BigBox FRESCO

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

Concept

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

Pour plus de plaisir encore plus longtemps.

But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau de peintres de fresques qui doivent, sur ordre de l'évêque, restaurer la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale.
Pour cela, il leur faut néanmoins bien organiser leur journée de travail, qui peut donc commencer très tôt. Ils doivent acheter des couleurs au marché, restaurer la fresque et mélanger de nouvelles couleurs.
Si le revenu est insuffisant, ils doivent en plus réaliser d'autres commandes dans leur propre atelier. L'ambiance parmi leurs assistants est donc souvent tendue et pour les dérider, rien de tel qu'une soirée au théâtre.

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

Matériel pour « Fresque »

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

Matériel de jeu par joueur

Chaque joueur reçoit dans la couleur de son choix :

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

Devant de petit paravent

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

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

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

Devant de grand paravent

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

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

- **5 assistants**

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

Mise en place pour 3 et 4 joueurs

Les par

1. Le plateau de jeu double face ...

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

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

2. L

Un pei
le sac
succes
dre sur
des po

9. L'évêque

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

8. Le théâtre

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

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

7. L'atelier

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

6. L'atelier de peintre

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

ticularités à trois joueurs sont sur fond bleu.

es cases de départ (S1 à S4)

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

3. L'auberge

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

Elle indique :

- dans la colonne de gauche, l'heure de lever;
- dans la colonne du milieu, le changement d'humeur;
- dans la colonne de droite, les prix à payer au marché.

4. Le marché avec les stands 1 à 4

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

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

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

5. La cathédrale avec fresque et autel

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

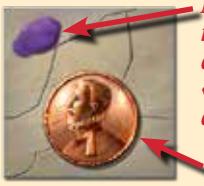
Les tuiles restantes sont mélangées et placées sur les différentes parties de la fresque, recto visible.

Recto

Points de victoire

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

Verso



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

Revenu

Déroulement du jeu

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

- **1. Choisir l'heure de lever et adapter son humeur**
- **2. Planifier et exécuter des actions**

Les phases dans le détail :

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

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

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

L'heure choisie a trois conséquences pour chaque joueur :

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

Modifier son humeur

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

L'humeur peut avoir les répercussions suivantes :

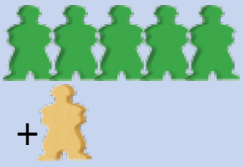
- **Cases « +1 »**
  Si le pion se trouve sur l'une des deux **cases « +1 »**, le joueur prend **l'assistant de couleur naturelle de sa colonne**. Il a le droit d'utiliser celui-ci sur son tableau d'action pour **1 action supplémentaire** lors de la 2ème phase de jeu (ce qui fait donc 6 actions au total).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

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

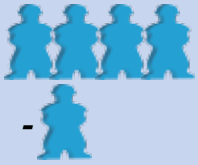
Remarque : au début du jeu, tous les peintres se trouvent sur les cases de départ S1 à S4 ; la case la plus en arrière est la case S1.

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

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



Le joueur dispose d'un assistant en plus.



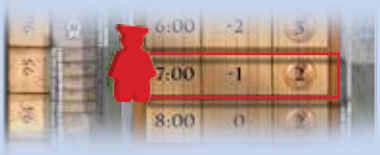
Le joueur dispose d'un assistant en moins.

Prix à payer au marché

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

Ordre des joueurs

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



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

Attention :

Le jeu 2 comporte différents ordres des joueurs:

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

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

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

Exécuter des actions

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

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

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

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

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

Les différents lieux et les actions possibles :

Marché : acheter des couleurs ou fermer un stand

Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Atelier de peintre : peindre des portraits

Atelier : mélanger des couleurs

Théâtre : améliorer son humeur

Les lieux et les actions :

Marché : acheter des couleurs ou fermer un stand

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

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

Acheter des couleurs

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

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

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

Fermer un stand

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

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

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

Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

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

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

Restaurer une partie de la fresque

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Déplacement de l'évêque :

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

Points de bonus pour l'évêque :

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

Restaurer l'autel

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

Il a ici deux possibilités :

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

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

= 2 + 1 (3 points de victoire)

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

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

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

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

Atelier de peintre : peindre des portraits

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

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

Atelier : mélanger des couleurs

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

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

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

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

Théâtre : améliorer son humeur

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

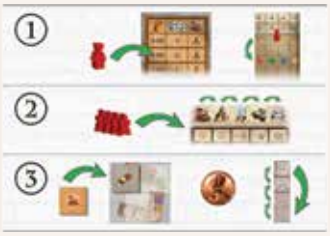
Remarque : les changements d'humeur suite à une visite au théâtre ne se répercutent qu'au prochain tour après la fixation de l'heure de lever. Ce n'est qu'alors que des assistants sont attribués/restitués.

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

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

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

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



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

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

Fin du jeu et décompte final

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

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

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

Décompte final

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

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

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

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

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

Le jeu de base à deux

On joue sur la face du plateau de jeu pour 3 joueurs selon les règles du jeu de base en ajoutant un troisième joueur imaginaire : Leonardo.
Leonardo ne reçoit **ni couleurs** ni **revenu**, mais obtient par contre des points de victoire.
Au début du jeu, Leonardo reçoit :

- **3 peintres** et **2 assistants** d'une couleur
- **tableau d'action** – le matériel de jeu restant (p. ex. les paravents) n'est pas utilisé pour Leonardo.
  1 peintre est placé sur la **case S3, 1 peintre** sur la case au-dessus de l'**auberge** et **1 peintre** au **milieu de la fresque** avec l'évêque.

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

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

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

Mais il exécute les actions un peu différemment :

1. Choisir l'heure de lever

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

2. Exécuter des actions

Marché : fermer un stand

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

Cathédrale : restaurer la fresque

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

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

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

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

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

1 Les portraits

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

Qui saura le mieux tirer habilement profit de ces privilèges ?

Ce module a des répercussions sur

- **Atelier de peintre : peindre des portraits et sur la « fin du jeu ».**

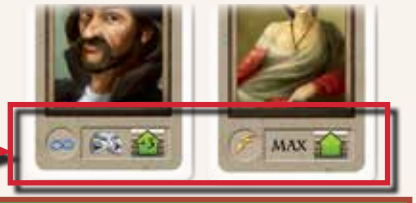
Matériel de jeu supplémentaire

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

Il existe 2 types différents de cartes « Portrait »:

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

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



Récompense pour la peinture de portraits

Changements dans la mise en place

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

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

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

Changements dans le déroulement du jeu

Atelier de peintre : peindre des portraits

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

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

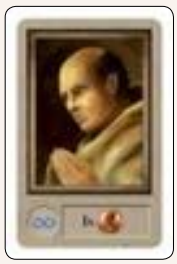
Préparation du prochain tour :
2 nouvelles cartes de la pile face cachée sont découvertes. Si des cartes du tour précédent sont encore posées face découverte, celles-ci sont tout d'abord retirées du jeu.

Changements pour la « fin du jeu »

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

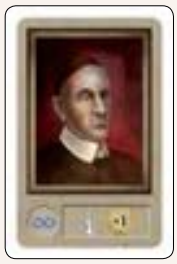
Les cartes « Portrait » dans le détail

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



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

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



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

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

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

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

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

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

Protecteur :
Il rapporte 7 thalers.

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

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

Le jeu à deux

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

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

2 Les commandes de l'évêque

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

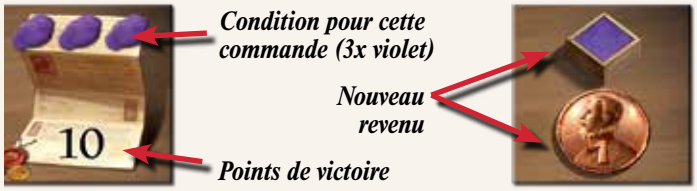
Ce module a des répercussions sur
■ Atelier : mélanger des couleurs.

Changements dans la mise en place

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

Matériel de jeu supplémentaire

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



Changements dans le déroulement du jeu

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

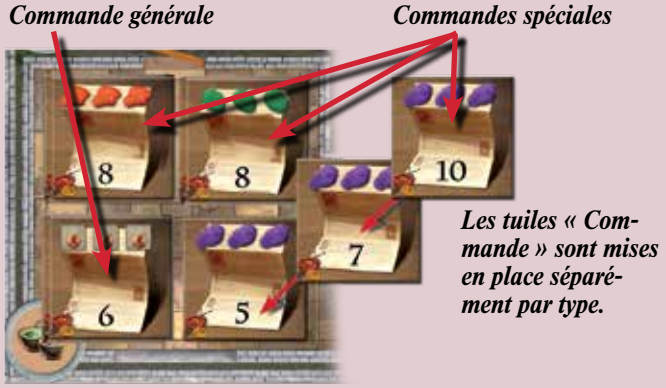
Au lieu de mélanger des couleurs, **1 assistant** dans l'atelier a le droit de réaliser **1 commande** par tour. Les autres assistants continuent à mélanger des couleurs.

Réaliser une commande générale

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

Réaliser une commande spéciale

De nombreuses tuiles « Fresque » comportent une ou plusieurs taches de couleur orange, verte et violette. Avec 3 tuiles dont les versos représentent la même couleur, on peut réaliser une « commande spéciale » de la couleur correspondante, en procédant comme décrit ci-dessus. Chaque tuile « Commande » rapporte à son pro priétaire un revenu d'un thaler et le pion de couleur indiqué. La « commande générale » permet d'opter à chaque tour pour un nouveau pion de couleur d'une couleur primaire quelconque.



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

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

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

Le jeu à deux

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

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

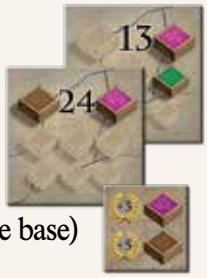
3 Les mélanges de couleurs spéciaux

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

Ce module a des répercussions sur

- **Cathédrale : restaurer la fresque et l'autel et**
- **Atelier : mélanger des couleurs**

Matériel de jeu supplémentaire



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

Changements dans la mise en place

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

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

Changements dans le déroulement du jeu

Cathédrale : restaurer la fresque et l'autel

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

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

Atelier : mélanger des couleurs

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

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

Le jeu à deux

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

4 La fontaine aux souhaits

Les peintres se réjouissent – de rendre visite à l'évêque, de toucher une récompense ou d'obtenir des couleurs gratuitement. La vieille fontaine du marché serait-elle en réalité une fontaine aux souhaits ?

Ce module a les répercussions suivantes :

- **Planifier des actions – utiliser un pfennig porte-bonheur**
- **Marché : acquérir des cartes de souhait**
- **Exécuter des actions : utilisation des cartes de souhait**

Matériel de jeu supplémentaire

- **20 pfennigs porte-bonheur**
- **20 cartes de souhait**
- **1 tableau „Fontaine aux souhaits"**

Changements dans la mise en place

Le tableau „Fontaine aux souhaits“ est placé près du plateau de jeu avec, dessus, les cartes de souhait – bien mélangées – en pile face cachée et la réserve générale de pfennigs porte-bonheur.

Chaque joueur prend 3 pfennigs qu‘il pose derrière son grand paravent.

Tableau „Fontaine aux souhaits“ :

Case de dépôt des pfennigs porte-bonheur

Fontaine aux souhaits avec emplacement pour 2 pfennigs porte-bonheur

Emplacement pour les cartes de souhait

Changements dans le déroulement du jeu

Les pfennigs porte-bonheur peuvent être utilisés pendant la phase de planification (■ phase 2 : planifier des actions) et sont ensuite pris en compte pendant l‘action ■ „Marché“.

■ Planifier des actions – utiliser un pfennig porte-bonheur

Chaque joueur peut poser au maximum 2 pfennigs porte-bonheur de sa réserve sur le symbole de marché lorsqu‘il prévoit un ou plusieurs assistants au marché.

Beispiel: Der Spieler legt 2 Pfennige auf das Marktsymbol und plant dort 3 Gehilfen ein.

■ Marché : acquérir des cartes de souhait

Au début de son action „Marché“, le joueur dont c‘est le tour peut jeter dans la fontaine ses pfennigs porte-bonheur utilisés et pioche en échange pour chaque pfennig une carte de souhait de la pile face cachée, qu‘il pose derrière son grand paravent sans la montrer à ses adversaires. Puis il exécute l‘action „Marché“ qu‘il a planifiée ou y renonce.

Dès que deux pfennigs porte-bonheur se trouvent dans la fontaine, les joueurs ne peuvent plus acquérir de cartes de souhait pour ce tour. Tous les pfennigs porte-bonheur qui se trouvent encore sur les symboles de marché sont reposés derrière leur paravent.

Le joueur jette un pfennig porte-bonheur dans la fontaine et prend en échange la carte supérieure face cachée.

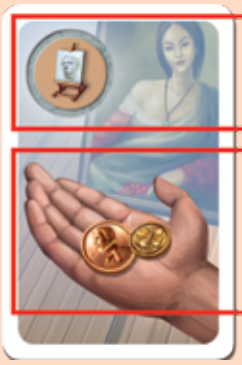
Exécuter des actions : utilisation des cartes de souhait

Chaque carte rapporte un bonus pour un assistant et indique le lieu où elle peut être jouée.

Exception : le musicien ambulant n'a besoin d'aucun assistant.

Au maximum une carte de souhait peut être utilisée par tour pour chaque assistant.

Une carte acquise peut être utilisée immédiatement ou conservée et est retirée du jeu une fois utilisée.



Exemple :
Lieu : atelier

Bonus : à l'atelier, le joueur reçoit un pourboire – 1 thaler et 1 pfennig porte-bonheur

Remarque : si plusieurs modules sont combinés, une carte de souhait peut aussi être utilisée lorsque d'autres modules rapportent déjà un bonus dans la situation de jeu – également s'il s'agit du même bonus !

Les actions „Cartes de souhait" dans le détail :

Les cartes suivantes ne peuvent être employées que si un assistant a été utilisé dans le lieu respectif :

(3x) Veinard – Marché : le joueur reçoit en plus 2 pfennigs porte-bonheur de la réserve générale et les pose derrière son paravent.

(3x) Couleur gratuite – Marché : lors de l'achat d'une tuile „Marché", on reçoit en plus gratuitement la tuile „Marché" reproduite sur la carte si elle est posée près du même stand. La tuile gratuite ne nécessite aucun propre assistant. La carte n'est pas utilisable avec „Fermer un stand".

(2x) Visite à l'évêque – Cathédrale : le joueur peut, en plus, déplacer l'évêque une fois gratuitement sur une case quelconque dans la cathédrale.

(2x) Compliment de l'évêque – cathédrale : le bonus pour l'évêque augmente de 1 point.

(3x) Pourboire – Atelier : le joueur reçoit en plus 1 thaler et 1 pfennig porte-bonheur.

(2x) Alchimie – Atelier : le joueur mélange une couleur supplémentaire en remettant 3 pions de couleur de base quelconques (jaune, rouge, bleu) et obtient en échange 1 pion de couleur orange, vert ou violet.

(2x) Récompense – théâtre : en plus d'améliorer l'humeur, le joueur obtient 3 thalers.

Cette carte ne nécessite aucun assistant et est utilisée dans la phase 1 après le choix de l'heure de lever.

(3x) Musicien ambulant – après l'adaptation de l'humeur, celle-ci avance ensuite d'une case. Chaque joueur peut utiliser un seul musicien ambulant par tour.

Préparation du prochain tour :

À la fin d'un tour, les pfennigs porte-bonheur sont retirés de la fontaine et remis dans la réserve générale.

Fin du jeu et décompte final

Avant le décompte final, chaque joueur échange chaque pfennig porte-bonheur resté derrière son paravent contre un thaler.

Jeu à deux

Leonardo ne reçoit pas de pfennigs porte-bonheur.

5 Les feuilles d‘or

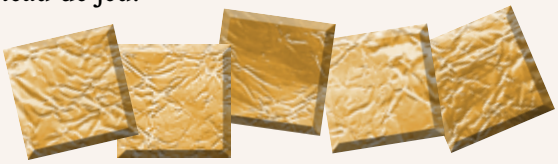
L‘évêque souhaite ennoblir les couleurs de la fresque. Il décide dans chaque tour quelle couleur doit être dorée à l‘or fin.

Ce module a les répercussions suivantes :

- **Marché : acheter des couleurs et acquérir des feuilles d‘or**
- **Cathédrale : restaurer et ennoblir la fresque**

Matériel de jeu supplémentaire

- **1 tableau de dépôt** pour les feuilles d‘or
- **24 tuiles „Feuille d‘or“**
- **2 tuiles „Marché de l‘or“** 1 pour chaque face trois ou quatre joueurs du plateau de jeu.
- **6 disques en bois** (rouge, bleu, jaune, vert, violet, orange). Ils sont mis avec les tuiles „Marché“ dans le sac en tissu.
- **1 tuile „Panier“**



Changements dans la mise en place

Les feuilles d‘or sont placées sur le tableau de dépôt à côté du plateau de jeu.

Les tuiles „Panier“ et „Marché de l‘or“ sont posées sur le marché.

Un disque en bois est pioché dans le sac en tissu et posé sur la tuile „Panier“.

Le disque en bois indique la couleur qui doit être dorée à l‘or fin dans le tour actuel.

Changements dans le déroulement du jeu

Marché : acheter des couleurs et acquérir des feuilles d‘or

Les flèches de la tuile „Marché de l‘or“ sont dirigées vers deux tuiles „Marché“. Lors de l‘achat de l‘une de ces tuiles „Marché“, le joueur reçoit – sans rien payer en plus – la quantité de feuilles d‘or indiquée. Il la prend dans la réserve et la pose derrière son grand paravent.

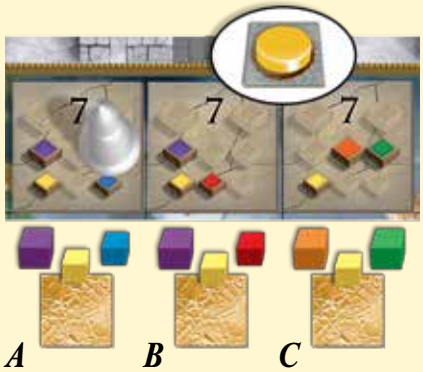
Marché III: au marché III, 1 feuille d’or est proposée avec le pion de couleur bleu et jaune.

Marché IV: au marché IV, on obtient même 2 feuilles d’or si on achète ces deux pions de couleur rouge.

Cathédrale : restaurer et ennoblir la fresque

Si le joueur dont c‘est le tour restaure une tuile „Fresque“ sur laquelle est notamment reproduite la couleur du disque en bois, il peut remettre en plus des pions de couleur exigés exactement 1 feuille d‘or. Selon la position de l‘évêque, il obtient en plus pour cet ennoblissement les points de victoire suivants :

- **L‘évêque se trouve sur la tuile choisie : 3 points**
- **L‘évêque se trouve sur une case voisine : 2 points**
- **L‘évêque est plus éloigné : 1 point**



L‘évêque souhaite que le jaune soit doré à l‘or fin. Le joueur possède les couleurs nécessaires et utilise 1 feuille d‘or.

Le joueur obtient aussi le bonus normal pour l'évêque, comme avec le jeu de base :

Il additionne les points de victoire pour la tuile „Fresque", la feuille d'or et le bonus pour l'évêque et avance son peintre en conséquence sur l'échelle des points. Les feuilles d'or ne peuvent pas être utilisées pour la restauration de l'autel.

	Tuile Fresque	*Feuille d'or*	*Bonus Évêque*	*Total*
Exemple A	*7 PV*	*3 PV*	*3 PV*	*13 PV*
Exemple B	*7 PV*	*2 PV*	*2 PV*	*11 PV*
Exemple C	*7 PV*	*1 PV*	*/*	*8 PV*

Préparation du prochain tour :

Un nouveau disque en bois est pioché et posé sur la tuile „Panier" – ce n'est qu'ensuite que le disque en bois utilisé en dernier est remis dans le sac.

Fin du jeu et décompte final

Avant le décompte final, chaque joueur échange chaque tuile „Feuille d'or" restée derrière son paravent contre un thaler.

Jeu à deux

Leonardo ne reçoit pas de feuille d'or.

6 Les vitriers

Tandis que les mains expertes des peintres donnent un nouvel éclat à la fresque, l'évêque exprime un vieux rêve : de nouveaux vitraux colorés. Ce qui n'est pas chose facile, mais heureusement, la vitrerie propose son aide !

Ce module a les répercussions suivantes :

- **Planifier et exécuter des actions : vitrerie – acquérir des billes de verre**
- **Cathédrale : restaurer et ennoblir la fresque**

Matériel de jeu supplémentaire

- **1 tableau de vitrier** avec établi, emplacements pour billes de verre et tuiles „Vitrail"
- **26 billes de verre** 5 vertes, 6 rouges, 7 bleues et 8 jaunes
- **18 tuiles „Vitrail"**
- **1 vitrail d'autel**
- **4 tuiles d'action „Vitrerie"**
- **1 sac en tissu**
- **Tableau de réserve** pour le dépôt des billes de verre jouées

Changements dans la mise en place

- Les tableaux de vitrier et de réserve sont posés à côté du plateau de jeu.
- Les 18 tuiles „Vitrail" sont mélangées et constituent une pile de réserve face cachée qui est placée sur le tableau de vitrier. Les 6 premières tuiles de la pile sont retournées dans l'ordre et posées face découverte sur l'établi.
- Le vitrail d'autel est placé dans l'ouverture de vitrail prévue à côté de l'autel.
- Les billes de verre sont mises dans le sac en tissu. Chaque joueur pioche 2 billes de verre et les pose sur l'emplacement prévu sur le tableau de vitrier, triées par couleur.
- Chaque joueur reçoit en outre 1 tuile d'action „Vitrerie" dans sa couleur de jeu et la pose derrière son petit paravent.eitlegt.

Changements dans le déroulement du jeu

Planifier et exécuter des actions : vitrerie – acquérir des billes de verre

Un nouveau lieu avec une nouvelle action est introduit dans le jeu en phase 2 : la vitrerie.

Planifier une action :

Dans cette phase de jeu, les joueurs peuvent désormais aussi planifier des actions dans la vitrerie. Un lieu du tableau d'action est alors recouvert avec la tuile d'action. Dans le tour actuel, le joueur ne peut se rendre dans ce lieu et va à la place à la vitrerie.

Des assistants supplémentaires sont reproduits sur les deux cases supérieures de la tuile d'action.

Le joueur peut donc exécuter 2 x l'action „Acquérir des billes de verre" sans utiliser pour cela d'assistant. S'il souhaite exécuter 3 x l'action, il doit placer un assistant sur la case inférieure.

Exécuter une action :

Le joueur dont c'est le tour peut acheter 1 des billes de verre posées par assistant.

Prix des billes de verre :

- **1 bleue ou 1 jaune : 1 thaler**
- **1 rouge ou 1 verte : 2 thalers**

Le joueur pose les billes de verre acquises derrière son grand paravent. Si plus aucune bille de verre ne se trouve sur le tableau de vitrier, on ne peut plus acheter de verre dans ce tour.

Le joueur renonce dans ce tour à se rendre à l'atelier et va à la place à la vitrerie.

Le joueur dispose d'un total de 7 actions "Assistant", dont 2 sont reproduites sur la tuile d'action "Vitrerie".

Les billes de verre bleues et jaunes coûtent 1 thaler, les rouges et vertes 2 thalers.

Cathédrale : restaurer et ennoblir la fresque

Restaurer la fresque – remplacer les vitraux :

Un vitrail est contigu à 12 des 25 parties de la fresque. Si le joueur restaure une de ces 12 parties dans la cathédrale, il doit ensuite remplacer en plus le vitrail contigu par une tuile „Vitrail" de l'établi.

Le joueur prend alors 1 des 6 tuiles „Vitrail" posées face découverte sur l'établi et paye le prix exigé (0 à 3 thalers). Puis il pose la tuile dans l'ouverture de vitrail correspondante sur le plateau de jeu.

13 parties de plafond sans ouverture pour vitrail

12 parties de plafond avec ouvertures pour vitrail contiguës.

Le joueur prend la tuile "Fresque" restaurée et pose la tuile "Vitrail" sur l'emplacement libre dans le mur.

Les tuiles „Vitrail“ se trouvant à droite de l‘emplacement libéré sur l‘établi sont déplacées vers le prix 0 et le vitrail supérieur de la pile de réserve est posé face découverte en bout de rangée.

Chaque tuile „Vitrail“ indique les points de victoire que le joueur reçoit pour la pose ainsi qu‘une certaine combinaison de couleurs de 2 ou 3 billes de verre.

Si le joueur ne remet pas pour chacune de ces vitres une bille de verre de la couleur correspondante, il reçoit les points de pénalité suivants :

- **Pour chaque bille de verre jaune manquante : 2 PV**
- **Pour chaque bille de verre bleue manquante : 4 PV**
- **Pour chaque bille de verre rouge manquante : 6 PV**
- **Pour chaque bille de verre verte manquante : 8 PV**

Attention : celui qui ne remet pas de verre remplace aussi des vitraux, mais doit accepter un grand nombre de points de pénalité.

Le joueur additionne les points de victoire imprimés sur les tuiles „Fresque“ et „Vitrail“ ainsi que le bonus pour l‘évêque et en déduit les points de pénalité pour le verre manquant. Puis il avance son peintre en conséquence sur l‘échelle des points.

Attention : si, après avoir déduit les points pour le verre manquant, le total est négatif, aucun point de victoire n‘est retiré au joueur.

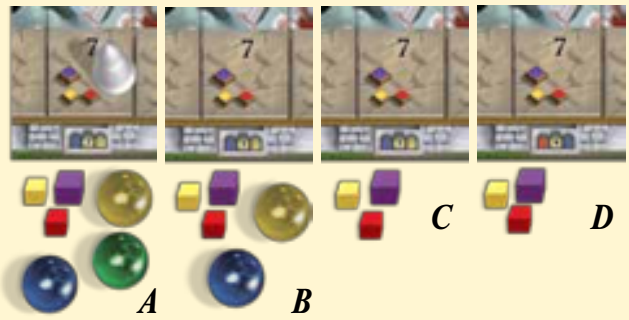
Restaurer l‘autel – remplacer les vitraux :

Le vitrail de l‘autel représente 4 vitres dans les 4 couleurs de verre. Si le joueur dont c‘est le tour restaure l‘autel, **il peut ensuite, en plus,** remettre jusqu‘à 4 billes de verre (au maximum 1 de chaque couleur) pour le vitrail de l‘autel. Pour chaque bille de verre remise, il reçoit 1 point de victoire. Il additionne les points pour l‘autel et les vitraux et avance son peintre en conséquence sur l‘échelle des points.

A: Le joueur achète le vitrail (jaune/vert/jaune) pour 2 thalers.

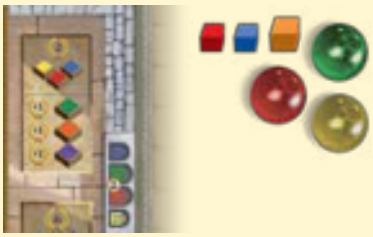
B: Un nouveau vitrail (rouge/vert/rouge) est retourné et posé en bout de rangée.

C: Les tuiles “Vitrail” sont déplacées vers le prix 0.



	Tuile Fresque	Tuile Vitrail	Bonus Évêque	Points de pénalité pour verre manquant	Total
Exemple A	7 PV	7 PV	3 PV	/	17 PV
Exemple B	7 PV	7 PV	/	- 8 (vert manque)	6 PV
Exemple C	7 PV	7 PV	/	- 14 (pas de verre)	0 PV
Exemple D	7 PV	9 PV	/	-18 (pas de verre)	0 PV *

** Le résultat calculé est -2, ce qui correspond à 0.*



Le joueur remet ces 3 pions de couleur et 3 billes de verre et reçoit au total 6 PV : 2 PV pour la valeur de base jaune/rouge/bleu, 1 PV pour le pion joker orange et 3 PV pour 3 billes de verre de couleur différente.

Préparation du prochain tour :

Les joueurs retirent leur tuile d‘action „Vitrerie“ de leur tableau d‘action.
Si des billes de verre se trouvent encore sur le tableau de vitrier, elles sont immédiatement retirées et posées sur le tableau de réserve.

Chaque joueur pioche maintenant 2 nouvelles billes de verre dans le sac et les pose sur le tableau de vitrier. S‘il n‘y a plus de billes de verre dans le sac, celui-ci est rempli avec le verre du tableau de réserve.

Jeu à deux

Leonardo ne reçoit pas de billes de verre dans le jeu et aucune bille de verre n‘est pas non plus posée pour lui sur le tableau de vitrier. S‘il restaure une tuile „Fresque“ contiguë à un vitrail, il remplace ce dernier avec la tuile „Vitrail“ qui se trouve près du prix 0 sur l‘établi. Leonardo reçoit la totalité des points de victoire qui y sont imprimés.

7 Les parchemins

L'évêque transmet des parchemins particuliers aux peintres. Grâce à ces dessins d'anciens maîtres, les joueurs peuvent restaurer la fresque en respectant les souhaits de l'évêque et gagner des points de victoire supplémentaires.
Ce module a les répercussions suivantes :

- **Cathédrale : restaurer la fresque ou l´autel**

Matériel de jeu

- **10 tuiles « Parchemins »**
  Sur chacune d'entre elles, 5 cases sont marquées en rouge, horizontalement ou verticalement.

Changements dans la mise en place

Avant de commencer la partie, les parchemins sont triés selon les deux couleurs figurant au verso, puis mélangés et enfin mis en deux tas. Chaque joueur reçoit un parchemin de chaque tas, face cachée, et les place, face visible, derrière son grand paravent. Les tuiles non-distribuées sont retirées du jeu, face cachée.

Les tuiles doivent être tournées face à soi sur le tableau de jeu.

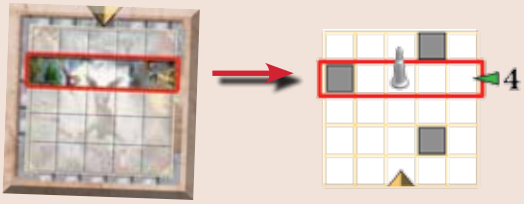
Changement dans le déroulement du jeu

- **Cathédrale : restaurer la fresque ou l´autel**

Jouer un parchemin

Si le joueur dont c'est le tour restaure une partie du plafond figurant sur l'un de ses parchemins, il a le droit de jouer le parchemin correspondant - après y avoir placé l'évêque. Ainsi il obtient 2 points de victoire pour chaque partie de plafond restaurée.

On compte toutes les cases sans tuile « Fresque » sur cette ligne sans tenir compte de l'identité du restaurateur. Il est possible de percevoir au maximum 10 points de victoire par parchemin.



Exemple: Si le joueur joue le parchemin horizontal, il reçoit 8 points de victoire, puisqu'il a en tout restauré 4 parties de la fresque.

Jouer les 2 parchemins

Si le joueur dont c'est le tour restaure la partie du plafond figurant sur ses deux parchemins (point d'intersection des deux lignes), il a le droit de les jouer ensemble et reçoit en récompense: 3 points de victoire pour chaque partie de plafond restaurée. Les deux lignes sont comptabilisées séparément et le point d'intersection deux fois. Il est donc possible de percevoir au maximum 30 points de victoire.

Exemple: Le joueur vient de restaurer le point d'intersection et joue les deux parchemins. Il reçoit horizontalement 12 points de victoire (4 parties x 3 points de victoire) ainsi que 9 points de victoire verticalement (3 parties x 3 points de victoire) = 21 points de victoire.

La somme des points de victoire est reportée sur l'échelle des points. Les parchemins utilisés sont retirés du jeu. Les parchemins non-utilisés n'ont aucune valeur à la fin du jeu.

Attention: un parchemin ne peut plus être joué à partir du moment où un autre joueur a restauré la dernière partie de la ligne.

Jeu à deux

Leonardo ne reçoit pas de parchemins.

8 La cloche

L'évêque projette d'acheter une nouvelle cloche pour la cathédrale et cherche donc de généreux investisseurs. Les peintres veulent contribuer eux aussi et investir leur argent dans des certificats de donation. Ce faisant, ils accumuleront immédiatement du prestige (des points de victoire). De plus, à la fin du jeu, le joueur détenant le plus de certificats obtiendra des points de victoire supplémentaires.

Ce module a des répercussions sur :

- **2. Planifier et exécuter des actions**

Accessoires supplémentaires

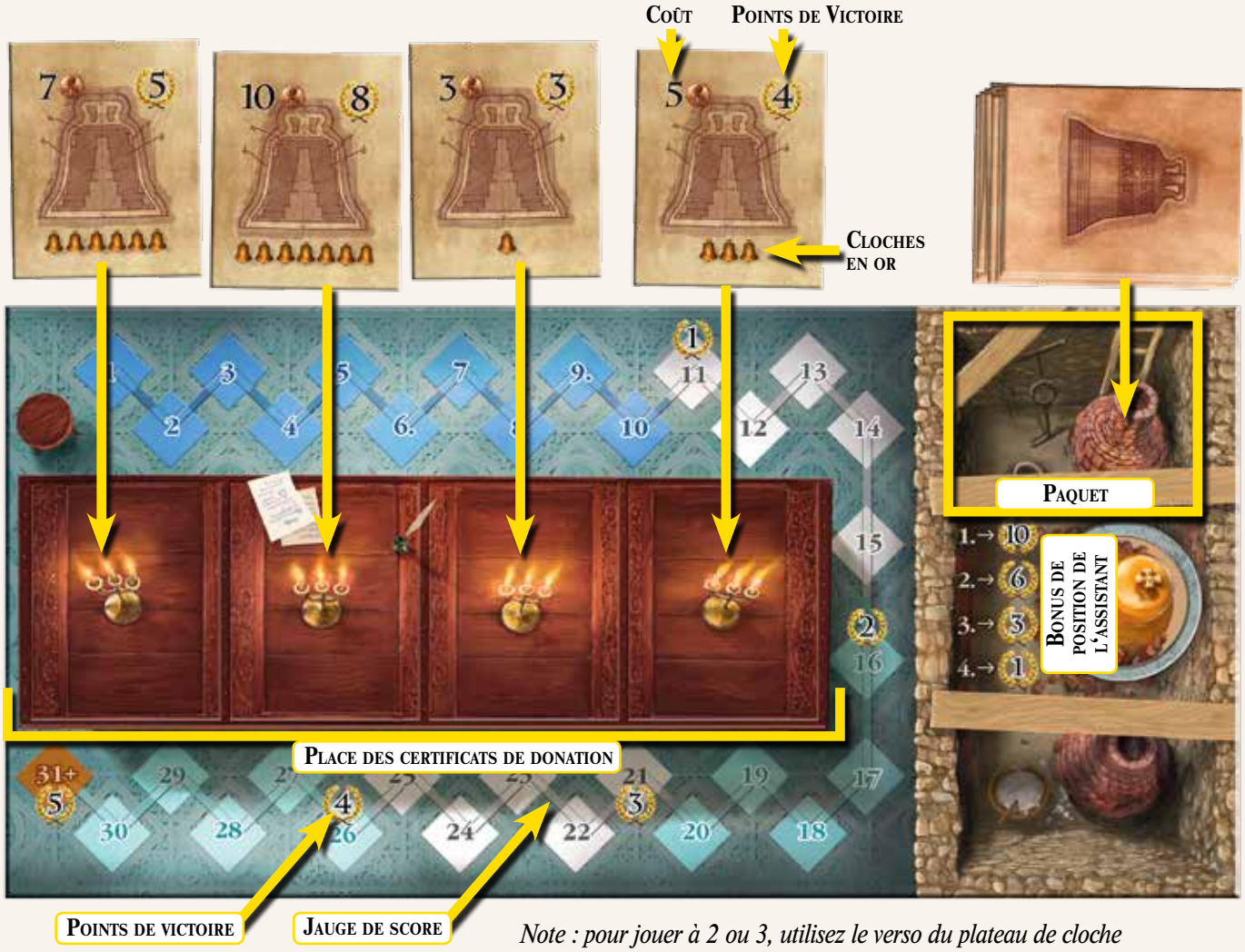
- **4 tuiles d'action « audience »** – 1 par joueur
- **18 certificats de donation**
- **1 plateau de cloche recto-verso** – pour 4 ou 2 joueurs

Changements dans la mise en place

Donnez à chaque joueur 1 tuile d'action « audience » qu'il garde derrière son grand paravent.

Placez le plateau de cloche près du plateau de jeu, en le tournant du côté correspondant au nombre de joueurs. Mélangez les certificats de donation et empilez-les sur le plateau de cloche, face cachée. Révélez 1 certificat de donation pour chaque joueur.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



Note : pour jouer à 2 ou 3, utilisez le verso du plateau de cloche (3 emplacements de certificats seulement)

Changement dans le déroulement du jeu

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification, les joueurs ont désormais la possibilité de demander audience à l'évêque. Pour cela, ils doivent recouvrir un des lieux de leur tableau d'action avec la tuile d'action « audience ». Le joueur qui procède ainsi ne peut pas poser d'assistants sur ce lieu durant ce tour de jeu : à la place, il aura droit à une audience avec l'évêque. Celle-ci aura lieu au moment où le joueur aurait dû se rendre à l'endroit couvert par la tuile.

La tuile d'action « audience » est considérée comme toujours active : aucun assistant n'est requis pour cette action.

Exécuter des actions

Lorsque l'audience a lieu, le joueur doit acheter l'un des certificats de donation révélés.

Il doit alors choisir entre deux options :

1. Le joueur paie la totalité du prix, gagne immédiatement les points de victoire et garde le certificat face cachée devant son grand paravent.
2. Le joueur paie le certificat « à crédit ». Il le place devant son paravent. Ensuite, il peut payer un premier « versement » du montant de son choix. Il gagne 1 point de victoire pour chaque tranche de 2 Thalers qu'il pose sur le certificat.
   Remarque : un joueur peut choisir de payer à crédit même s'il dispose des fonds nécessaires pour payer la totalité du certificat.
   Un joueur qui possède un certificat payé en partie est soumis à la limitation suivante :
   Un joueur qui possède un certificat payé en partie est soumis à la limitation suivante : Dès qu'il gagne de l'argent, il est obligé de payer chaque Thaler du certificat jusqu'à ce qu'il soit payé en totalité. Il ne gagne pas de point de victoire lorsqu'il fait cela. Une fois le dernier paiement effectué, le joueur garde le certificat face cachée devant son grand paravent.

Exemple : le joueur jaune paie la totalité des 3 thalers et gagne immédiatement 3 PV. Il garde le certificat face cachée devant sont grand paravent.

Exemple : le joueur rouge veut payer son certificat par versements et le place devant son grand paravent. Lors du premier versement, il paie 4 thalers et gagne immédiatement 2 PV.

Remarque :

- *Si un joueur a conservé de l'argent derrière son paravent, il peut s'en servir pour payer le certificat à tout moment.*
- *Les joueurs peuvent toujours regarde leurs propres certificats. Le nombre de certificats que possède chaque joueur doit toujours être visible pour tous les autres.*

Préparatifs du prochain tour :

Les joueurs retirent la tuile d'action « audience » de leur tableau d'action s'il y a lieu. Tous les certificats de donation révélés et non acquis sont placés sous la pile de certificats. On révèle de nouveau un certificat de donation pour chaque joueur.

Remarque : s'il ne reste plus assez de certificats, révélez tous ceux qui restent. Une fois le dernier certificat acquis, les tuiles d'action « audience » sont ignorées, et sont inutiles par la suite.

Fin du jeu et décompte final

On décompte les certificats de donation avant l'argent des joueurs.

Les points sont attribués dans l'ordre des joueurs du dernier tour.

Lors du décompte, les joueurs révèlent leurs certificats de donation face cachée et font le total de leurs cloches d'or. S'ils possèdent des certificats qu'ils n'ont pas fini de payer, ils soustraient ces cloches d'or du résultat. Ensuite, ils placent un de leurs assistants sur la case correspondante de la piste de score de la cloche.

Les joueurs qui ne possèdent aucun certificat de donation sont exclus de ce décompte.

Au cas où un assistant ou l'évêque serait placé sur une case occupée, le pion avance sur la case vide suivante de la piste de score de la cloche.

On attribue ensuite à chaque joueur un nombre de points de victoire supplémentaires qui dépend de la position de leur assistant. Ce bonus est composé du nombre de points imprimé sur la piste de score auquel on ajoute le bonus correspondant au rang.

L'évêque occupe également un rang, et les joueurs de rang inférieur au sien gagnent donc moins de points de victoire.

Finalement, transférez ces points de victoire sur l'échelle des points principale. Les joueurs font progresser leur peintre dans l'ordre des joueurs défini.

Exemple : score final pour 3 joueurs :

Exemple : le joueur rouge termine sur la case 20 de la piste de score de la cloche, en première place. Il totalise 9 PV pour cette première place et 2 PV pour avoir passé la case 15 de la piste. Le joueur bleu marque 5 PV pour sa deuxième place et 2 PV pour avoir atteint la case 16.

Le vert et l'évêque ont tous deux acquis 11 cloches, mais comme l'évêque se déplace en dernier, il termine à une case devant le vert, ce qui laisse la 4e place à ce dernier. Le vert ne reçoit pas de point pour sa position, et 1 PV parce qu'il a atteint la case 11 de la piste de la cloche.

Remarque : il y a un total de 61 cloches d'or sur les 18 certificats. Si un joueur termine la partie avec plus de 30 cloches, il pose son pion sur la case 30+ de la piste de score de la cloche.

Jeu à 2

Dans une partie à 2, Leonardo reçoit aussi des certificats de donation. Prenez les quatre premiers certificats de la pile et posez-les face cachée sur la case 3 du plateau de cloche. Mettez un des assistants de Leonardo par-dessus pour indiquer qu'ils lui appartiennent. Ces certificats seront comptabilisés pour Leonardo à la fin de la partie.

Par conséquent, dans une partie à deux, Leonardo et l'évêque occupent un rang chacun lorsqu'on décompte les certificats de donation.

9 La fresque murale

L'évêque désire du fond du cœur restaurer la vieille fresque murale.

En plus de la renommée, les joueurs peuvent y gagner un approvisionnement régulier en peinture, et économiser de l'argent. Quel peintre manquerait pareille occasion ?

Ce module a des répercussions sur :

- **2. Planifier et exécuter des actions**
- **Atelier: Echanger des tuiles de fresque**

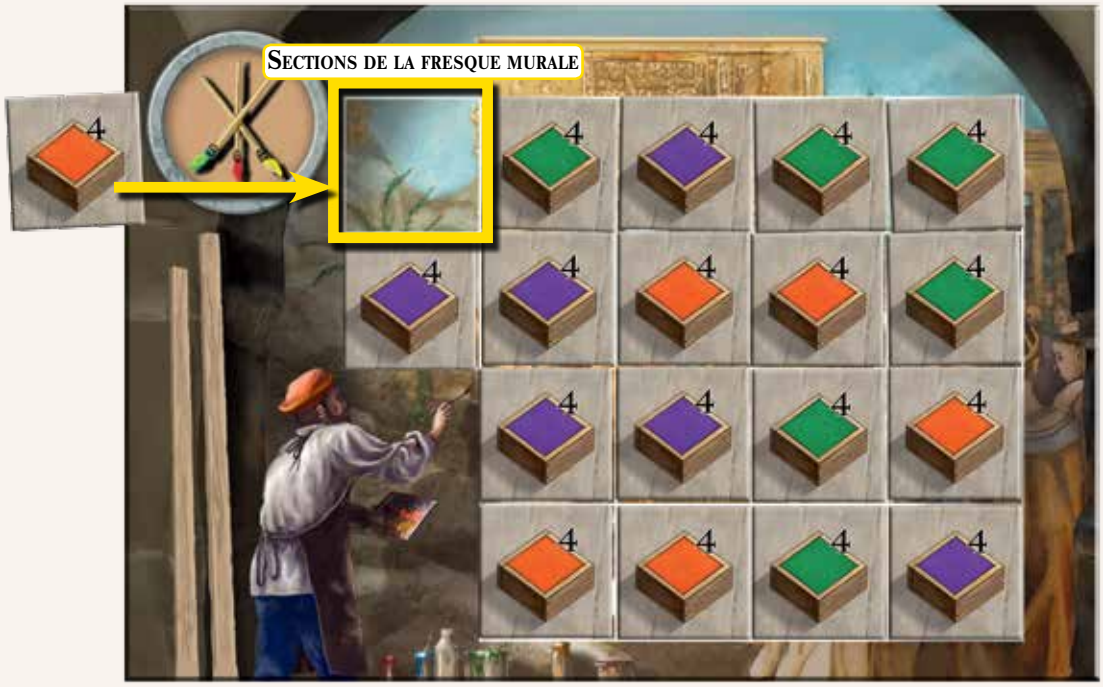
Accessoires supplémentaires

- **1 plateau « fresque murale »**
- **4 tuiles d'action « fresque murale »**
- **18 tuiles de fresque murale** – recto : mélange de peinture, verso : revenu en peinture
  Les taches de couleur n'ont d'importance que si vous jouez également avec le module 2, « Les commandes de l'évêque ».
- **12 tuiles d'échange** - 4 de chaque couleur : violet, orange et vert

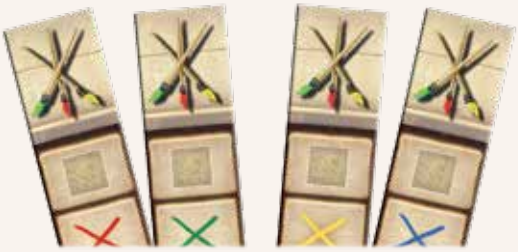
Recto *Verso*

Changements dans la mise en place

Placez le petit plateau « fresque murale » près du plateau de jeu. Mélangez les 18 tuiles de fresque murale, recto visible. Recouvrez chaque partie du petit plateau de fresque murale avec une des tuiles prise au hasard.



Chaque joueur prend une tuile d'action « fresque murale » à sa couleur et la conserve derrière son grand paravent.



Placez les tuiles d'échange sur le lieu Atelier du plateau principal.

Changement dans le déroulement du jeu

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification, les joueurs peuvent désormais choisir de restaurer la fresque murale. Un joueur qui choisit cette option recouvre un lieu de son tableau d'action, qu'il ne pourra pas visiter durant ce tour, occupé à travailler sur la fresque à la place. Cette restauration aura lieu dans l'ordre des joueurs, au moment correspondant au lieu en question.

Pour restaurer la fresque murale, il faut placer 1 apprenti et 1 seul sur la tuile d'action (il ne peut pas y en avoir plus).

Exécuter des actions

La fresque murale est divisée en 18 parties, chacune recouverte par une tuile au début du jeu. Contrairement à celle du plafond, la fresque murale doit être restaurée par segments adjacents. Le premier est déjà terminé, en bas à gauche. On ne peut restaurer un segment que s'il est adjacent (à l'horizontale ou à la verticale) à un segment déjà restauré.

Le joueur remet les pions de couleur requis par la tuile en question dans la réserve générale et gagne 4 PV, qu'il reporte immédiatement sur l'échelle des points.

Ensuite, il retire la tuile du plateau et la garde devant son grand paravent, verso visible.

Un joueur reçoit comme revenu la couleur de base figurant sur les tuiles qu'il possède devant son paravent durant la préparation de chaque round suivant.

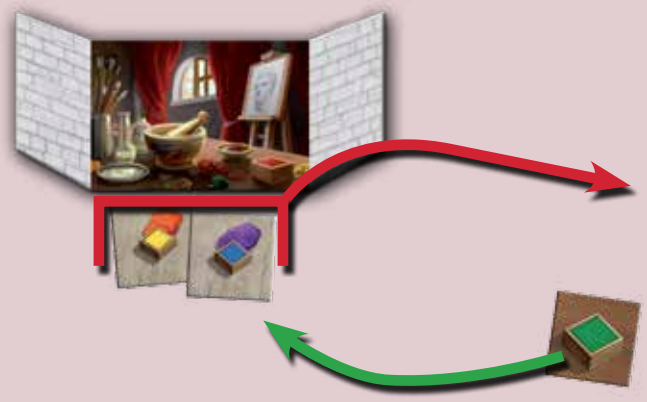
Exemple : le joueur rouge paie 1 couleur rouge et prend la tuile correspondante. Il gagne immédiatement 4 PV et garde la tuile devant son grand paravent, verso visible.

Atelier: Echanger des tuiles de la fresque murale

Ce module introduit une nouvelle action à l'atelier.

Au lieu de mélanger les couleurs 1 ou 2 fois, l'assistant d'un joueur peut échanger 2 tuiles de fresque contre une tuile d'échange. Le joueur défausse 2 tuiles de 2 couleurs primaires et prend une tuile d'échange correspondant au mélange dans l'atelier.

Chaque joueur ne peut acquérir ainsi que 1 tuile d'échange de chaque couleur.



Exemple : le joueur rouge échange ses tuiles bleue et jaune contre la tuile d'échange bleue correspondante.

Préparation du tour suivant :

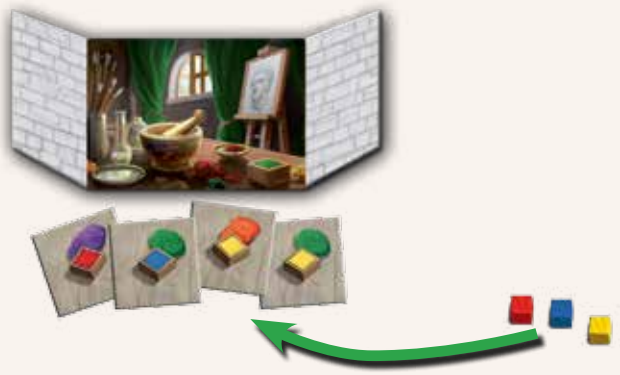
Les joueurs retirent leur tuile d'action « fresque murale » de leur tableau d'action.

Les joueurs reçoivent leur revenu en couleurs. Chaque tuile de fresque murale rapporte 1 cube de la couleur élémentaire indiquée : rouge, jaune ou bleu. Un joueur ne peut gagner ainsi que 1 cube de chaque couleur par tour, même s'il possède plusieurs tuiles de la même couleur. Une tuile d'échange rapporte 1 cube de couleur du mélange correspondant : violet, orange ou vert.

Règles supplémentaires :

Associer les modules « La fresque murale » et « Les commandes de l'évêque »

Les tuiles de fresque murale comportent des taches de peinture au verso. Elles peuvent être utilisées pour réaliser les commandes, comme celles du jeu de base. Il est possible de combiner tuiles de la fresque de base et tuiles de la fresque murale. Le revenu généré en réalisant les commandes n'est pas affecté par le module de la fresque murale.



Exemple : le joueur vert possède 1 tuile de fresque rouge, 1 bleue et 2 jaunes, ce qui lui rapporte 1 cube de chacune des couleurs élémentaires.

Jeu à 2

Leonardo ne restaure pas la fresque murale.

10 Le médecin

Comme si le temps ne pressait déjà pas assez, voilà que les assitants tombent malades l'un après l'autre. Comment finir de restaurer la fresque à temps ?

La victoire dépendra désormais d'une bonne stratégie et des remèdes du médecin itinérant du marché.

Ce module a des répercussions sur :

2. Planifier et exécuter des actions

Marché, Théâtre, Cathédrale, Atelier de peintre et Atelier

Accessoires supplémentaires

- **1 plateau « médecin »**
- **16 bouteilles de remède** – 4 bouteilles pour chaque niveau de remède, et 4 bouteille de jus de framboise
- **20 pions d'assistant noirs**
- **4 tuiles d'action « médecin du marché »**
- **9 tuiles d'infection** – 2 pour chacun des lieux : marché, cathédrale, atelier de peintre et atelier ; plus 1 tuile « même lieu »
- **4 cartes de référence « actions des assistants malades »**
- **1 tuile cache**

Changements de mise en place

Donnez 1 tuile d'action « médecin du marché » et 1 carte de référence à chaque joueur.

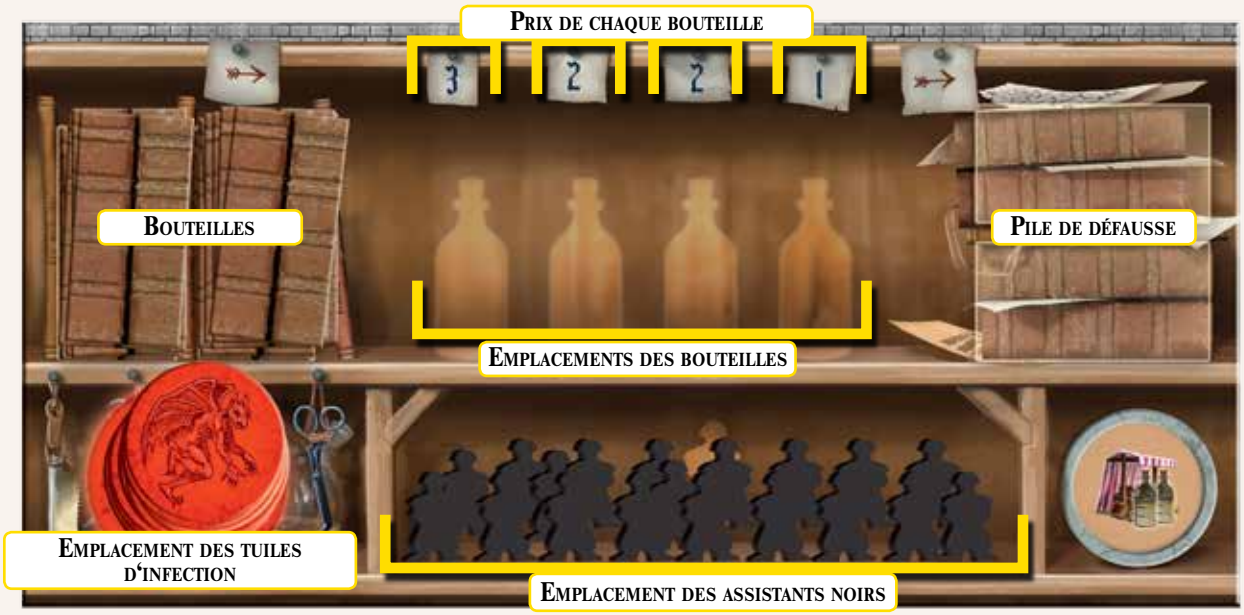
Placez le plateau « médecin » près du plateau de jeu.

Placez 5 assistants noirs par joueur sur la zone correspondante du plateau de médecin. Ils représentent les assistants malades. Mélangez toutes les bouteilles de remède et placez-les face cachée sur la case adéquate en tant que réserve commune. Aucun remède n'apparaît au marché lors du premier tour de jeu.

Mélangez toutes les tuiles d'infection et empilez-les face cachée sur la case appropriée.

Placez la tuile cache sur l'atelier.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



Note : pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le verso de ce plateau (3 emplacements de bouteilles seulement).

Changement dans le déroulement du jeu

À chaque tour, l'infection touche un lieu : tous les assistants sains qui s'y trouvent tombent malades. Ils peuvent être soignés par les remèdes du médecin du marché.

Tomber malade

2. Planifier et exécuter des actions

Révélez la première tuile d'infection de la pile et placez-la sur le lieu correspondant, juste après la phase de planification, mais avant que les joueurs n'exécutent leurs actions. Le lieu en question est infecté et tous les joueurs qui y ont envoyé au moins un assistant en bonne santé sont affectés.

Quand c'est la tuile « même lieu » qui est tirée, le lieu infecté est le même qu'au tour précédent : la tuile ne change pas de place. Si cela se produit durant le premier tour de jeu, aucun lieu n'est infecté.

Dès que le joueur actif a terminé sa dernière action dans le lieu infecté, 1 seul de ses assistants sains qui s'y trouvent tombe malade (il peut également s'agit du sixième assistant de couleur naturelle). Si le joueur avait plus d'un assistant sur place, il choisit lequel tombe malade.

Si l'assistant infecté est de la couleur du joueur, il est placé sur le plateau de médecin, et un assistant noir prend sa place sur le tableau d'action du joueur (ils sont échangés).

Si c'est le sixième assistant (de couleur naturelle) qui est infecté, son pion retourne simplement au théâtre. S'il est d'humeur adéquate, le joueur en disposera au prochain tour, et cet assistant sera de nouveau en parfaite santé. Contrairement à ce qui se passe avec les assistants en bonne santé, un joueur peut renoncer à effectuer des actions avec ses assistants malades. Tous les assistants malades qui ne sont pas utilisés durant le tour sont conservés derrière le petit paravent du joueur, près de son tableau d'actions.

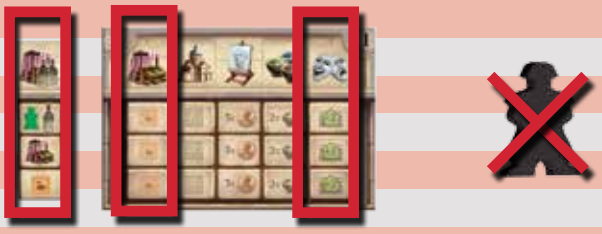
Exemple : la tuile d'infection du marché a été tirée. Une fois que le joueur jaune a acheté des couleurs, un de ses assistants tombe malade. Il place un de ses assistants sur le plateau du médecin et l'échange contre un assistant noir.

Remarque : les assistants sont infectés même si le joueur renonce à l'action du lieu infecté.

Les assistants malades ne peuvent pas être envoyés dans les lieux suivants :

Marché et Théâtre :

Aucun pion d'assistant noir ne peut être placé sur ces deux lieux du plateau d'action. Par ailleurs, aucun assistant noir ne peut être placé sur la plateau de médecin au marché.



Remarque : les assistants noirs ne peuvent pas non plus aller à la vitrerie (module 6) ni à la fresque murale (module 9) des plateaux d'action respectifs.

Les assistants malades sont handicapés dans les lieux suivants :

Cathédrale :

Si un assistant restaure une partie de la fresque de la cathédrale, on ne peut pas déplacer l'évêque avant. Les assistants malades ne peuvent pas restaurer des parties adjacentes à l'évêque (en diagonale, à la verticale ou à l'horizontale). Toutefois, dès qu'une partie a été restaurée par un assistant malade, on y déplace l'évêque.

Remarque :

- *Les cartes Sexton (module 1) et Visite à l'évêque (module 4) ne peuvent pas être jouées.*
- *Les feuilles d'or (module 5) valent 1 point de victoire.*
- *Les parchemins (module 7) peuvent être joués et les vitraux (module 6) remplacés.*
- *Les apprentis peuvent restaurer l'autel sans restriction.*

Exemple : La position de l'évêque indique quelles sections de la fresque les assistants malades ne peuvent pas restaurer.

Atelier de peintre :

Les assistants malades ne peuvent pas y peindre de portraits, seulement des icônes de saints (bas de la tuile de cache). Ceci coûte 1 cube de n'importe quelle couleur et le joueur gagne 3 Thalers.

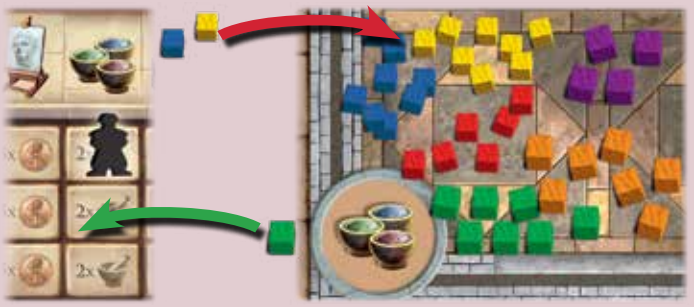
Remarque : la carte « Pourboire » (module 4) ne peut pas être jouée.

Atelier :

Les assistants malades ne peuvent mélanger les couleurs qu'une fois (au lieu de 2).

Remarque :

- *La carte « Alchimie » (module 4) ne peut pas être jouée.*
- *Ce mélange peut être un des mélanges spéciaux (module 3).*



Dans ces trois lieux, la règle suivante s'applique :

Si un joueur affecte des assistants en bonne santé et des assistants malades au même lieu, ceux-ci peuvent effectuer leurs actions dans l'ordre de leur choix. À la fin, tous les assistants en bonne santé présents dans ce lieu tombent malade.

Exemple : le joueur jaune a déployé 2 assistants sains et 1 malade à la cathédrale. Une fois que tous les deux ont accompli leur action, les deux assistants sains tombent malades. Ceci se produit quelle que soit la position de la tuile d'infection.

Acheter des médicaments

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification des actions, les joueurs ont désormais la possibilité de planifier une visite au « médecin du marché ». Pour ce faire, ils doivent recouvrir le marché sur leur tableau d'action avec la tuile d'action correspondante. Aucun assistant n'est utilisé pour rendre visite au médecin. Le joueur ne peut ensuite utiliser qu'un seule assistant pour acheter des couleurs.

Exécuter des actions

Si un joueur a joué sa tuile d'action, il est forcé d'acheter une des bouteilles de remède disponibles sur le plateau, sauf si toutes ont déjà été vendues.

Remarque : si un joueur n'a pas assez d'argent pour acheter une bouteille, il doit le prouver en levant son paravent.

Le joueur garde la bouteille achetée devant son grand paravent. Un joueur qui a acheté deux bouteilles ne peut pas en acquérir d'autre tant qu'il n'en a pas utilisé au moins une.

Exemple : cette tuile d'action doit être placée sur le marché. Les joueurs jaune et rouge veulent utiliser le médecin. De plus, le joueur jaune achète une couleur.

Exemple : le médecin propose 3 bouteilles. Le joueur jaune doit en acheter une et choisit la verte, contenant 3 dose d'élixir, pour 2 thalers. Le joueur rouge achète lui aussi une bouteille verte à 3 doses, mais pour 3 thalers. Le bleu est forcé d'acheter la bouteille rouge 2 thalers.

Guérison

Une fois que le dernier jouer a terminé sa dernière action au théâtre, les joueurs peuvent guérir leurs assistants malades. Dans l'ordre des joueurs défini, chacun décide s'il utilisera des bouteilles de remède, et combien.

Les bouteilles vertes contiennent un élixir qui guérit les assistants malades. Chaque dose ne guérit qu'un seul assistant. Les joueurs échangent alors le nombre requis d'assistants noirs contre des assistants à leur couleur. Les doses excédentaires sont perdues (le remède est périmé).

Les bouteilles rouges contiennent du jus de framboise. Elles ne guérissent pas les assistants, mais améliorent l'humeur. Chaque bouteille rouge utilisée améliorer l'humeur de +1 et on déplace le peintre au théâtre en fonction.

Toutes les bouteilles utilisées sont défaussées et placées sur la case adéquate du plateau de médecin. À la fin du tour de jeu, toutes les bouteilles invendues sont retirées et défaussées également. Ensuite, on révèle de nouvelles bouteilles pour le tour suivant. Tirez une bouteille pour chaque joueur qui a au moins un assistant malade et placez-les comme suit : ***De gauche à droite, mettez les bouteilles vertes classées par dose (3, 2, 1) puis les rouges.***

Quand la pile est vide, mélangez les bouteilles défaussées et servez-vous-en comme nouvelle pile de réserve. Défaussez la tuile d'infection de ce round.

Guérison automatique

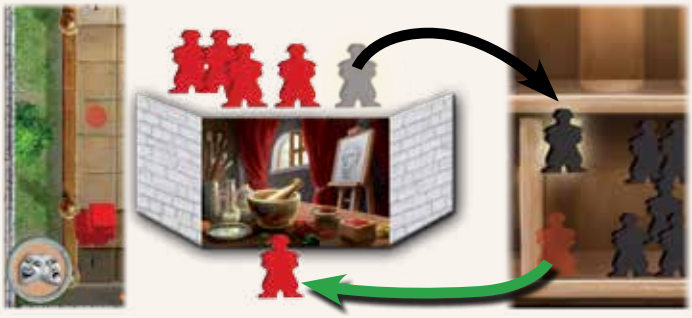
Un joueur peut sélectionner un assistant noir s'il doit se séparer d'un assistant en cas de mauvaise humeur après avoir choisi l'heure de son lever. Le joueur rend le pion noir au plateau médecin et y reprend un des assistants à sa couleur, qu'il garde devant son paravent. Cet assistant pourra être utilisé de nouveau si son humeur s'améliore.

Exemple : le joueur rouge a 2 apprentis malades. Il utilise une bouteille verte contenant 3 doses d'élixir et échange 2 apprentis malades contre 2 apprentis sains. La dose excédentaire est perdue.

Exemple : le jus de framboise améliore l'humeur de 1.

Exemple : comme les 4 joueurs ont des apprentis malades, le médecin propose 4 bouteilles, réparties comme suit :

D'abord, les 2 bouteilles contenant 3 doses d'élixir, puis une bouteille de 1 dose, et finalement, du jus de framboise.



Nouvelle condition de fin de partie

Ce module introduit une nouvelle condition de fin de partie : s'il ne reste qu'une tuile d'infection sur le plateau de médecin au début d'un tour, c'est le dernier tour, et on retourne le plateau de médecin.

Lors du décompte de l'argent, tous les joueurs reçoivent 5 Thalers pour chaque apprenti de leur propre couleur qui ne se trouve pas sur le plateau de médecin.

Jeu à 2

Les apprentis de Leonardo ne tombent pas malades et il n'achète pas de remède.

Queenie

La faveur de l'évêque

Ce Queenie a des répercussions sur :

- **Cathédrale: restaurer la fresque**

Matériel de jeu supplémentaire

- **25 tuiles « Faveur »**

Changements dans la mise en place

Les **25 tuiles « Faveur »** sont mélangées et **chacune d'entre elles** est placée, face cachée, sur **une tuile « Fresque »** de la cathédrale.

Les tuiles « Faveur » sont placées dans le coin, en haut, à droite, de la tuile « Fresque ».

Changement dans le déroulement du jeu

- **Cathédrale: restaurer la fresque**

Si un joueur restaure une **tuile «Fresque»** sur laquelle il y a l'**évêque,** il a le droit de prendre, en plus de la tuile « Fresque », la **tuile « Faveur »** s'y trouvant.

Il doit utiliser la faveur **immédiatement.** Puis la tuile est retirée du jeu.

Si l'évêque ne se trouve **pas** sur la tuile « Fresque » à restaurer, le joueur n'a **pas** le droit de prendre la tuile « Faveur », qui est, de suite, **retirée du jeu.**

Les « cadeaux » de l'évêque:

Le joueur reçoit 1 ou 5 thalers de la réserve commune, qu'il place derrière son paravent.

Le joueur reçoit un point de victoire supplémentaire.

L'humeur du joueur s'améliore (+1).

Le joueur reçoit un pion de couleur, représenté ci-contre, de la réserve commune, qu'il place derrière son paravent.

Changements dans la mise en place – combiner tous les modules

Plongez encore plus dans l'univers enchanté de Fresko. Tous les modules peuvent être combinés au choix avec le jeu de base, ce qui permet de varier le degré de difficulté du jeu et d'en modifier la durée.
Pour garder une vue d'ensemble du jeu si plusieurs modules sont utilisés simultanément, cette BigBox comprend le matériel supplémentaire suivant :

- **Magasin de couleurs** – tableau pour trier les pions de couleur. Si on joue sans les couleurs marron et rose, on pose un couvercle sur les pots de peinture correspondants.
- **Banque** – tableau de dépôt des pièces de monnaie.

Jeu de base • pages 2-9

Module 1 – Les portraits • pages 9-10

Module 2 – Les commandes de l'évêque • pages 11

Module 3 – Les mélanges de couleurs spéciaux • pages 12

Module 4 – La fontaine aux souhaits • pages 12-14

Module 5 – Les feuilles d'or • pages 15-16

Module 6 – Les vitriers • pages 16-18

Module 7 – Les parchemins • pages 19

Module 8 – La Cloche • pages 20-22

Module 9 – La Fresque Murale • pages 23-25

Module 10 – Le Médecin • pages 25-29

Queenie – la faveur de l'évêque • pages 30

Changements dans la mise en place – combiner tous les modules • pages 31

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved