. Twee overwinningspunten voor de basis primaire kleuren (rood/geel/blauw) + 1 extra overwinningspunt voor groen (als vervanging voor geel).

Voorbeeld: De speler krijgt in totaal 5 overwinningspunten. Twee overwinningspunten voor de basis primaire kleuren (rood/geel/blauw) + 3 extra overwinningspunt voor oranje, oranje en groen (als vervanging voor rood, geel en blauw).

Voorbeeld: De speler legt een oranje, groen en paars verffiche terug in de algemene voorraad en krijgt hiervoor 6 overwinningspunten.

Atelier: Portretten schilderen

Voor elke assistent die is ingezet in het atelier krijgt de speler 3 thaler uit de algemene voorraad.

Voorbeeld: Omdat speler rood geen assistenten heeft ingezet in het atelier krijgt hij geen thalers uit de algemene voorraad.

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

Werkplaats: Verf mengen

Voor elke assistent die is ingezet in de werkplaats, mag de speler maximaal 2 keer verf mengen, zoals aangegeven in de mengtabel.

De speler die aan de beurt is, kiest welke kleuren hij wil mengen. Hij legt de benodigde verffiches in de algemene voorraad en neemt de verkregen mengkleur hiervoor terug.

Voorbeeld: Speler rood heeft één assistent ingezet in de werkplaats. Hij mag daarom tot 2 keer verf mengen zoals aangegeven in de mengtabel met primaire kleuren.

Opmerking: *De voorraad verffiches is onbeperkt. In het uitzonderlijke geval dat er onvoldoende verffiches in voorraad zijn, dan noteert elke speler het aantal en de kleur van de fiches waar hij recht op heeft.*

Theater: Humeur verbeteren

Voor elke assistent die is ingezet in het theater, mag de speler zijn schilder **2 velden omhoog** verplaatsen op de humeurmeter.

Opmerking: Veranderingen van het humeur door een bezoek aan het theater hebben pas de volgende ronde effect na het kiezen van de tijd van opstaan. Pas dan worden assistenten gegeven of teruggegeven.

Voorbeeld:
Speler rood heeft één assistent ingezet in het theater. Zijn humeur stijgt 2 velden.

3. Voorbereiding voor de volgende ronde

Als alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, dan worden de voorbereidingen voor de volgende ronde getroffen:

- Eerst worden overgebleven marktfiches teruggestopt in de stoffen buidel. Dan worden voor elke marktkraam de benodigde tegels uit de buidel getrokken en open op de betreffende velden gelegd.
- Elke speler krijgt als inkomen 1 thaler voor elke frescotegel die voor hem ligt.
- Alle schilders in de herberg worden weer op hun bed gezet *(het veld bovenaan)*.

De speler die het verst achteraan staat op het overwinnings-puntenspoor, begint de nieuwe ronde met het kiezen van zijn tijd van opstaan.

Ter verduidelijking staan de spelfases afgebeeld op de binnenkant van het kleine zichtscherm.

Let op: *Als er nog 2 of meer schilders op de startvelden staan dan wordt de volgorde veranderd. De eerste schilder wordt achteraan geplaatst en alle andere schilders schuiven een plaats door.*

Einde van het spel en puntentelling

Als er aan het begin van een ronde nog maar 6 of minder frescotegels liggen dan begint de laatste ronde.

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

Het spel eindigt na deze ronde, zelfs als het fresco nog niet volledig gerestaureerd is. Spelers krijgen geen inkomen meer aan het einde van deze ronde.

In de laatste ronde kan het theater niet meer worden bezocht. In plaats daarvan bezoeken de spelers nog een keer extra de kathedraal.

Puntentelling

Alle spelers krijgen nog overwinningspunten voor het geld dat ze bezitten. Elke 2 thalers zijn 1 overwinningspunt waard. De overwinningspunten worden uitgedeeld in de speelvolgorde van de laatste ronde *(de tijd van opstaan)*.

De speler met de meeste overwinningspunten is de beste frescoschilder en wint het spel.

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

Opmerking: Als een schilder op het overwinningspuntenspoor uitkomt op een veld dat al bezet is, dan wordt de schilder vooruit verplaatst naar het eerstvolgende vrije veld.

Het basisspel voor twee personen

Leonardo-fiche

Gebruik de zijde van het bord en de spelvoorbereiding voor 3 spelers en volg de regels van het basisspel. Er speelt nu een denkbeeldige derde speler mee genaamd Leonardo.
Leonardo krijgt geen verffiches en geen inkomen maar hij verdient wel overwinningspunten.

Bij de spelvoorbereiding krijgt Leonardo:

- **3 schilders** en **2 assistenten** in een nog niet gebruikte kleur
- **1 actiebordje** – al het overige materiaal, zoals bijvoorbeeld de zichtschermen, heeft Leonardo niet nodig

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Plaats 1 schilder van Leonardo op startveld S3, 1 schilder op het bed boven de herberg en 1 in het midden van het fresco naast de bisschop.

Zijn actiebordje wordt met zijde "1" naar boven gelegd. Een assistent wordt in de kolom "Markt" geplaatst en de andere in de kolom "Kathedraal". Deze opstelling verandert niet meer tijdens het spel.

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

Ook voor Leonardo geldt de gebruikelijke speelvolgorde maar hij voert de acties iets anders uit:

Aanpassingen in het spelverloop

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

Als Leonardo aan de beurt is, dan wordt zijn schilder op de gewenste tijd van opstaan gezet, door de speler die voor hem speelt. *(Opmerking: Leonardo heeft geen schilder op de humeurmeter staan!)*

2. Acties plannen en uitvoeren

Markt: Marktkraam sluiten

Leonardo koopt geen verf maar sluit een marktkraam naar keuze.

Kathedraal: Fresco restaureren

Leonardo restaureert elke ronde 1 frescotegel. Hij moet hiervoor zijn schilder in de kathedraal 1 veld horizontaal of verticaal verplaatsen naar de betreffende tegel. Hij moet eindigen op een tegel, als dit niet mogelijk is dan wordt de schilder op de tegel met het laagste aantal overwinningspunten geplaatst. Als er meerdere tegels zijn dan kiest hij een uit.

Leonardo krijgt de aangegeven overwinningspunten en bonus voor de bisschop. Zijn schilder wordt het betreffende aantal velden vooruitgezet op het overwinningspuntenspoor. De frescotegel wordt met de achterkant naar boven voor het actiebordje gelegd. De bisschop en Leonardo's schilder worden op het zojuist gerestaureerde deel van het fresco geplaatst.

Als de spelers hun actiebordje omdraaien naar zijde "2", dan blijft het bordje van Leonardo onveranderd liggen. Zijn assistent in de kathedraal wordt echter wel verwijderd, deze actie vervalt voor hem.

Puntentelling – vergeet niet dat Leonardo ook een plaats heeft op het overwinningspuntenspoor!

Module:
De bijzondere mengkleuren
+ 15 minuten

Bijzondere mengkleuren

Het fresco wordt nog kleurrijker. Nieuwe kleuren maken het noodzakelijk om nog meer te mengen. Wie de nieuwe mengkleuren goed gebruikt, krijgt nog veel meer overwinningspunten.

Deze module is van invloed op:
- **Kathedraal: Fresco of altaar restaureren**
- **Werkplaats: Verf mengen**

Extra spelmateriaal

- **7 frescotegels —** met waardes tussen 13 en 24
- **12 verffiches** – 6 roze en 6 bruine fiches
- **1 altaarfiche**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De **12 nieuwe verffiches** worden op het speelbord op de meest rechtse velden van de werkplaats gelegd, naast de overige verffiches. Nu wordt de **uitgebreide mengtabel** op de achterkant van het zichtscherm gebruikt. Het altaarfiche wordt op het vrije veld van het altaar gelegd.

De frescotegel met waarde 24 wordt in het midden van het fresco geplaatst. Verwijder willekeurig 7 frescotegels uit de 25 tegels van het basisspel. Schud de rest samen met de 6 overgebleven nieuwe frescotegels en verdeel de tegels over het fresco zoals beschreven in het basisspel.

Aanpassingen in het spelverloop

Kathedraal: Fresco of altaar restaureren

Als een speler het altaar wil restaureren met bijzondere mengkleuren, dan mag hij elk van de kleuren groen, oranje of paars naar wens vervangen door roze of bruin. Elk gebruikt roze verffiche levert 3 extra overwinningspunten op, elk bruin verffiche levert 5 extra overwinningspunten op.

9 overwinningspunten voor het restaureren van het altaar:

6 overwinningspunten als basis +
3 overwinningspunten voor de kleur roze.

Werkplaats: Verf mengen

Naast de mengkleuren uit het basisspel mag de speler nu paars + rood tot roze en oranje + groen tot bruin mengen. Een assistent mag in dezelfde beurt een kleur mengen en deze dan gelijk gebruiken om een tweede keer mee te mengen.

21 overwinningspunten = 6 overwinningspunten als basis + 3x 5 overwinningspunten voor 3x de kleur bruin.

Spel met 2 spelers

Er zijn in deze module geen speciale regels voor Leonardo!

Module:
De gunst van de bisschop
+ 5 minuten

De gunst van de bisschop

Deze module is van invloed op:

- **Kathedraal: Fresco restaureren**

Extra spelmateriaal

- **25 gunstfiches**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Schud de gunstfiches en leg op elke frescotegel in de kathedraal gedekt 1 gunstfiche.

De gunstfiches worden op de rechter bovenhoek van de frescotegels gelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

Kathedraal: Fresco restaureren

Als een speler een frescotegel restaureert waar de bisschop op staat, dan mag hij naast de frescotegel ook het daar aanwezige gunstfiche nemen.

Hij moet de gunst direct gebruiken, het fiche wordt daarna uit het spel verwijderd.

Als de bisschop niet op de gerestaureerde frescotegel staat, dan mag de speler het gunstfiche niet nemen. Het fiche wordt direct uit het spel verwijderd.

De gunstfiches

De speler krijgt 1 of 5 thaler uit de algemene voorraad. Hij legt het geld achter zijn grote zichtscherm

De speler krijgt 1 extra overwinningspunt.

Het humeur van de speler verbetert 1 stap.

De speler krijgt 1 verffiche in de afgebeelde kleur en legt dit achter zijn grote zichtscherm.

est. 1989

QUEEN GAMES

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