FRESCO
Mega Box

Limited
Designers' Edition

Voorwoord bij het tienjarig jubileum van het spel “Fresco”

Hoe het allemaal begon ...

We leerden elkaar in 2002 kennen op het kantoor van een ziektekostenverzekeraar, waar we allebei werkten als sociale verzekeringsmedewerker. We werden al snel vrienden en ontdekten dat we veel gemeenschappelijke interesses hadden: Voetbal, vooral als fans van MSV Duisburg en ook dezelfde muzieksmaak. Maar een ding heeft ons echt samengesmeed – bord- en kaartspellen.

We kwamen regelmatig bij elkaar, samen met onze toenmalige partners en nu echtgenotes, om te spelen. De spellen werden na afloop altijd grondig geanalyseerd. Op een dag zeiden we tegen onszelf: “Spellen bedenken – dat kunnen wij ook!” Zo ontstonden de eerste spelideeën en een paar zelfgemaakte prototypes.

Bij ons ontstond altijd eerst een idee voor een bepaald thema en daarna ontwikkelden we daaruit de spelregels. In 2006 kwamen we op het idee van fresco’s schilderen. Als schilders restaureren we fresco’s op het plafond van een kerk, omdat we altijd de kleurrijke fresco’s en glas-in-lood ramen bewonderd hebben. Tijdens een brainstormsessie maakte Marcel een cruciale opmerking: Waarom laten we de houten blokjes niet gewoon zijn wat ze zijn, namelijk gekleurde blokjes! Blauw is gewoon blauw en geen water, geel is geel en geen goud of graan.

Stukje voor stukje viel alles op zijn plaats en ontwikkelden de spelregels zich zoals de kleuren in een schilderij. Eén spelregel hebben we te danken aan Marco’s vrouw Jenni. Ze speelde destijds graag het computerspel SIMS, waarbij je karakter altijd een goed humeur moest hebben. Dit was de geboorte van de tijd van opstaan in de herberg. Vroeg of laat opstaan heeft invloed op het goede humeur en dat weer op de verfprijzen op de markt.

Onze testspelers waren zeer ingenomen met ons werk en in 2008 op de spellenbeurs in Essen hadden we de moed het spel voor te leggen aan de uitgever Queen Games. De CEO, Rajive Gupta, was overtuigd van het spel, dat toen nog de werktitel “De Schilders van de Koning” droeg. Hij gaf Wolfgang Panning de opdracht om het verder te ontwikkelen. Wolfgang hield van het “Fresco”-project en samen met hem ontstonden de ideeën voor enkele uitbreidingen. De uitgever en de bedenkers werkten steeds heel nauw samen en er ontstond een hechte vriendschap. We hebben samen met de Queen Games familie door de jaren heen vele mooie momenten meegemaakt. Onvergetelijk was hierbij in 2010 de nominatie voor “Spiel des Jahres” en het winnen van de “Deutscher Spielpreis”.

Vandaag kijken alle betrokkenen met trots terug op 10 succesvolle jaren “Fresco”. Het spel is voor dit jubileum inhoudelijk en grafisch herzien en leeft ook na tien jaar nog steeds volop. Een bewijs hiervan is het ongelooflijke aantal van inmiddels 17 uitbreidingsmodules.

Heel veel plezier gewenst met “Fresco”.

Marco Ruskowski en Marcel Süßelbeck

Duisburg/Dinslaken 2020

Als de schilder zijn verf vers gemend heeft,
En de kleur van het fresco daardoor opleeft.
Dan maakt het resultaat de bisschop blij,
En krijg je er veel overwinningspunten bij.

Een goed humeur helpt mee bepalen,
Of je de planningen gaat halen.
Het winnen zal je nooit vervelen,
Hoe vaak je Fresco ook zult spelen.

Inhoud

Voorwoord 2

Het basisspel (2010) 3

Module 1 – De portretten (2010) 11

Module 2 – De opdrachten van de bisschop (2010) 13

Module 3 – De bijzondere mengkleuren (2010) 14

Module 4 – De wensbron (2011) 14

Module 5 – Het bladgoud (2011) 17

Module 6 – De glaszetters (2011) 18

Module 7 – De schrifttrollen (2010) 21

Module 8 – De klok (2013) 22

Module 9 – Het muurfresco (2013) 25

Module 10 – De heelmeester (2013) 27

Module 11 – De gunst van de bisschop (2012) 32

Module 12 – De dames (2020) 32

Module 13 – De catacomben (2020) 35

Module 14 – De kerkbanken (2020) 38

Module 15 – De koepel (2020) 40

Module 16 – De zwarte markt (2020) 42

Module 17 – Het schildersgilde (2020) 43

Overzicht van een spel met alle modules 44

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 17 uitbreidingsmodules in deze doos. Je kunt alle 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 dikwijls 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**

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
een voo
in deze
S4 van

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.

Het overige materiaal wordt niet gebruikt in het basisspel.

f 4 spelers

bijzonderheden in een spel met 3 spelers hebben een blauwe achtergrondkleur

e startvelden *(S1-S4)*

an elke speler 1 schilder in de buidel. Trek dan de schilders or een uit de buidel en plaats ze volgorde op de startvelden S1 – het overwinningspuntenspoor.

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:

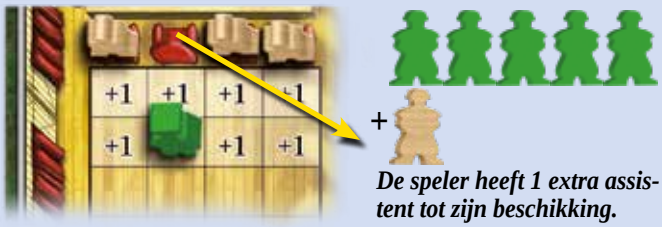
- **"+1" velden**
  Als de schilder op een van de beide **"+1"-velden** uitkomt, dan neemt de speler de **blanco assistent** uit de rode stoel bovenaan in zijn kolom. Hij mag deze assistent in fase 2 gebruiken om **1 extra actie** *(daardoor in totaal 6 acties)* op zijn actiebord te selecteren. De speler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

= 2 + 1 (3 overwinningspunten)

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).

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

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 zicht-scherm.

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 spel-voorbereiding 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

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:

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!

1 De portretten

Voorname personen willen hun portret laten schilderen in het atelier van de kunstenaar. Dit levert voordelen op tijdens het spel! Wie kan deze privileges het beste benutten?

Deze module is van invloed op:

Atelier: Portretten schilderen en “Einde van het spel.”

Extra spelmateriaal

- **18 portretkaarten –** Deze kaarten leveren de spelers tijdens het spel geld, verffiches en andere voordelen op.
- **1 atelierbord**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het atelierbord tegen het speelbord, onder het atelier.

Sorteer de portretkaarten naar de achterkant: “**A**”, “**B**” en “**C**”. Schud de stapels afzonderlijk en leg de stapels gedekt op elkaar, op het rechterveld van het atelierbord, zoals hiernaast is afgebeeld. De twee bovenste kaarten worden open op de lege velden gelegd.

Er zijn 2 verschillende soorten portretkaarten:

1) Kaarten met ∞:

Als een speler zo’n kaart krijgt dan legt hij deze open voor zich neer. De kaart geeft vanaf dat moment een permanent voordeel.

2) Kaarten met ⚡:

Als een speler zo’n kaart krijgt dan ontvangt hij direct de aangegeven beloning. De kaart wordt hierna uit het spel verwijderd.

Beloning voor het schilderen van het portret.

Eerst wordt stapel “C” op het rechterveld van het atelierbord gelegd. Hierop wordt stapel “B” gelegd en daarop tenslotte stapel “A”. De twee bovenste kaarten worden open neergelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

Atelier: Portretten schilderen

De speler die aan de beurt is mag voor één van zijn assistenten in het atelier een openliggende portretkaart nemen. Voor zijn overige assistenten in het atelier neemt hij zoals gebruikelijk 3 thaler uit de voorraad.

Als beide portretten al geschilderd (genomen) zijn, kan alleen nog voor de beloning van 3 thaler gekozen worden.

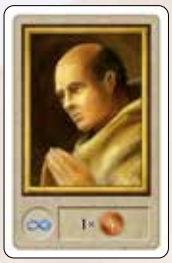
Voorbereiding voor de volgende ronde:
Als er nog kaarten open in het atelier liggen, dan worden deze uit het spel verwijderd. Er worden 2 nieuwe kaarten getrokken en open neergelegd.

Aanpassingen aan het einde van het spel

Deze module voegt een alternatieve eindvoorwaarde toe: Als de laatste 2 portretkaarten getrokken zijn, dan begint de laatste ronde *(draai je actiebordje om!)*.

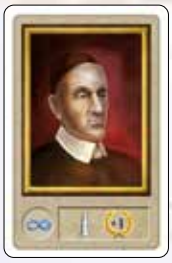
De portretkaarten in detail

Deze kaarten geven de speler een permanent voordeel en blijven open voor hem liggen:



Monnik:
Elke ronde krijgt de speler 1 thaler extra inkomen.

Toneelspeler:
Elke assistent in het theater verbetert het humeur met 3 velden in plaats van 2.



Abt:
De speler krijgt bij de bonus van de bisschop altijd 1 overwinningspunt extra.

Kerkvoogd:
De speler mag één keer per beurt bij het bezoeken van de kathedraal, tegen betaling van 1 thaler, de bisschop op een veld naar keuze plaatsen.

Deze kaarten geven de speler een eenmalig voordeel en worden daarna uit het spel verwijderd:

Koopman:
De speler krijgt 2 verffiches naar keuze (rood, geel of blauw) en 1 thaler.

Adel:
De speler krijgt geld en het afgebeelde verffiche.

Bisschop / Mariabeelden:
De speler krijgt de aangegeven overwinningspunten en het afgebeelde verffiche of aantal thalers.

Weldoener:
De speler krijgt 7 thaler.

Mooi meisje / Zelfportret:
De stemming van de speler stijgt direct het aangegeven aantal velden en hij krijgt het afgebeelde aantal thalers of overwinningspunten.

Muse:
Het humeur van de speler stijgt direct tot het maximum.

Spel met 2 spelers

Bij de voorbereiding van het spel wordt op het actiebordje van Leonardo een extra assistent geplaatst op het bovenste veld van de kolom “Atelier”.

Als Leonardo in het atelier aan de beurt is, dan **moet** hij, indien mogelijk, een portretkaart nemen. Deze kaart wordt uit het spel verwijderd. Leonardo krijgt wel de overwinningspunten die op de kaart zijn afgebeeld.

2 De opdrachten van de bisschop

Wie bereid is om speciale opdrachten van de bisschop te vervullen en om van een deel van zijn inkomen af te zien, krijgt extra overwinningspunten en wordt regelmatig met waardevolle verf beloond!

Deze module is van invloed op:

■ **Werkplaats: Verf mengen**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het opdrachtbord tegen het speelbord, onder de werkplaats. Sorteer de 12 opdrachttegels per soort *(achtergrondkleur)* en leg ze in oplopende volgorde op de velden van de werkplaats. Hierbij ligt voor elke soort de tegel met de minste overwinningspunten onderop en de tegel met de meeste overwinningspunten bovenop.

Extra spelmateriaal

- **12 opdrachttegels** – 1 soort algemene en 3 soorten speciale opdrachten *(in paars, oranje en groen)*, die extra overwinningspunten kunnen opleveren voor frescotegels.
- **1 opdrachtbord** - hierop worden de opdrachttegels gelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

■ **Werkplaats: Verf mengen**

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

Belangrijk: *Een assistent mag of een opdracht vervullen of verf mengen – **nooit** beide tegelijk!*

Een algemene opdracht vervullen

Als een speler minstens 3 frescotegels voor zich heeft liggen, dan mag hij 1 algemene opdrachttegel nemen en zijn schilder het aangegeven aantal overwinningspunten vooruitzetten op het overwinningspuntenspoor. Daarna stapelt hij 3 van zijn frescotegels naar keuze op elkaar en legt hier de opdrachttegel bovenop, met de achterzijde naar boven. In plaats van het inkomen van de 3 frescotegels, geeft de opdracht de speler nu elke ronde een inkomen van 1 thaler en een verffiche naar keuze van een primaire kleur *(rood, geel of blauw)*.

Een speciale opdracht vervullen

Veel frescotegels hebben een of meer lakzegels in de kleuren oranje, groen of paars. Met 3 tegels die op de achterkant dezelfde kleur hebben, kan een speciale opdracht met de overeenkomstige kleur worden vervuld. Dit gebeurt op dezelfde manier als hierboven beschreven. Elke opdracht geeft de speler nu een inkomen van 1 thaler en een verffiche van de afgebeelde mengkleur.

De opdrachttegels worden per soort gesorteerd op het opdrachtbord geplaatst.

***Voorbeeld:** De speler stapelt de afgebeelde frescotegels op elkaar. Hij legt hier de bovenste algemene opdrachttegel bovenop en plaatst zijn schilder 6 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor. Vanaf nu krijgt hij een inkomen van 1 thaler en een verffiche naar keuze van een primaire kleur.*

***Voorbeeld:** De speler heeft 3 tegels met een paars lakzegel. Hij mag de bovenste paarse speciale opdrachttegel nemen. Hij legt deze op de stapel van de 3 tegels en plaatst zijn schilder 10 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor. Vanaf nu krijgt hij een inkomen van 1 thaler en een paars verffiche.*

Spel met 2 spelers

Tijdens de voorbereidingen van het spel wordt een extra assistent op het actiebordje van Leonardo geplaats, op het bovenste veld van de kolom "Werkplaats". Als Leonardo in de werkplaats aan de beurt is, dan mag hij een opdracht van de bisschop vervullen, als hij aan de voorwaarden voldoet. Leonardo krijgt wel de afgebeelde overwinningspunten maar de frescotegels en de opdrachttegel worden uit het spel genomen.

3 De 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!

4 De wensbron

De schilders zijn verheugd, hetzij over het bezoek van de bisschop, een vindersloon of over gratis verf.

Zou die oude bron op de markt daadwerkelijk een wensbron zijn?

Deze module is van invloed op:

- **Acties plannen – Geluksmunten inzetten**
- **Markt: Wenskaarten verkrijgen**
- **Acties uitvoeren – Wenskaarten inzetten**

Extra spelmateriaal

- **20 geluksmunten**
- **20 wenskaarten**
- **1 wensbronbordje**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het wensbronbordje tegen het speelbord, vlakbij de bestaande bron.

Schud de wenskaarten en leg ze als een gedekte stapel op het aangegeven veld. Leg alle geluksmunten bovenaan de bron als algemene voorraad.

Elke speler neemt 3 geluksmunten en legt deze achter zijn grote zichtscherm.

Wensbronbordje:

Opslagveld voor geluksmunten

Wensbron met velden voor 2 geluksmunten

Veld voor de wenskaarten

Aanpassingen in het spelverloop

Geluksmunten kunnen tijdens de planningsfase *(fase 2: **Acties plannen**)* worden ingezet. Ze worden vervolgens gebruikt bij een actie op de markt.

Acties plannen – Geluksmunten inzetten

Elke speler die minstens 1 assistent inzet op de markt, mag maximaal 2 geluksmunten op het marktsymbool van zijn actiebordje leggen.

Voorbeeld: Speler rood zet 3 assistenten in op de markt en legt 2 geluksmunten op het marktsymbool.

Markt: Wenskaarten verkrijgen

De speler die aan de beurt is gooit aan het begin van zijn marktactie zijn ingezette geluksmunten in de wensbron. Hij neemt voor elke geluksmunt een kaart van de stapel en legt deze, zonder aan zijn medespelers te laten zien, achter zijn grote zichtscherm. Hierna voert hij zijn geplande marktactie uit of ziet daarvan af.

Zodra er twee geluksmunten in de bron liggen, mogen de spelers in deze ronde geen wenskaarten meer trekken.

De spelers leggen alle geluksmunten, die nog op het marktsymbool op hun actiebord liggen, terug achter hun grote zichtscherm.

De speler werpt een geluksmunt in de wensbron en trekt vervolgens de bovenste wenskaart van de stapel.

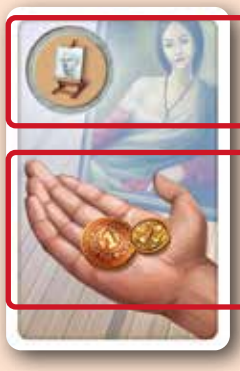
Acties uitvoeren – Wenskaarten inzetten

Elke kaart geeft een bonus aan een assistent en toont het gebied waar de kaart gebruikt kan worden.

Uitzondering: Voor de straatmuzikant is geen assistent nodig.

Voor elke assistent kan per ronde slechts één wenskaart gebruikt worden.

Een verkregen wenskaart kan direct worden gebruikt of worden bewaard. Na gebruik wordt de wenskaart uit het spel verwijderd.



Voorbeeld:
Gebied: Atelier

Bonus: De speler krijgt een fooi – 1 thaler en 1 geluksmunt.

Combinatie met andere modules:

Een wenskaart mag ook gebruikt worden als je, door een andere module, al een bonus krijgt (ook als het dezelfde bonus is!)

De wenskaarten in detail:

De volgende wenskaarten mogen alleen worden gebruikt als er ook een assistent in het betreffende gebied is ingezet:

(3x) Geluksvogel – Markt: De speler krijgt 2 geluksmunten uit de algemene voorraad en legt deze achter zijn grote zichtscherm.

(3x) Gratis verf – Markt: Bij het kopen van een marktfiche, krijg je gratis het afgebeelde marktfiche erbij, mits het in dezelfde kraam ligt. Voor het gratis marktfiche is geen extra assistent nodig. Deze kaart kan niet worden gebruikt bij de actie “Marktkraam sluiten”.

(2x) Bezoek van de bisschop – Kathedraal: De speler mag de bisschop eenmalig kosteloos naar een veld naar keuze in de kathedraal verplaatsen.

(2x) Lof van de bisschop – Kathedraal: De bonus voor de bisschop wordt met 1 punt verhoogd.

(3x) Fooi – Atelier: De speler krijgt 1 extra thaler en een geluksmunt.

(2x) Alchemie – Werkplaats: De speler mengt een extra kleur. Hij levert 3 verffiches naar keuze in, van de primaire kleuren (geel, rood, blauw) en krijgt hiervoor een mengkleur (oranje, groen of paars).

(2x) Vindersloon – Theater: De speler krijgt naast de verbetering van zijn humeur ook 3 thaler.

Voor deze kaart is geen assistent nodig. De kaart wordt gespeeld in fase 1 na het kiezen van de tijd van opstaan.

(3x) Straatmuzikant – Na Humeur aanpassen stijgt het humeur met één veld. Een speler mag maar 1 straat-muzikant per ronde inzetten.

Voorbereiding voor de volgende ronde:

Aan het einde van een ronde worden alle geluksmunten uit de bron teruggelegd in de algemene voorraad.

Einde van het spel en puntentelling

Voor de puntentelling ruilen de spelers hun overgebleven geluksmunten voor 1 thaler per stuk.

Spel met 2 spelers

Leonardo krijgt geen geluksmunten.

5 Het bladgoud

De bisschop wil de kleuren van het fresco nog mooier maken. Elke ronde bepaalt hij welke kleur met bladgoud wordt verfraaid.

Deze module is van invloed op:

Markt: Verf kopen en bladgoud verkrijgen

Kathedraal: Fresco restaureren en met bladgoud verfraaien

Extra spelmateriaal

- **1 voorraadbordje** voor het bladgoud
- **20 bladgoudfiches**
- **2 goudmarkttegels** 1 voor de 3-spelerszijde van het speelbord en 1 voor de 4-spelerszijde.
- **6 houten schijfjes** (rood, blauw, geel, groen, paars en oranje). Deze worden bij de markttegels in de buidel gestopt.
- **1 mandtegel**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg de bladgoudfiches op het voorraadbordje naast het speelbord.

Leg de mandtegel en de juiste goudmarkttegel op de markt.

Trek willekeurig een houten schijfje uit de buidel en leg dit op de mandtegel.

De kleur van het schijfje geeft aan welke verfkleur deze ronde met bladgoud wordt verfraaid.

Aanpassingen in het spelverloop

Markt: Verf kopen en bladgoud verkrijgen

De pijlen op de goudmarkttegel wijzen naar twee marktfiches. Bij het kopen van een van deze fiches, krijgt de speler kosteloos de aangegeven hoeveelheid bladgoud. Hij neemt de bladgoudfiches uit de voorraad en legt ze achter zijn grote zichtscherm.

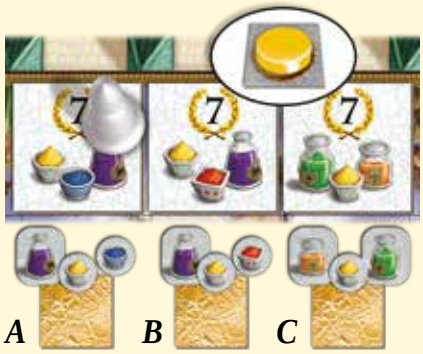
Bij het kopen van het marktfiche met blauwe en gele verf krijgt de speler er 1x bladgoud extra bij.

Bij het kopen van het marktfiche met twee keer rode verf krijgt de speler er 2x bladgoud extra bij.

Kathedraal: Fresco restaureren en met bladgoud verfraaien

Als de speler die aan de beurt is een frescotegel restaureert, waarbij ook de kleur gebruikt wordt die het houten schijfje aangeeft, dan mag hij naast de benodigde verffiches ook 1 bladgoud afgeven. Afhankelijk van de positie van de bisschop, krijgt hij voor het verfraaien met bladgoud het volgende aantal overwinningspunten extra:

- **De bisschop staat op de gerestaureerde tegel: 3 OP**
- **De bisschop staat op een aangrenzende tegel: 2 OP**
- **De bisschop staat verder weg: 1 OP**



De bisschop wil dat geel deze ronde wordt verfraaid met bladgoud. De speler heeft de benodigde kleuren en geeft daarbij ook 1 bladgoud af.

De speler krijgt daarnaast ook de reguliere bonus voor de bisschop zoals in het basisspel.

Hij telt de overwinningspunten voor de frescotegel, het bladgoud en de bonus voor de bisschop bij elkaar op en zet zijn schilder het betreffende aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Het bladgoud kan niet worden gebruikt bij het restaureren van het altaar.

	Frescotegel	*Bladgoud*	*Bisschop-bonus*	*Totaal*
Voorbeeld A	*7 OP*	*3 OP*	*3 OP*	*13 OP*
Voorbeeld B	*7 OP*	*2 OP*	*2 OP*	*11 OP*
Voorbeeld C	*7 OP*	*1 OP*	*/*	*8 OP*

Voorbereiding voor de volgende ronde:

Trek een nieuw houten schijfje uit de buidel en leg dit op de mand – pas hierna wordt het schijfje dat deze ronde gebruikt is, terug in de buidel gestopt.

Einde van het spel en puntentelling

Voor de puntentelling ruilen de spelers hun overgebleven bladgoudfiches voor 1 thaler per stuk.

Spel met 2 spelers

Leonardo krijgt geen bladgoud.

6 De glaszetters

Terwijl de vakkundige handen van de schilders het fresco opnieuw laten stralen, spreekt de bisschop een langgekoesterde wens uit: Nieuwe kerkvensters met gekleurd glas. Geen eenvoudige opgave maar gelukkig biedt de glaswerkplaats hulp aan.

Deze module is van invloed op:

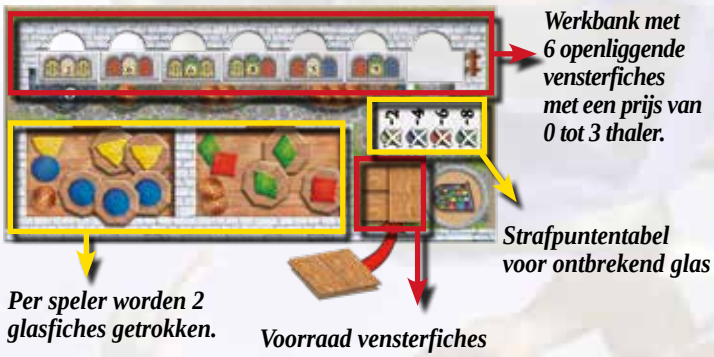
- **Acties plannen en uitvoeren: De glaswerkplaats – glas verkrijgen**
- **Kathedraal: Fresco of altaar restaureren**

Extra spelmateriaal

- **1 glaswerkplaatsbord** met een werkbank en velden voor glasfiches en vensterfiches.
- **26 glasfiches** 5 x groen, 6x rood, 7x blauw en 8x geel
- **18 vensterfiches**
- **1 altaarvenster**
- **4 actietegels** "glaswerkplaats"
- **1 stoffen buidel**
- **reservebord** om de gespeelde glasfiches op te slaan.

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

- Leg het glaswerkplaatsbord en het reservebord naast het speelbord.
- Schud de 18 vensterfiches en leg ze als een gedekte stapel op het betreffende veld van het glaswerkplaatsbord. Trek 6 vensterfiches en leg deze, in de volgorde waarin ze getrokken zijn, open op de werkbank.
- Leg het altaarvenster op de vensteropening naast het altaar.
- Stop alle glasfiches in de stoffen buidel. Trek per speler 2 glasfiches en leg deze, op kleur gesorteerd, op de aangegeven velden van het glaswerkplaatsbord.
- Elke speler krijgt een actietegel "glaswerkplaats" in zijn spelerskleur en legt dit achter zijn kleine zichtscherm.



Aanpassingen in het spelverloop

Acties plannen en uitvoeren: De glaswerkplaats – glas verkrijgen

Er wordt een nieuw gebied, met een nieuwe actie in fase 2, aan het spel toegevoegd: De glaswerkplaats.

Acties plannen:

In deze fase van het spel kunnen de spelers nu ook acties in de glaswerkplaats plannen. Hiervoor wordt met de actietegel een gebied naar keuze op het actiebordje afgedekt. De speler kan dat gebied in deze ronde dan niet bezoeken en gaat in plaats daarvan naar de glaswerkplaats.

Op de beide bovenste velden van de actietegel is een extra assistent afgebeeld.

De speler mag daardoor 2x de actie “glasfiches verkrijgen” uitvoeren zonder daarvoor een assistent te hoeven inzetten. Wil hij de actie 3x uitvoeren, dan moet hij op het onderste veld een assistent zetten.

De speler ziet deze ronde af van een bezoek aan het atelier en gaat in plaats daarvan naar de glaswerkplaats.

De speler mag in totaal 7 acties met een assistent uitvoeren: 2 hiervan zijn op de actietegel “glaswerkplaats” afgebeeld.

Acties uitvoeren:

De speler die aan de beurt is mag per assistent 1 van de voorradige glasfiches kopen.

De prijs voor de glasfiches is:

- **1 blauw of 1 geel glasfiche: 1 thaler**
- **1 rood of 1 groen glasfiche: 2 thaler**

De speler legt de gekochte glasfiches achter zijn grote zichtscherm. Als er geen glasfiches meer op het glaswerkplaatsbord liggen, dan kunnen spelers deze ronde geen glasfiches meer kopen.

Blauwe en gele glasfiches kosten 1 thaler per stuk, rode en groene glasfiches kosten 2 thaler per stuk.

Kathedraal: Fresco of altaar restaureren

Fresco restaureren – venster vernieuwen:

12 van de 25 delen van het fresco grenzen aan een venster. Als de speler een van deze delen in de kathedraal restaureert, dan moet hij daarna ook het aangrenzende venster vervangen door een vensterfiche van de werkbank.

Op elk vensterfiche staat het aantal overwinningspunten dat de speler krijgt als hij dit fiche gebruikt en de combinatie van 2 of 3 kleuren glas die nodig zijn voor de delen van dit venster.

De speler neemt 1 van de 6 openliggende vensterfiches van de werkbank en betaalt de gevraagde prijs (0 – 3 thaler) en geeft de benodigde glasfiches af. Daarna legt hij het fiche op het speelbord, in de vensteropening naast het zojuist gerestaureerde deel van het fresco.

13 delen van het fresco zonder vensteropening.

12 delen van het fresco met een aangrenzende vensteropening.

De speler neemt de gerestaureerde frescotegel en legt het vensterfiche op het vrije veld in de muur.

Als de speler niet voor elk deel van het venster het juiste glasfiche kan afgeven dan krijgt hij strafpunten:

- **Voor elk ontbrekend geel glasfiche: 2 OP**
- **Voor elk ontbrekend blauw glasfiche: 4 OP**
- **Voor elk ontbrekend rood glasfiche: 6 OP**
- **Voor elk ontbrekend groen glasfiche: 8 OP**

Belangrijk: *Ook als een speler geen glasfiches afgeeft kan hij een venster vernieuwen – hij moet in dat geval wel veel strafpunten accepteren.*

De speler telt de overwinningspunten voor de frescotegel, het vensterfiche en de bonus voor de bisschop bij elkaar op. Hij trekt eventuele strafpunten voor ontbrekende glasfiches hier dan vanaf en zet zijn schilder het resterende aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Belangrijk: *Als de uitkomst als gevolg van strafpunten minder dan 0 is, dan hoeft de speler geen overwinningspunten in te leveren. Zijn schilder blijft dan op dezelfde plaats staan op het overwinningspuntenspoor.*

De werkbank moet nu worden aangevuld. Neem het bovenste vensterfiche van de stapel en leg dit open op het meest rechtse veld van de werkbank. Schuif vervolgens alle fiches zover mogelijk door naar links om het lege veld op te vullen.

Altaar restaureren – venster vernieuwen:

Het altaarvenster bestaat uit 4 vensterdelen in de 4 verschillende glaskleuren. Als de speler die aan de beurt is het altaar restaureert, dan mag hij aansluitend tot 4 glasfiches afgeven voor het altaarvenster *(maximaal 1 fiche per kleur!)* Elk afgegeven glasfiche levert 1 overwinningspunt op. De speler telt de overwinningspunten voor het altaar en het venster bij elkaar op en plaatst zijn schilder het betreffende aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

	Fresco-tegel	*Vensterfi-che*	*Bisschop-bonus*	*Strafpunten voor ontbrekende glasfiches*	*Totaal*
Voorbeeld A	*7 OP*	*7 OP*	*3 OP*	*/*	*17 OP*
Voorbeeld B	*7 OP*	*7 OP*	*/*	*- 8 (groen ont-breekt)*	*6 OP*
Voorbeeld C	*7 OP*	*7 OP*	*/*	*- 14 (geen glas)*	*0 OP*
Voorbeeld D	*7 OP*	*9 OP*	*/*	*-18 (geen glas)*	*

** De uitkomst is -2 maar dit telt als 0*

A: De speler heeft het venster (geel / groen / geel) gekocht voor 2 thaler.

B: Een nieuw venster (rood / groen / rood) wordt omgedraaid en op het meest rechtse veld van de werkbank gelegd.

C: De venstertegels schuiven naar links (richting 0 kosten) om het lege veld op te vullen.

De speler geeft deze 3 verffiches en 3 glasfiches af en krijgt in totaal 6 OP:

2 basispunten (geel / rood / blauw)

1 extra punt voor oranje verf

3 punten voor 3 verschillende glasfiches

Voorbereiding voor de volgende ronde:

De spelers nemen hun actietegel "glaswerkplaats" van hun actiebordje. Eventueel overgebleven glasfiches op het werkplaatsbord worden verwijderd en op het reservebord gelegd.

Er worden weer 2 glasfiches per speler uit de buidel getrokken en op het glaswerkplaatsbord gelegd. Als de buidel leeg is, dan wordt deze opnieuw gevuld met de glasfiches van het reservebord.

Spel met 2 spelers

Leonardo krijgt geen glasfiches en er worden voor hem ook geen glasfiches getrokken en op het glaswerkplaatsbord gelegd. Als hij een frescotegel restaureert die aan een venster grenst, dan vervangt hij het venster door het vensterfiche dat op de werkbank bij de prijs "0" ligt. Leonardo krijgt het volledige aantal overwinningspunten dat op het fiche is aangegeven.

7 De schriftrollen

De bisschop overhandigt de schilders bijzondere schriftrollen. Met deze aantekeningen van oude meesters, kunnen de spelers het fresco helemaal naar zijn wens restaureren en nog meer overwinningspunten verdienen.

Deze module is van invloed op:

Kathedraal: Fresco restaureren

Extra spelmateriaal

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

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De schriftrol-tegels worden gesorteerd op kleur van de achterkant en er worden 2 stapels gemaakt, die elk afzonderlijk goed worden geschud. Elke speler krijgt gedekt een schriftrol van beide stapels en legt ze open achter zijn grote zichtscherm. De overgebleven tegels worden ongezien terug in de doos gelegd.

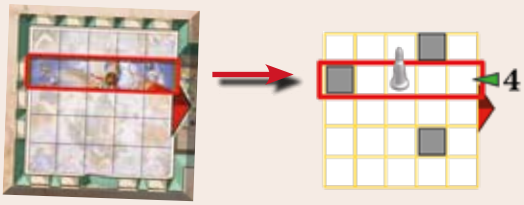
Elke speler moet zijn tegels zo neerleggen, dat de richting overeenkomt met de richting van het speelbord.

Aanpassingen in het spelverloop

Kathedraal: Fresco restaureren

Een schriftrol uitspelen

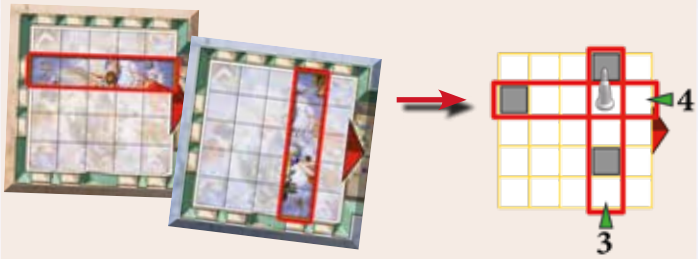
Als de speler die aan de beurt is een deel van het fresco restaureert, dat op een van zijn schriftrollen is gemarkeerd, dan mag hij – nadat hij de bisschop op dit deel heeft gezet – de betreffende schriftrol uitspelen. Hij krijgt hiervoor 2 overwinningspunten per gerestaureerd deel van het fresco. Hij telt alle delen van het fresco, in de gemarkeerde rij of kolom, waar geen frescotegel ligt. Het maakt hierbij niet uit wie de delen gerestaureerd heeft. Hij kan zo maximaal 10 overwinningspunten verdienen.



Voorbeeld: Als de speler zijn horizontale schriftrol uitspeelt, dan krijgt hij 8 overwinningspunten omdat er 4 delen van het fresco gerestaureerd zijn.

Beide schriftrollen uitspelen

Als de speler die aan de beurt is een deel van het fresco restaureert, dat op zijn beide schriftrollen is gemarkeerd *(snijpunt van de rij en de kolom)*, dan mag hij de beide schriftrollen gelijktijdig uitspelen. Hij krijgt hiervoor 3 overwinningspunten per gerestaureerd deel van het fresco. De rij en de kolom worden afzonderlijk geteld, het snijpunt telt hierdoor dubbel. Hij kan zo maximaal 30 overwinningspunten verdienen.



Voorbeeld: De speler heeft een snijpunt gerestaureerd en speelt beide schriftrollen uit. Hij krijgt horizontaal 12 overwinningspunten (4 delen x 3 OP) + verticaal 9 overwinningspunten (3 delen x 3 OP) = 21 overwinningspunten.

De speler zet zijn schilder het totale aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor. Uitgespeelde schriftrollen worden terug in de doos gelegd. Niet uitgespeelde schriftrollen leveren geen overwinningspunten op aan het einde van het spel.

!/ Belangrijk: *Een schriftrol kan niet meer uitgespeeld worden als een andere speler het laatste deel van een rij of kolom gerestaureerd heeft*

Spel met 2 spelers

Leonardo krijgt geen schriftrollen.

8 De klok

De bisschop wil een nieuwe klok voor de kathedraal en zoekt hiervoor gulle donateurs. De frescoschilders willen ook hun bijdrage leveren en investeren hun geld in klok-certificaten. Dit geeft direct prestige (overwinningspunten) en ook extra overwinningspunten aan het einde van het spel, afhankelijk van hoeveel een speler heeft bijgedragen.

Deze module is van invloed op:

- **Acties plannen en uitvoeren**

Extra spelmateriaal

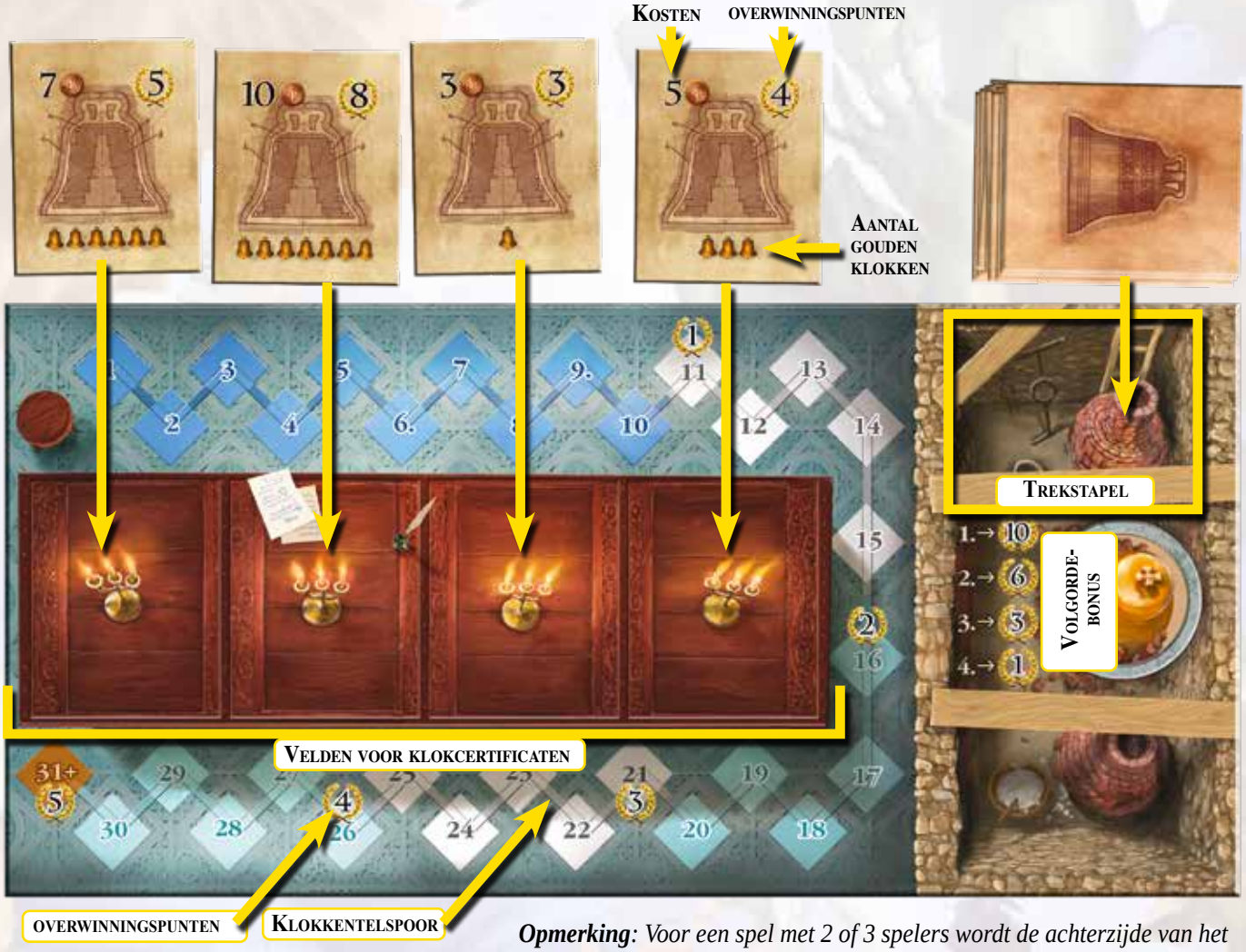
- **4 actietegels "audiëntie"** – 1 voor elke speler
- **18 klokcertificaten**
- **1 dubbelzijdig klokbord** – 1 zijde voor 2 of 3 spelers en 1 zijde voor 4 spelers

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Elke speler krijgt de actietegel "audiëntie" in zijn spelerskleur en legt deze achter zijn kleine zichtscherm.

Leg het klokbord naast het speelbord, met de juiste zijde voor het aantal spelers naar boven. Schud de klokcertificaten en leg ze als gedekte trekstapel op het klokbord. Draai per speler een klokcertificaat open en leg ze op de aangegeven velden van het klokbord.

Voorbeeld: Voorbereiding voor een spel met 4 spelers:



***Opmerking**: Voor een spel met 2 of 3 spelers wordt de achterzijde van het klokbord gebruikt (met slechts 3 velden voor klokcertificaten).*

Aanpassingen in het spelverloop

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In deze fase kunnen de spelers nu ook een audiëntie bij de bisschop plannen. Ze doen dit door op hun actiebordje een gebied naar keuze af te dekken met de actietegel "audiëntie". De speler kan deze ronde dit gebied niet bezoeken en heeft in plaats daarvan een audiëntie bij de bisschop. De audiëntie vindt plaats in de speelvolgorde, op het tijdstip van het gebied met de actie die is afgedekt. De actietegel is al geactiveerd dus er hoeft daarom geen assistent ingezet te worden.

Acties uitvoeren

Als de speler op audiëntie is bij de bisschop, dan moet hij een klokcertificaat kopen.

Hij heeft hierbij de keuze uit 2 mogelijkheden:

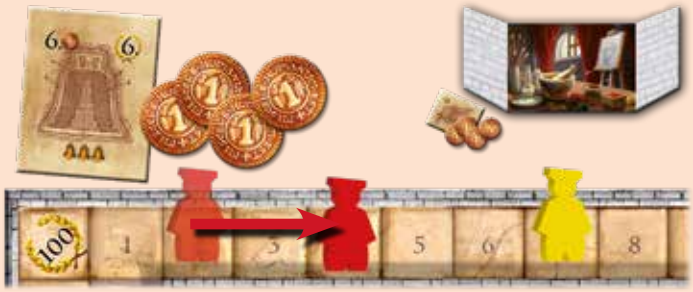
1. Hij betaalt het volledige bedrag en krijgt direct de overwinningspunten. Hij legt het klokcertificaat gedekt voor zijn grote zichtscherm.

Of

2. Hij betaalt het klokcertificaat in termijnen en legt het open voor zijn grote zichtscherm. Nu mag hij een bedrag naar keuze, als eerste aanbetaling, op het certificaat leggen. Voor elke 2 thaler krijgt hij 1 overwinningspunt.
   ***Opmerking**: Zelfs als een speler het volledige bedrag in een keer kan betalen, dan mag hij toch kiezen voor het betalen in termijnen.*

   Een speler die een klokcertificaat bezit, dat nog niet volledig is afbetaald, heeft de volgende beperking: Elke keer als hij geld krijgt, dan moet hij dit op het klokcertificaat leggen, totdat dit volledig is afbetaald. Hij krijgt hier geen overwinningspunten voor. Als het klokcertificaat volledig is betaald, dan mag hij het omdraaien en gedekt voor zijn grote zichtscherm leggen. De thalers gaan terug in de algemene voorraad.

Voorbeeld: Speler geel betaalt het volledige bedrag van 3 thaler en krijgt direct 3 overwinningspunten. Ze legt het verkregen klokcertificaat gedekt voor haar grote zichtscherm.



Voorbeeld: Speler rood wil het klokcertificaat in termijnen betalen en legt het open voor zijn grote zichtscherm. Zijn eerste aanbetaling is 4 thaler en hij verdient hiermee 2 overwinningspunten.

Opmerkingen:

- *Een speler die geld achter zijn grote zichtscherm heeft liggen, mag dit op elk gewenst gebruiken om een klokcertificaat (deels) mee af te lossen.*
- *Een speler mag op elk gewenst moment zijn eigen klokcertificaten bekijken. Het aantal klokcertificaten dat een speler heeft is voor alle spelers openbare informatie.*

Voorbereiding voor de volgende ronde:

De spelers verwijderen de actietegel "audiëntie" van hun actiebordje. Leg de onverkochte klokcertificaten onderop de stapel en leg vervolgens per speler een nieuw klokcertificaat op de aangegeven velden van het klokbord.

***Opmerking**: Als er niet meer voldoende klokcertificaten zijn, dan worden alle resterende certificaten op het klokbord gelegd. Als alle klokcertificaten zijn verkocht, dan heeft de actietegel "audiëntie" geen functie meer.*

Einde van het spel en puntentelling

De klokcertificaten worden geteld voordat de spelers overwinningspunten krijgen voor het overgebleven geld dat ze nog bezitten. De telling vindt plaats in de speelvolgorde van de laatste ronde.

De speler draait zijn gedekte klokcertificaten open en telt het aantal gouden klokken bij elkaar op. Als de speler open – nog niet volledig afbetaalde – klokcertificaten heeft, dan worden de gouden klokken die hierop afgebeeld zijn, afgetrokken van het totaal. Nu neemt hij een assistent en plaatst deze op het betreffende veld van het klokkentelspoor.

Tenslotte worden de klokken op alle klokcertificaten die niet verkocht zijn (trekstapel) geteld. Deze tellen voor de bisschop. Plaats de bisschop op het betreffende veld van het klokkentelspoor.

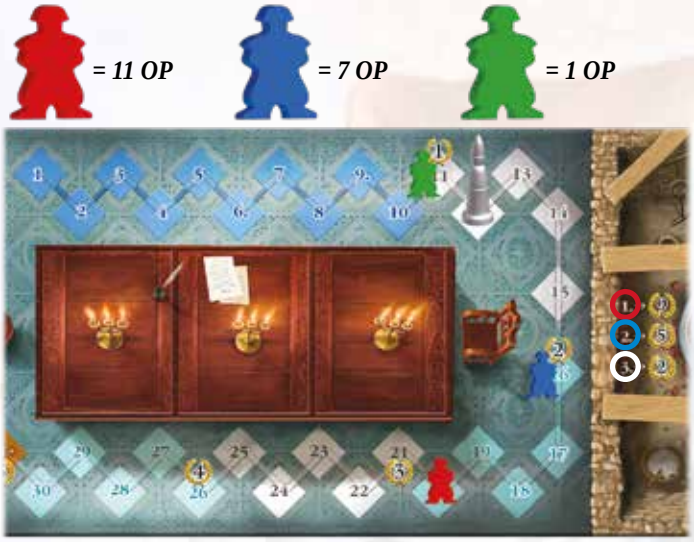
Spelers zonder klokcertificaten doen niet mee in deze puntentelling.

Als een assistent of de bisschop op een veld terechtkomt dat al bezet is dan, dan gaat deze naar het eerstvolgende vrije veld op het klokkentelspoor.

Nu krijgen de spelers overwinningspunten voor hun positie op het klokkentelspoor. Hierbij telt het hoogste aantal punten dat op het spoor is afgebeeld, dat de assistent bereikt heeft of gepasseerd is. Daarnaast krijgen ze een bonus voor hun volgorde op het klokkentelspoor. Ook de bisschop telt hierbij mee en zorgt er dus voor, dat spelers die achter hem eindigen, minder overwinningspunten krijgen.

De overwinningspunten worden bijgeteld op het overwinningspuntenspoor en de spelers plaatsen hun schilder het betreffende aantal velden vooruit.

Voorbeeld: Puntentelling met 3 spelers:



Voorbeeld: Speler rood eindigt op veld 20 van het klokkentelspoor en haalt daarmee de eerste plaats. Hij krijgt 9 overwinningspunten voor de eerste plaats en 2 overwinningspunten omdat hij voorbij veld 15 is gekomen. Speler blauw krijgt 5 overwinningspunten voor de tweede plaats en 2 overwinningspunten voor het bereiken van veld 16 op het klokkentelspoor.

Zowel speler groen als de bisschop hebben 11 klokken maar omdat de bisschop als laatste verplaatst wordt, eindigt hij één veld voor speler groen. Hierdoor eindigt speler groen op de vierde plaats en krijgt slechts 1 overwinningspunt, omdat zij veld 11 van het klokkentelspoor bereikt heeft.

Opmerking: *De 18 klokcertificaten hebben in totaal 61 gouden klokken. Als een speler 31 gouden klokken of meer heeft, dan zet hij zijn assistent op het veld "30+" van het klokkentelspoor.*

Spel met 2 spelers

In een spel met twee spelers krijgt Leonardo ook klokcertificaten. Aan het begin van het spel worden de bovenste vier klokcertificaten van de trekstapel genomen en als gedekte stapel op veld 3 van het klokbord gelegd. Hier wordt een assistent van Leonardo op gelegd. Deze klokcertificaten worden voor Leonardo geteld aan het einde van het spel.

In een spel met twee spelers nemen zowel Leonardo als de bisschop een plaats in bij de telling van de klokcertificaten.

9 Het muurfresco

Het opknappen van het oude muurfresco in de kapel is een hartenwens van de bisschop.

Naast roem en eer levert het de spelers een vaste bron van verf, waarmee ze dus geld besparen. Welke frescoschilder zou zich zo'n kans laten ontgaan?

Deze module is van invloed op:

- **Acties plannen en uitvoeren**
- **Werkplaats: Muurfrescofiches omruilen**

Extra spelmateriaal

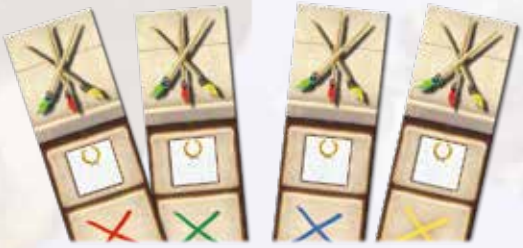
- **1 muurfrescobord**
- **4 actietegels "muurfresco"**
- **18 muurfrescofiches –** met op de voorzijde een mengkleur en aantal overwinningspunten, op de achterzijde verfinkomsten.
  De gekleurde lakzegels op de achterzijde zijn alleen van belang als gelijktijdig ook met module 2 "De opdrachten van de bisschop" gespeeld wordt.
- **12 wisselfiches –** 4 fiches per kleur: Paars, oranje en groen.

Voorzijde *Achterzijde*

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het muurfrescobord naast het speelbord. Schud de 18 muurfrescofiches met de voorkant naar boven en leg willekeurig een fiche op elk deel van het muurfrescobord.

Elke speler krijgt de actietegel "muurfresco" in zijn spelerskleur en legt deze achter zijn kleine zichtscherm.



Leg de wisselfiches in de werkplaats op het speelbord.

Aanpassingen in het spelverloop

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In deze fase kunnen de spelers nu ook het muurfresco restaureren. Ze doen dit door op hun actiebordje een gebied naar keuze af te dekken met de actietegel “muurfresco”. De speler kan deze ronde dit gebied niet bezoeken en werkt in plaats daarvan aan het muurfresco. Dit vindt plaats in de speelvolgorde, op het tijdstip van het gebied met de actie die is afgedekt. De actietegel heeft slechts plaats voor één assistent. Er moet dus een assistent ingezet worden om de actie uit te voeren.

Acties uitvoeren

Het muurfresco bestaat uit 18 delen, waarop aan het begin van het spel telkens 1 muurfrescofiche ligt. In tegenstelling tot het fresco op het planfond, wordt het muurfresco als een aaneengesloten vlak gerestaureerd. Linksonder in de hoek is al een begin gemaakt. Een deel mag alleen worden gerestaureerd als het horizontaal of verticaal grenst aan het vlak dat al gerestaureerd is.

De speler legt de verf, die nodig is voor het gekozen fiche, terug in de voorraad en krijgt 4 overwinningspunten, die direct worden bijgeteld op het overwinningspuntenspoor.

Daarna neemt hij het fiche van het muurfrescobord en legt dit, met de achterkant naar boven, voor zijn grote zichtscherm.

Een speler krijgt de primaire verfkleuren, die zijn afgebeeld op de fiches voor zijn zichtscherm, als inkomen bij de voorbereiding van elke volgende ronde.

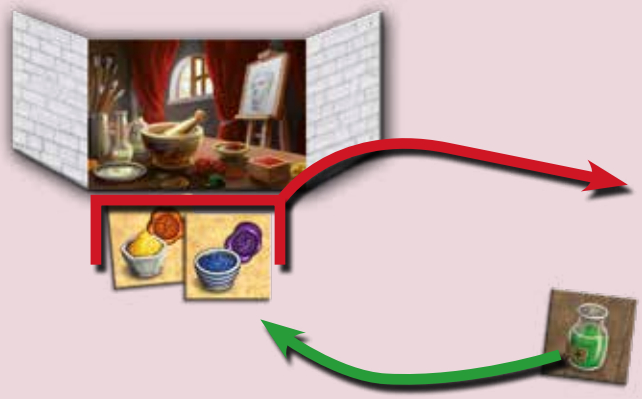
Voorbeeld: Speler rood geeft een paars verffiche af en neemt hiervoor het overeenkomstige muurfrescofiche. Hij krijgt direct 4 overwinningspunten en legt het fiche, met de achterzijde naar boven, voor zijn grote zichtscherm.

Werkplaats: Muurfrescofiches omruilen

Deze module maakt een nieuwe actie mogelijk in de werkplaats.

In plaats van 1 of 2 keer de gewone verf mengen, mag de assistent 2 muurfrescofiches omwisselen voor een wisselfiche. De speler geeft 2 van zijn muurfrescofiches, met twee verschillende primaire kleuren, af en neemt hiervoor een wisselfiche in de overeenkomstige mengkleur. Dit mengfiche geeft nu een inkomen in de betreffende mengkleur.

Elke speler kan maximaal 1 wisselfiche krijgen van elke mengkleur.



Voorbeeld: Speler rood geeft het blauwe en het gele muurfrescofiche af en krijgt een groen wisselfiche daarvoor in de plaats.

Voorbereiding voor de volgende ronde:

De spelers verwijderen de actietegel “muurfresco” van hun actiebordje. Hierna krijgen ze hun inkomen.

Muurfrescofiches leveren 1 verffiche op van de aangegeven primaire kleur (rood, geel of blauw). Een speler krijgt maximaal 1 verffiche per kleur, zelfs als hij meerdere muurfrescofiches van die kleur heeft.

Een wisselfiche levert 1 verffiche op van de aangegeven mengkleur (paars, oranje of groen).

Aanvullende spelregels:

Als gelijktijdig met module 9 “Het muurfresco” en module 2 “De opdrachten van de bisschop” gespeeld wordt:

Er staat een lakzegel op de achterzijde van de muurfrescofiches. Muurfrescofiches kunnen gebruikt worden om opdrachten te vervullen zoals in module 2 “De opdrachten van de bisschop”. Een combinatie van frescotegels en muurfrescofiches is hierbij toegestaan. Het inkomen voor de vervulde opdrachten wordt niet beïnvloed door de module 9 “Het muurfresco”.

Voorbeeld: Speler groen heeft 1 rood, 1 blauw en 2 gele muurfrescofiches. Ze krijgt 1 rood, 1 blauw en 1 geel verffiche.

Spel met 2 spelers

Leonardo restaureert het muurfresco niet.

10 De heelmeester

De planning halen voor de restauratie van het fresco is al moeilijk genoeg en nu worden ook nog eens de assistenten achter elkaar ziek. Hoe krijgen we al het werk nu af? Hier helpt alleen vernuftig plannen en misschien het geneeskrachtige medicijn van de rondreizende heelmeester.

Deze module is van invloed op:

Acties plannen en uitvoeren

Markt, Theater, Kathedraal, Atelier en Werkplaats

Extra spelmateriaal

- **1 dubbelzijdig heelmeesterbord –** 1 zijde voor 2 of 3 spelers en 1 zijde voor 4 spelers
- **16 medicijnflesjes –** 4 flesjes met telkens 1, 2 of 3 porties medicijn en 4 flesjes frambozensap
- **20 zwarte assistenten**
- **4 actietegels “rondreizende heelmeester”**
- **9 besmettingsfiches –** 2 per gebied: Markt, kathedraal, atelier en werkplaats; 1 fiche “hetzelfde gebied”
- **4 overzichtskaarten met “acties van zieke assistenten”**
- **1 afdektegel**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Elke speler krijgt de actietegel “rondreizende heelmeester” en een overzichtskaarten met “acties van zieke assistenten” in zijn spelerskleur.

Leg het heelmeesterbord naast het speelbord met de zijde voor het juiste aantal spelers naar boven.

Plaats per speler 5 zwarte assistenten op het daarvoor bestemde veld van het heelmeesterbord. Ze stellen de zieke assistenten voor.

Schud de medicijnflesjes en leg ze als gedekte trekstapel op het daarvoor bestemde veld. Tijdens de eerste ronde zijn er geen medicijnflesjes beschikbaar op de markt.

Schud de besmettingsfiches en leg ze gedekt op het daarvoor bestemde veld.

Leg de afdektegel op het atelier.

Voorbeeld: Voorbereiding voor een spel met 4 spelers:

***Opmerking**: Voor een spel met 2 of 3 spelers wordt de achterzijde van het heelmeesterbord gebruikt (met slechts 3 velden voor flesjes).*

Aanpassingen in het spelverloop

In elke ronde is er een gebied waar de besmetting zich verspreidt en de assistenten die daar zijn ingezet worden ziek. Ze kunnen weer genezen door het medicijn van de rondreizende heelmeester.

Ziek worden

2. Acties plannen en uitvoeren

Nadat de spelers hun acties gepland hebben maar voordat er acties worden uitgevoerd, wordt het bovenste besmettingsfiche getrokken en op het betreffende gebied gelegd. Dit gebied is besmet en alle spelers die hier minstens één assistent hebben ingezet, worden hierdoor getroffen.

Als het fiche “hetzelfde gebied” wordt getrokken, dan blijft het gebied uit de vorige ronde besmet en blijft het besmettingsfiche liggen. Als dit in de eerste ronde gebeurt, dan raakt er geen gebied besmet.

Direct nadat de speler die aan de beurt is zijn laatste actie in het besmette gebied heeft uitgevoerd, wordt een van zijn gezonde assistenten ziek – dit kan ook de blanco zesde assistent zijn. Als de speler meerdere assistenten had ingezet in het gebied, dan kiest hij welke er ziek wordt.

Als een assistent in de kleur van de speler ziek wordt, dan wordt deze op het heelmeesterbord bij de zwarte assistenten geplaatst. Een zwarte assistent van daar neemt dan zijn plaats in op het actiebordje.

Als een blanco zesde assistent ziek wordt, dan wordt deze teruggezet op zijn plaats bij het theater. Als het humeur het toelaat, dan zal deze assistent de volgende ronde weer in goede gezondheid beschikbaar zijn.

In tegenstelling tot gezonde assistenten, mag een speler er van afzien om zieke assistenten in te zetten. Zieke assistenten die tijdens een ronde niet worden ingezet, worden achter het kleine zichtscherm naast het actiebordje geplaatst.

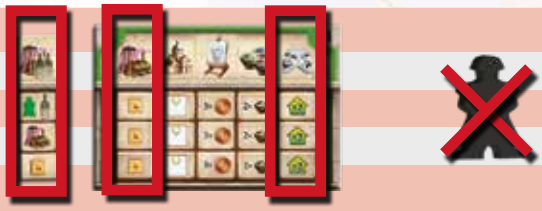
Voorbeeld: Het besmettingsfiche "markt" was getrokken. Nadat speler geel bij de tweede actie 2x verf heeft gekocht, wordt 1 assistent ziek. Een van de beide assistenten wordt op het heelmeesterbord gezet en zijn plaats op het actiebordje wordt ingenomen door een zwarte assistent.

Opmerking: Zelfs als een speler besluit geen actie in het gebied uit te voeren, dan wordt de assistent toch ziek.

Zieke assistenten mogen niet worden ingezet in de volgende gebieden:

Markt en Theater:

In deze 2 gebieden op het actiebordje mag geen zieke assistent worden ingezet. Ook mag er geen zieke assistent worden ingezet op de actietegel "rondreizende heelmeester".



***Opmerking**: Zieke assistenten mogen ook niet worden ingezet op de actietegels "glaswerkplaats" (module 6 "De glaszetters"), "muurfresco" (module 9 "Het muurfresco") en "kerkbank" (module 14 "De kerkbanken").*

Zieke assistenten hebben beperkingen in de volgende gebieden (zie overzichtskaart met "acties van zieke assistenten"):

Kathedraal:

Als een zieke assistent een deel van het plafondfresco restaureert, dan mag de bisschop vooraf niet worden verplaatst. Zieke assistenten mogen geen delen restaureren die horizontaal, verticaal of diagonaal aan de bisschop grenzen. Na de restauratie van een deel dat wel is toegestaan, wordt de bisschop op het gerestaureerde deel geplaatst.

***Opmerkingen**:*

- *Zieke assistenten kunnen zonder beperkingen het altaar restaureren.*
- *De kaarten "kerkvoogd" (module 1 "De portretten") en "bezoek van de bisschop" (module 4 "De wensbron") kunnen niet door een zieke assistent worden gespeeld.*
- *Bladgoud (module 5 "Het bladgoud) is slechts 1 overwinningspunt waard.*
- *Zieke assistenten mogen schriftrollen (module 7 "De schriftrollen") uitspelen en vensters (module 6 "De glaszetters") vervangen. Ze mogen gunstfiches (module 11 "De gunst van de bisschop"), catacombetegels (module 13 "De catacomben) en koepeltegels (module 15 "De koepel") nemen.*
- *De acties van de dames worden niet beïnvloed door zieke assistenten.*

Voorbeeld: De positie van de bisschop bepaalt welke delen van het fresco door een zieke assistent gerestaureerd kunnen worden.

Atelier:

Zieke assistenten mogen geen portretten schilderen, alleen Mariabeelden, zoals aangegeven op de onderste helft van de afdektegel. Dit kost 1 verffiche naar keuze en de speler verdient hiermee 3 thaler.

***Opmerking**: De kaart "fooi" (module 4 "De wensbron") kan niet worden gespeeld.*

Werkplaats:

Zieke assistenten mogen maar 1 keer verf mengen.

***Opmerkingen**:*

- *De kaart "fooi" (module 4 "De wensbron") kan niet worden gespeeld.*
- *De verf die wordt gemengd mag ook een bijzondere mengkleur zijn (module 3 "De bijzondere mengkleuren").*

Voor elk van deze drie gebieden geldt:

Als een speler gezonde en zieke assistenten inzet in hetzelfde gebied, dan mag hij hun acties uitvoeren in de volgorde van zijn keuze. Daarna worden alle gezonde assistente in dit gebied ziek.

Voorbeeld: Speler geel heeft 1 zieke en 2 gezonde assistenten ingezet in de kathedraal. Bij de planning wordt geen volgorde vastgelegd waarin de assistenten hun acties uitvoeren. Maar na het uitvoeren van de acties blijken de gezonde assistenten te zijn besmet. Dit staat los van het besmettingsfiche dat deze ronde getrokken is.

Medicijnen kopen

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In deze fase kunnen de spelers nu ook een bezoek brengen aan de "rondreizende heelmeester". Ze doen dit door op hun actiebordje het gebied "markt" af te dekken met de actietegel "rondreizende heelmeester". Voor het bezoek aan de heelmeester hoeft geen assistent te worden ingezet. De speler mag daarnaast nog één gezonde assistent inzetten om verf te kopen.

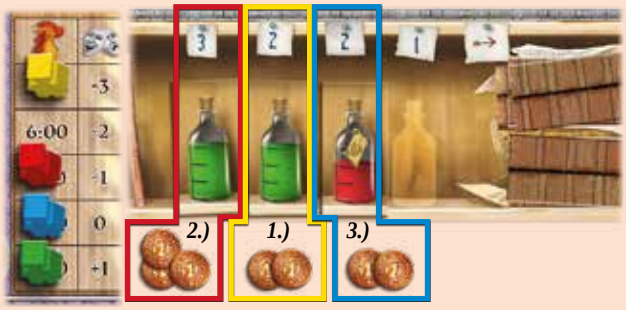
Acties uitvoeren

Als een speler zijn actietegel "rondreizende heelmeester" heeft gespeeld (niet mogelijk in de eerste ronde), dan moet hij een medicijnflesje uit het aanbod kopen, tenzij alles al verkocht is.

***Opmerking**: Als een speler onvoldoende geld heeft om een flesje te kopen, dan moet hij dit bewijzen door zijn grote zichtscherm op te tillen.*

De speler legt het gekochte flesje voor zijn grote zichtscherm. Elke speler mag maximaal twee flesjes voor zijn scherm hebben liggen.

Voorbeeld: De actietegel mag alleen op de markt worden gelegd. Speler geel en speler rood willen allebei de heelmeester bezoeken. Speler geel wil daarnaast ook 1x verf kopen.



Voorbeeld: De heelmeester biedt 3 flesjes aan. Speler geel moet 1 flesje kopen en kiest een groen flesje met 3 porties medicijn voor 2 thaler. Speler rood koopt ook een groen flesje met 3 porties medicijn maar moet 3 thaler betalen. Speler blauw is nu genoodzaakt het overgebleven rode flesje voor 2 thaler te kopen.

Genezen

Nadat de laatste speler zijn laatste actie heeft uitgevoerd in het theater of heeft gepast, kunnen de spelers hun zieke assistenten genezen. De spelers beslissen in speelvolgorde, of en hoeveel flesjes ze willen inzetten.

Groene flesjes bevatten een elixer en genezen de zieke assistenten. De flessen bevatten 1 tot 3 porties elixer en per portie kan één assistent worden genezen. De speler wisselt het juiste aantal zwarte assistenten om tegen assistenten in zijn eigen kleur. Het elixer is niet houdbaar en overtollige porties gaan verloren.

Voorbeeld: Speler rood heeft 2 zieke assistenten. Hij gebruikt een groen flesje met 3 porties elixer en wisselt 2 zieke assistenten om voor 2 gezonde. Het overgebleven portie elixer gaat verloren.

Rode flesjes bevatten frambozensap en genezen de zieke assistenten niet. Ze verbeteren het humeur van de schilder. Elk rood flesje dat wordt gebruikt verbetert direct het humeur met +1. De schilder wordt in het theater het betreffende aantal velden vooruit gezet.

Voorbeeld: Frambozensap verbetert het humeur met +1.

Alle gebruikte flesjes worden afgelegd en worden helemaal rechts op het daarvoor bestemde aflegveld van het heelmeesterbord gelegd. Aan het einde van een ronde worden alle niet verkochte flesjes verwijderd en ook op het aflegveld gelegd. Vervolgens worden de nieuw flesjes voor de volgende ronde getrokken. Per speler met minstens één zieke assistent wordt een flesje getrokken. Alle getrokken flesjes worden gelijktijdig omgedraaid en daarna als volgt neergelegd: ***Van links naar rechts eerst de groene flesjes, in afnemend aantal porties, daarna de rode flesjes.***

Voorbeeld: Omdat alle vier spelers zieke assistenten hebben, worden er 4 flesjes getrokken. Deze worden als volgt, van links naar rechts neergelegd: Eerst de 2 groene flesjes met 3 porties elixer en daarna het groene flesje met 1 portie. Als laatste volgt het flesje met frambozensap.

Als de trekstapel leeg is, dan worden de afgelegde flesjes geschud en vormen deze een nieuwe trekstapel.

Het besmettingsfiche van deze ronde wordt uit het spel genomen.

Automatische genezing

Als een speler een tijd van opstaan kiest, waardoor zijn humeur zodanig verslechtert dat hij een assistent moet inleveren, dan mag hij hiervoor ook een zieke assistent kiezen. De zwarte assistent wordt op het heelmeesterbord teruggeplaatst en de speler neemt hiervoor een assistent in zijn eigen kleur terug, die hij op de rode stoel onderaan in zijn kolom van het theater zet. Deze gezonde assistent kan weer worden gebruikt als het humeur verbetert.

Einde van het spel en puntentelling

Deze module voegt een alternatieve eindvoorwaarde toe: Als er aan het begin van de ronde nog maar 1 besmettingsfiche op het heelmeesterbord ligt, dan begint de laatste ronde (draai je actiebordje om!)

Bij het tellen van punten voor geld, krijgen de spelers 5 thaler voor elke assistent van hun eigen kleur, die niet op het heelmeesterbord staat.

Spel met 2 spelers

Leonardo's assistenten worden niet ziek en hij koopt geen medicijn.

11 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.

12 De dames

De dames van het begijnhof bezoeken regelmatig de mis in de kathedraal. Niet zelden wordt een van de assistenten verliefd op een dame met soms zelfs een huwelijk tot gevolg. De bruidegom heeft dan het geluk dat zijn bruid hem kan helpen bij zijn ambachtelijke werk.

Deze module is van invloed op:

Acties plannen en uitvoeren, Markt , Theater, Kathedraal, Atelier en Werkplaats en ook het overwinningspuntenspoor.

Extra spelmateriaal

- **8 dames**, 4 roze en 4 paarse
- **4 actietegels "dames"**
- **4 reserveringsfiches,** met een dagzijde en een nachtzijde

Dagzijde

Nachtzijde

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De 8 dames worden aan het begin van het spel, in willekeurige volgorde, op de 8 velden met een rozenkrans, van het overwinningspuntenspoor geplaatst.

Plaats de dames, in willekeurige volgorde, op de velden met een rozenkrans, van het overwinningspuntenspoor.

!/ Belangrijk: In een spel met **twee** of **drie** spelers worden een roze en een paarse dame uit het spel genomen. De overgebleven 6 dames worden, in willekeurige volgorde, op de 6 velden met een rozenkrans, van het overwinningspuntenspoor geplaatst.

Elke speler krijgt de actietegel “dames” in zijn spelerskleur en legt deze achter zijn kleine zichtscherm boven het actiebordje. Bovendien krijgt hij een reserveringsfiche dat ook achter het kleine zichtscherm wordt gelegd.

Plaats de actietegel “dames” bovenaan tegen het actiebordje.

Aanpassingen in het spelverloop

Als een speler met zijn schilder op een veld van het overwinningspuntenspoor komt met een dame, of het veld passeert, dan kan dit een huwelijk tussen de dame en een van zijn assistenten tot gevolg hebben. De speler mag de dame achter zijn kleine zichtscherm plaatsen als hij deze kleur dame nog niet in zijn bezit heeft. Anders wacht de dame op de volgende schilder die voorbijkomt. Tijdens het spel kan een speler zo op verschillende momenten, twee van zijn assistenten laten trouwen en dus een roze en een paarse dame achter zijn kleine zichtscherm plaatsen.

Speler groen krijgt 5 overwinningspunten voor het restaureren van een deel van het fresco en passeert de paarse dame op het overwinningspuntenspoor. Omdat zij nog geen paarse dame heeft, kan ze deze nu achter haar kleine zichtscherm plaatsen. Vanaf de volgende ronde mag de dame bij het plannen worden ingezet op een actie van de actietegel “dames”.

Als een speler een dame heeft, dan kan hij deze in de volgende planningsfase inzetten op de actietegel “dames”. Hierbij moet hij opletten dat er geen twee dames in hetzelfde gebied worden ingezet. Het is **niet** verplicht om een dame in te zetten.

Als de speler die aan de beurt is een of beide dames heeft ingezet, dan controleert hij of in deze ronde, in hetzelfde gebied *(markt, kathedraal, atelier, werkplaats of theater)* al een dame van dezelfde kleur door een andere speler is ingezet. Als dit het geval is dan mag de actie met de dame niet worden uitgevoerd. Als dit niet het geval is, dan voert hij de actie met de dame uit voordat de assistenten in dit gebied hun acties uitvoeren.

Speler rood is als eerste opgestaan en daarom kan geen van de andere spelers een paarse dame voor hem gebruiken. Hij voert de actie op de markt uit, voordat de acties van zijn ingezette assistenten worden uitgevoerd.

Speler blauw is hierna aan de beurt. Ook zij heeft een paarse dame op de markt ingezet maar mag deze actie niet uitvoeren. De acties van de twee blauwe assistenten worden wel gewoon uitgevoerd.

De acties van de dames:

Markt:

De speler mag twee marktfiches uit verschillende marktkramen met elkaar verwisselen.

Speler rood verwisselt 2 marktfiches en met zijn assistenten kan hij nu 3 rode, 3 gele en een groen verffiche kopen.

Kathedraal:

De speler mag zijn reserveringsfiche, met de dagkant naar boven, op een frescotegel - zonder bisschop - naar keuze leggen. Zolang het fiche er ligt mag alleen deze speler de frescotegel restaureren. Daarna krijgt hij het reserveringsfiche terug.

Speler blauw reserveert een frescotegel die ze in een volgende ronde wil restaureren.

Atelier:

De speler mag zoveel thalers nemen als het aantal assistenten dat hij in het atelier heeft ingezet.

Speler groen heeft 2 assistenten ingezet in het atelier. Voor de dame die in het atelier ingezet is krijgt ze daarom 2 thaler uit de algemene voorraad.

Werkplaats:

De speler mag een primaire kleur naar keuze (rood, geel of blauw), vanachter zijn grote zichtscherm ruilen tegen een andere primaire kleur uit de werkplaats.

Speler geel legt een blauw verffiche in de algemene voorraad en neemt daarvoor een geel verffiche terug.

Theater:

De speler mag zijn schilder in het theater op de startpositie zetten. Dit is natuurlijk alleen verstandig als het humeur op dat moment slechter was.

Speler rood verplaatst zijn schilder 3 velden tot op de startpositie.

Na het uitvoeren van de acties van de dames, voert de speler aansluitend op de gebruikelijke manier de acties van de assistenten uit.

Belangrijk opmerking: Een dame kan ook worden ingezet in een gebied waar zich geen assistenten bevinden. Als echter een gebied op het actiebordje *(markt, kathedraal, atelier, werkplaats of theater)* bedekt is met een actietegel uit een andere module, dan mag daar geen dame worden ingezet!

Einde van een ronde

Aan het einde van een ronde worden de reserverings-fiches, die met de dagzijde naar boven op een frescotegel liggen, omgedraaid naar de nachtzijde. De nachtzijde geeft aan dat de reservering alleen nog in de volgende ronde van toepassing is. Reserveringsfiches die al op de nachtzijde liggen worden uit de kathedraal verwijderd en teruggegeven aan de betreffende speler.

Het reserveringsfiche dat deze ronde door speler blauw werd gespeeld, wordt naar de nachtzijde gedraaid. Het rode reserverings-fiche dat al op de nachtzijde lag, wordt verwijderd en wordt terug-gegeven aan speler rood.

Laatste spelronde

Net als het actiebordje wordt ook de actietegel "dames" aan het begin van de laatste ronde omgedraaid. Het tweede be-zoek aan de kathedraal, helemaal rechts op het actiebordje, maakt een nieuwe actie van de dames mogelijk.

Kathedraal:

De bisschop mag, tegen betaling van 1 thaler, naar elk gewenst veld van de kathedraal verplaatst worden.

De bisschop mag voor 1 thaler naar wens worden verplaatst, bijvoorbeeld naar een veld dat de speler zelf restaureren kan.

Spel met 2 spelers

Leonardo sluit ook huwelijken als zijn schilder op het overwinningspuntenspoor op een veld met een dame komt of het veld passeert. Ook voor hem geldt dat hij maar 2 huwelijken kan sluiten, 1 met een roze dame en 1 met een paarse dame. Leonardo heeft met zijn dames verder geen invloed op het spel, de dames worden eenvoudigweg naast het actie-bordje geplaatst.

13 De catacomben

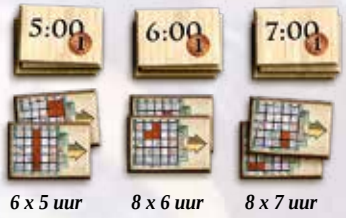
In de diepe en bijna vergeten catacomben van de kathedraal zouden zich schatten van grote waarde bevinden. Als de frescoschilders hiervan horen dan willen ze graag, naast hun werk, de catacomben gaan onderzoeken. Het toeval wil dat er een cartograaf in de herberg verblijft, die de schilders graag kaarten verkoopt, waarmee ze zich veilig door de catacomben kunnen verplaatsen en waardevolle schatten kunnen vinden. Natuurlijk lokt het snelle geld door de schatten te verkopen maar wie aan het einde van het spel zijn schatten aan de bisschop aanbiedt, zal worden beloond met overwinningspunten.

Deze module is van invloed op:

- **Tijd van opstaan kiezen en cartograaffiches verkrijgen**
- **Acties plannen en uitvoeren**

Extra spelmateriaal

- **25 catacombetegels**
- **22 cartograaffiches**



6 x 5 uur *8 x 6 uur* *8 x 7 uur*

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De 25 catacombetegels worden, met de achterzijde naar boven, willekeurig op de 25 delen van het fresco gelegd. Hierop worden dan op de normale manier de 25 frescotegels gelegd.

Op de cartograaffiches zijn op de voorzijde 3 verschillende tijden afgebeeld en op de achterzijde telkens een deel van het fresco. De fiches worden gesorteerd op tijd en vormen zo 3 stapels, die met de tijd naar boven op de overeenkomstige velden van de herberg worden gelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

Tijd van opstaan kiezen

De spelers kiezen op de gebruikelijke manier hun tijd van opstaan. Als een speler gekozen heeft voor 5 uur, 6 uur of 7 uur, dan mag hij direct daarna, tegen betaling van 1 thaler, een cartograaffiche van de betreffende stapel nemen. Hij mag hier echter ook van afzien. Na de aankoop wordt het fiche achter het kleine zichtscherm gelegd.

Voorbeeld:
Speler rood kiest ervoor om om 5 uur op te staan en betaalt 1 thaler om het bovenste fiche te nemen van de stapel "5 uur".

Elke catacombetegel stelt een ruimte in de catacomben voor. Aan het begin van het spel zijn alle 25 catacombetegels bedekt met de 25 frescotegels.

Op de cartograaffiches zijn 2 (7 uur), 3 (6 uur) of 4 (5 uur) ruimtes rood gemarkeerd. Om te zien welke ruimtes op het speelbord hiermee worden aangegeven, wordt het fiche achter het zichtscherm zodanig gedraaid, dat het altaar op het fiche in dezelfde richting wijst als het altaar op het speelbord. Alleen deze ruimtes mag de speler onderzoeken. Voor de duidelijkheid is op het fiche bij het altaar een pijl afgebeeld.

!! Belangrijk: Een ruimte in de catacomben mag alleen worden onderzocht als het betreffende deel van het fresco al gerestaureerd is, dus als de frescotegel verwijderd is. Zodra een speler een frescotegel verwijdert, draait hij de catacombetegel eronder om. Nu kunnen alle spelers zien wat zich in de ruimte bevindt.

Voorbeeld:
Speler groen mag de ruimtes in het groen omrande gedeelte onderzoeken. Op dezelfde manier mag speler rood de ruimtes in het rood omrande gedeelte onderzoeken, enz.

De catacomben onderzoeken

Een speler die een cartograaffiche bezit, mag dit tijdens de planningsfase op een gebied naar keuze van zijn actiebordje leggen. Met het fiche worden de twee onderste velden van het gebied afgedekt. Hierdoor kan er dus maar één assistent in dit gebied worden ingezet. Als een speler meerdere cartograaffiches heeft, dan mag hij tot maximaal 5 fiches, op verschillende gebieden van het actiebordje plaatsen, om zo de aangegeven ruimtes in de catacomben te kunnen onderzoeken.

!! **Opmerking:** Ook nu moeten alle assistenten *(inclusief eventuele blanco assistent)* worden ingezet. Als meerdere spelers een cartograaffiche in hetzelfde gebied hebben geplaatst, dan geldt de gebruikelijke spelersvolgorde.

Als de speler die aan de beurt is de actie moet uitvoeren in het gebied waar een cartograaffiche ligt, dan verwijdert hij het fiche van zijn actiebordje. Hij mag nu de ruimtes in het aangegeven deel gaan onderzoeken en neemt de catacombetegels die daar liggen. Als in een ruimte geen catacombetegel meer ligt of als de frescotegel er nog ligt, dan krijgt de speler voor deze ruimte niets.

Opmerking: *Als een speler een assistent inzet in een gebied met een cartograaffiche, dan voert hij zijn normale actie uit en in aanvulling hierop wordt het cartograaffiche gebruikt.*

Voorbeeld: Speler rood heeft 1 assistent ingezet in zijn werkplaats en een cartograaffiche in dit gebied geplaatst. De assistent mag 1 of 2 keer verf mengen. Door het cartograaffiche mag hij tot 4 ruimtes onderzoeken in het gebied dat op het fiche is aangegeven. Speler rood kan maar 2 ruimtes onderzoeken en neemt de catacombetegels die daar liggen. Eén ruimte is nog afgedekt door een frescotegel en één ruimte is al leeg.

De effecten van de schatten

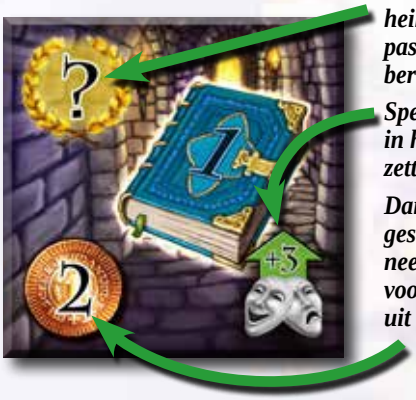
In de ruimtes in de catacomben vinden de spelers beelden, kelken en heilige geschriften. Direct nadat een speler catacombetegels neemt, moet hij voor elke tegel beslissen of hij deze verkoopt of bewaart voor de puntentelling.

Als een speler een catacombetegel verkoopt, dan krijgt hij het aantal thalers dat op de tegel is aangegeven uit de algemene voorraad. De tegel wordt nu uit het spel verwijderd. Als een speler een catacombetegel wil bewaren voor de puntentelling, dan legt hij de tegel achter zijn grote zichtscherm.

Sommige catacombetegels hebben een theatersymbool en laten de speler direct zijn humeur verbeteren. Het doet er hierbij niet toe of de speler de tegel verkoopt of bewaart achter zijn grote zichtscherm. Zijn schilder in het theater wordt het aangegeven aantal velden vooruit gezet.

Voorbeeld:
Speler rood besluit om het beeld dat hij zojuist gevonden heeft te houden. Aan het einde van het spel levert dit hem 5 overwinningspunten op.

Als hij het direct verkocht had, dan had het 5 thaler opgebracht.



De overwinningspunten voor heilige geschriften worden pas aan het einde van het spel berekend.

Speler rood mag zijn schilder in het theater 3 velden vooruit zetten.

Dan besluit hij het heilige geschrift te verkopen. Hij neemt 2 thaler uit de algemene voorraad en verwijdert de tegel uit het spel.

Einde van het spel en puntentelling

Alle catacombetegels die een speler bewaard heeft worden meegerekend in de puntentelling. Sommige tegels hebben een vast aantal overwinningspunten. De tegels met heilige geschriften geven een variabel aantal overwinningspunten.

Met maximaal 5 verschillende heilige geschriften kan een encyclopedie worden samengesteld *(delen 1, 2, 3, 4 en 5)*. Het aantal overwinningspunten wordt berekend door het hoogste nummer van de delen te vermenigvuldigen met het aantal verschillende delen.

Een complete encyclopedie geeft 25 overwinningspunten. Dubbele exemplaren van de heilige geschriften geven geen extra overwinningspunten en moeten daarom, direct nadat een speler ze neemt, worden verkocht.

De overwinningspunten worden op de gebruikelijke manier, in de spelersvolgorde, bijgeteld op het overwinningspuntenspoor, voor het moment waarop de overwinningspunten voor het geld worden toegekend.

Voorbeeld: Speler blauw heeft de heilige geschriften deel 1, 2 en 4 verzameld. Dit zijn 3 delen en het hoogste nummer van de delen is 4. Ze krijgt hiervoor 3 x 4 =12 overwinningspunten.

Spel met 2 spelers

Als Leonardo opstaat om 5 uur, 6 uur of 7 uur en er zijn nog cartograaffiches voor dat tijdstip beschikbaar, dan neemt de speler die op dat moment voor Leonardo speelt, het bovenste fiche van de stapel en legt het op een gebied naar keuze, van het actiebordje van Leonardo. Leonardo gaat deze ronde de catacomben bezoeken. Hij verkoopt geen catacombetegels maar bewaart ze allemaal open naast zijn actiebordje. Aan het einde van het spel worden de overwinningspunten voor Leonardo op dezelfde manier geteld als voor de spelers. Leonardo krijgt geen extra overwinningspunten voor dubbele heilige geschriften.

!! **Belangrijke opmerking**: Als deze module wordt gebruikt in combinatie met module 15 “De koepel”, dan worden de koepeltegels tussen de catacombetegels en de frescotegels gelegd.

14 De kerkbanken

De kosten van de restauratie blijven stijgen, terwijl juist steeds minder gelovigen de kathedraal bezoeken. De bisschop denkt dat dit komt door de versleten kerkbanken en wil deze daarom zo snel mogelijk laten restaureren. Want hoe meer mensen de kathedraal bezoeken, hoe meer thalers er binnenkomen voor de restauratie. De frescoschilders moeten zich naast de restauratie van het fresco, nu ook met de kerkbanken gaan bezighouden.

Deze module is van invloed op:

- **Markt: Verf kopen en houten balken verkrijgen**
- **Acties plannen en uitvoeren: Kerkbanken restaureren**

Extra spelmateriaal

- **1 kerkbankbord**

- **12 kerkbankfiches**

- **24 houten balken**

- **4 actietegels “kerkbank”** in de spelerskleuren blauw, groen, rood en geel.
- **6 vervangende marktfiches**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Het kerkbankbord wordt naast het speelbord gelegd en de 12 kerkbankfiches worden willekeurig en gedekt *(met de overwinningspunten naar onderen)* op de 12 kerkbanken van het bord gelegd.

Elke speler neemt 6 houten balken en legt deze voor zijn grote zichtscherm. Dit is de eigen voorraad van de speler, **hij heeft de balken nog niet in zijn bezit.**

Elke speler krijgt de actietegel “kerkbank” in zijn spelers-kleur en legt deze achter zijn kleine zichtscherm.

Verwijder de volgende marktfiches uit het basisspel: Blauw, geel, rood, blauw/geel, blauw/rood en geel/rood. In plaats hiervan worden nu de vervangende marktfiches gebruikt. Hierop staan naast de gebruikelijke verfkleuren ook één of twee houten balken afgebeeld, die nodig zijn voor het restaureren van de kerkbanken.

Startopstelling van het kerkbankbord.

De afgebeelde marktfiches uit het basisspel worden vervangen.

Aanpassingen in het spelverloop

Acties plannen:

De spelers mogen op hun actiebordje een gebied naar keuze afdekken met de actietegel “kerkbank”. De speler kan deze ronde dit gebied niet bezoeken en heeft in plaats daarvan de mogelijkheid een of meer kerkbanken te restaureren.

Markt :

Als de speler een marktfiche koopt waarop een of twee houten balken zijn afgebeeld, dan neemt hij op de gebruikelijke manier de verf. Daarnaast mag hij het afgebeelde aantal houten balken uit zijn eigen voorraad nemen en achter zijn grote zichtscherm leggen. Pas nu bezit hij de houten balken en kunnen ze gebruikt worden. Als de eigen voorraad van de speler van 6 balken leeg is, dan mag hij nog steeds het marktfiche nemen maar krijgt hij geen extra houten balken meer.

Kerkbanken restaureren

Voor elke assistent die op de actietegel “kerkbank” wordt ingezet mag een kerkbank worden gerestaureerd. Op de actietegel is al een assistent voorgedrukt en tijdens de planningsfase mogen nog maximaal 2 extra assistenten worden ingezet. Elke assistent kan echter maar één houten balk dragen. Er kunnen daarom per ronde maximaal 3 houten balken worden gebruikt voor het restaureren van kerkbanken. Bovendien kunnen niet meer balken gebruikt worden dan de speler achter zijn grote zichtscherm bezit. Elke gebruikte houten balk wordt teruggelegd in de eigen voorraad voor het grote zichtscherm.

Afhankelijk van het aantal assistenten en de beschikbare houten balken, moet de speler beslissen hoeveel kerkbanken hij met hoeveel houten balken wil restaureren. Het benodigde aantal balken is afgebeeld op de kerkbankfiches.

Als een kerkbank gerestaureerd is dan wordt het kerkbankfiche omgedraaid. De speler krijgt het afgebeelde aantal overwinningspunten en telt ze direct bij op het overwinningspuntenspoor. Hierna wordt het fiche uit het spel verwijderd.

Voorbeeld: Speler rood heeft 3 assistenten ingezet en hij bezit 3 houten balken. Hij kan 3 kerkbanken restaureren waarbij voor elke bank 1 houten balk nodig is. Hij zou ook 2 kerkbanken kunnen restaureren waarbij voor 1 bank 1 houten balk nodig is en voor de andere 2. Hij kan tenslotte ook 1 kerkbank restaureren waarvoor 3 houten balken nodig zijn.

Voorbeeld: Speler rood kiest voor 3 kerkbanken met elk 1 balk en draait de fiches om. Hij krijgt in totaal 8 overwinningspunten en telt deze direct bij op zijn overwinningspuntenspoor.

Spel met 2 spelers

Leonardo restaureert geen kerkbanken. Hij heeft echter wel invloed op het spel omdat hij marktkramen kan sluiten en daarmee dus mogelijk kan voorkomen dat een speler houten balken krijgt.

15 De koepel

Nog nauwelijks heeft een frescoschilder een deel van het fresco gerestaureerd of de bisschop komt alweer met nieuwe werkzaamheden. Ook de koepel kan wel een verfje gebruiken maar deze moet pas als laatste worden gerestaureerd. De schilders moeten er dus rekening mee houden dat ze de verf die nodig is voor de koepel bewaren. De speler die deze bijkomende uitdaging aanneemt, zal worden beloond met extra overwinningspunten.

Deze module is van invloed op:

- **Kathedraal: Fresco restaureren en de puntentelling**

Extra spelmateriaal

- **9 koepeltegels**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De 9 koepeltegels worden gedekt *(met de verf naar onderen)*, willekeurig op de 9 binnenste delen van het fresco gelegd.

Hier worden dan op de gebruikelijke manier de frescotegels overheen gelegd.

Belangrijke opmerking: Als deze module wordt gebruikt in combinatie met module 13 “De catacomben”, dan worden de koepeltegels tussen de catacombetegels en de frescotegels gelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

Kathedraal:

Als een speler een frescotegel restaureert waar een koepeltegel onder ligt, dan neemt hij ook de koepeltegel en legt deze open voor zijn grote zichtscherm.

Voorbeeld: ***Nadat de speler de frescotegel heeft gerestaureerd, neemt hij ook de koepeltegel die eronder ligt.***

Einde van het spel en puntentelling

Voordat de overwinningspunten voor het overgebleven geld worden geteld, worden de overwinningspunten voor de koepeltegels geteld. De speler krijgt voor zijn koepeltegels de afgebeelde overwinningspunten, als hij aan het einde van het spel nog de benodigde verf in voorraad heeft en de betreffende verffiches op de koepeltegels kan leggen. De overwinningspunten worden in de speelvolgorde bijgeteld op het overwinningspuntenspoor.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel heeft speler groen 2 koepeltegels. Ze heeft ook de afgebeelde verffiches en legt deze op de koepeltegels. Ze krijgt 13 overwinningspunten en plaats haar schilder dit aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Spel met 2 spelers

Er zijn geen speciale regels voor Leonardo in deze module.

16 De zwarte markt

De arme schilders staan vaak onder grote druk om aan alle eisen van de bisschop te voldoen. Je kunt het ze daarom niet kwalijk nemen, dat ze soms ingaan op een verleidelijk aanbod van de schimmige handelaren op de zwarte markt. De verf die daar in grote tonnen is opgeslagen is weliswaar niet duur maar je weet ook nooit precies wat je krijgt ...

Deze module is van invloed op:

Markt: Verf kopen

Extra spelmateriaal

- **1 tonfiche**

Veld voor diverse marktfiches

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het tonfiche op het speelbord naast marktkraam “I”.

Aanpassingen in het spelverloop

De marktkramen worden op de gebruikelijke manier opgezet, waarbij er één *(spel met 4 spelers)* of twee *(spel met 2 of 3 spelers)* marktfiches achterblijven in de stoffen buidel.

Markt: Verf kopen

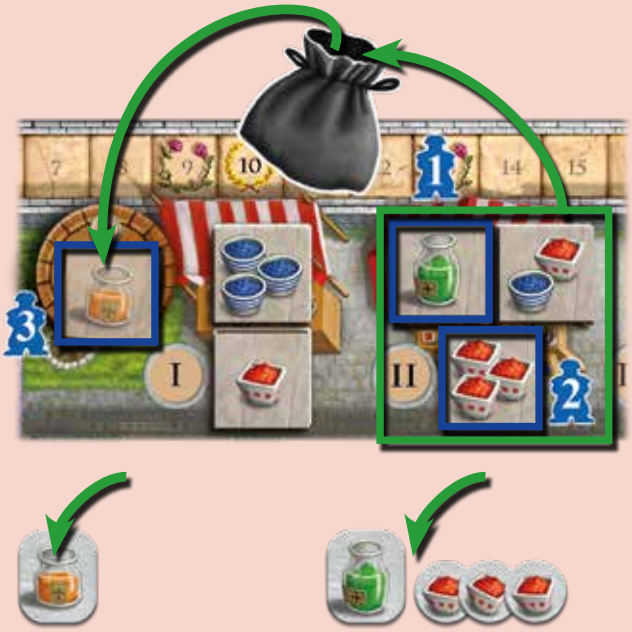
De speler die aan de beurt is, kan op de gebruikelijke manier verf kopen of een marktkraam sluiten en de marktfiches van de gekozen marktkraam terug in de stoffen buidel stoppen. Met deze module komt hier een actie op de zwarte markt bij.

Hierbij gelden de volgende regels:

- De speler moet minimaal één assistent op de markt hebben ingezet.
- Als de speler besluit om een marktkraam te sluiten, dan kan hij geen actie op de zwarte markt uitvoeren.
- Als de speler meerdere assistenten op de markt heeft ingezet, dan mag slechts één hiervan een actie op de zwarte markt uitvoeren.

De actie op de zwarte markt:

De speler trekt een marktfiche uit de stoffen buidel en moet de afgebeelde verf kopen *(plus eventueel afgebeelde houten balken als met module 14 “De kerkbanken” wordt gespeeld)*. Hij betaalt dezelfde prijs als op de gewone markt. Als hij onvoldoende geld heeft dan ziet hij af van de actie.



Voorbeeld: Speler blauw heeft 3 assistenten ingezet op de markt. Eerst koopt ze met 2 assistenten bij marktkraam “II” twee marktfiches en neemt de verffiches, 1x groen en 3x rood uit de werkplaats. Met de derde assistent voert ze een actie uit op de zwarte markt en trekt ze een willekeurig marktfiche uit de stoffen buidel. Ze heeft geluk, het is oranje. Ze legt het marktfiche op de ton en neemt een oranje verffiche uit de werkplaats. Aan het einde van de koopactie worden de drie marktfiches van marktkraam “II” terug in de stoffen buidel gestopt.

Het marktfiche dat uit de stoffen buidel is getrokken, wordt niet terug in de buidel gestopt maar op het tonfiche neergelegd. Het blijft hier liggen tot het einde van de speelronde. De laatste speler in een speelronde verwijdert alle marktfiches van de ton en stopt ze terug in de stoffen buidel.

Opmerking: *Net als in het basisspel worden pas aan het einde van een koopactie de marktfiches van een marktkraam terug in de stoffen buidel gestopt. Als een speler alleen een actie op de zwarte markt heeft uitgevoerd, dan worden er geen marktfiches terug in de buidel gestopt.*

Spel met 2 spelers

Leonardo kan geen acties op de zwarte markt uitvoeren.

17 Het schildersgilde

Steeds weer komt het voor dat de frescoschilders de dringend benodigde verfkleuren missen in hun werkplaats. Daarom is het goed dat de schilders elkaar steunen en er binnen het schildersgilde onderling verf geruild kan worden. Met een beetje geluk is de ontbrekende verf aanwezig op het gildefiche.

Deze module is van invloed op:

■ **Werkplaats: Verf mengen**

Extra spelmateriaal

- **1 gildefiche**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het gildefiche naast het speelbord, links van de werkplaats. Kies willekeurig een primaire kleur *(rood, blauw of geel)* en een mengkleur *(oranje, groen of paars)* uit de algemene voorraad en leg deze verffiches op de betreffende velden van het gildefiche.

Aanpassingen in het spelverloop

■ **Werkplaats: Verf mengen**

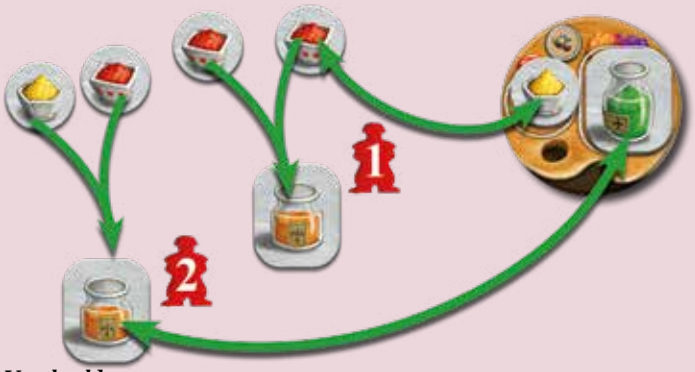
De speler mag voor elke assistent die in de werkplaats is ingezet niet alleen verf mengen maar ook verf ruilen met het gilde.

!! **Belangrijk:** Met het gilde kan alleen een primaire kleur tegen een primaire kleur worden geruild of een mengkleur tegen een mengkleur. De kleuren roze en bruin kunnen niet worden geruild.

Een assistent mag ofwel:

- Zoals gebruikelijk tot twee keer verf mengen
- Met het gilde een primaire kleur en een mengkleur ruilen
- Eenmaal verf mengen en eenmaal met het gilde ruilen

De speler mag zelf bepalen in welke volgorde hij verf wil mengen in de werkplaats of wil ruilen met het gilde.



Voorbeeld:

Speler rood heeft 3 rode verffiches en 1 geel verffiche in zijn voorraad en hij heeft 2 assistenten ingezet in de werkplaats.

Met de eerste assistent ruilt hij eerst met het gilde een rood verffiche tegen een geel verffiche. Daarna mengt hij 1 keer oranje door rood en geel te gebruiken.

Met de tweede assistent mengt hij nog een keer oranje en dit ruilt hij met het gilde tegen groen.

Spel met 2 spelers

Leonardo is geen lid van het gilde en mag dus geen verf ruilen.

Aanwijzingen voor de puntentelling in een spel met meerdere modules

De afzonderlijke puntentellingen voor modules worden in volgorde uitgevoerd. Begin met de module met het laagste nummer en ga door tot en met de module met het hoogste nummer.

- 5 Ruil geluksmunten voor thalers
- 6 Ruil bladgoud voor thalers
- 8 Krijg overwinningspunten voor klokcertificaten
- 10 Krijg thalers voor gezonde assistenten
- 13 Krijg overwinningspunten voor catacombetegels
- Pas na deze stappen krijgen de spelers op de gebruikelijke manier overwinningspunten voor hun overgebleven geld.

Voorbeeld van de spelvoorbereiding met alle modules

Er zijn geen beperkingen in het aantal modules waarmee gespeeld kan worden en alle modules zijn naar wens te combineren. Pas de combinaties aan om de juiste moeilijkheidsgraad en speelduur te vinden.

Om een goed overzicht te houden wanneer er met verschillende modules gespeeld wordt, geeft het overzicht hieronder aan waar de extra borden uit verschillende modules tegen het speelbord kunnen worden gelegd.

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