FRESCO

Le jeu de cartes

FRESCO

Le jeu de cartes

But du jeu

L'évêque veut restaurer la vieille fresque qui orne le plafond de la cathédrale afin de lui redonner tout son éclat. Il décide donc de vous engager car vous êtes les meilleurs peintres de fresque de la cité. Vous allez devoir vous préparer à cette tâche en achetant des peintures de différentes couleurs au marché et en les mélangeant dans vos ateliers. Grâce à ces peintures, vous pourrez ensuite restaurer la fresque section par section.
Mais l'évêque n'est pas facile à satisfaire car il change très souvent de couleur préférée. Si vous réussissez à utiliser la couleur favorite de l'évêque au bon moment, vous grimperez dans son estime. Le joueur qui sera le plus haut dans l'estime de l'évêque à la fin de la partie et qui aura, de ce fait, le plus de points de victoire, sera déclaré vainqueur.

Matériel

• **42 cartes Marché avec un verso identique**

• **42 cartes Atelier avec trois versos différents**

• **25 cartes Fresque avec un verso identique**

• **20 tuiles Action**

• **12 tuiles Couleur préférée de l'évêque**

• **1 marqueur Premier joueur**

• **1 plateau pour les cartes**

• **1 livret de règles**

Mise en place

- Triez toutes les cartes en fonction de leurs versos de façon à former cinq piles *(cartes Marché, cartes Atelier et cartes Fresque)*.
- Placez la pile de **cartes Marché** face cachée sur l'emplacement correspondant en haut à gauche du plateau de façon à former une pioche.
- Placez ensuite les **trois piles de cartes Atelier** sur les trois autres emplacements correspondants en haut du plateau.
- Placez la pile de **cartes Fresque** face cachée sur la case prévue à cet effet sur le plateau, de façon à également former une pioche. Révélez les quatre premières cartes et placez-les sur les cases situées à droite de cette pioche.
- Assurez-vous qu'il y ait de la place au-dessus de la pioche de cartes Marché et de celles des cartes Atelier, car il y aura une défausse à côté de chacune de ces piles pendant la partie.
- Mélangez les **tuiles Couleur préférée de l'évêque** et formez une pile que vous placez face cachée près de la pioche de cartes Fresque. Révélez ensuite la première tuile de cette pile et placez-la, face visible, à côté de cette dernière.
- Mélangez les tuiles Action et formez une pile que vous placez face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau. Révélez ensuite les trois premières tuiles et placez-les près de cette pile.

Déterminez aléatoirement un premier joueur qui prend le marqueur Premier joueur et le place devant lui. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, piochez chacun cinq cartes Marché l'une après l'autre, afin de constituer votre main de départ. Vous êtes maintenant prêts à débuter la partie.

Déroulement de la partie

Vous effectuez vos tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu est composé de trois phases *(**Phase 1**: Piocher des cartes Marché; **Phase 2**: Échanger des cartes de votre main/ Restaurer une section de fresque/ Passer; **Phase 3**: Vérifier le nombre de cartes dans votre main)*. Lors de votre tour, vous effectuez les trois phases dans l'ordre puis c'est au tour de votre voisin de gauche, et ainsi de suite.

Phase 1: Piocher des cartes Marché

Vous devez piocher la première carte de la pioche de cartes Marché et l'ajouter à votre main.

Phase 2:

- Échanger des cartes de votre main **ou**
- Restaurer une section de fresque **ou**
- Passer

Lors de cette phase, vous devez choisir d'effectuer une *(et une seule)* des actions: vous pouvez décider d'échanger des cartes de votre main ou de restaurer une section de fresque. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez effectuer aucune de ces actions, vous devez alors passer.

Échanger des cartes de votre main

Placez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez devant vous, faces visibles *(cartes Atelier ou cartes Marché)*. Les cartes comportent toutes un symbole Marché et/ou Atelier. En fonction des symboles représentés sur les cartes que vous avez placées devant vous, prenez des cartes Marché ou Atelier dans les pioches correspondantes et ajoutez-les à votre main. Certaines cartes Atelier et Marché comportent les deux symboles. Dans ce cas, vous devez choisir dans quelle pioche vous souhaitez prendre une carte.

Certaines cartes comportent plusieurs symboles Marché ou Atelier. Lorsque vous jouez l'une de ces cartes, piochez autant de cartes que de symboles du type choisi représentés. Comme les cartes Atelier sont divisées en trois pioches, vous pouvez décider pour chaque symbole dans quelle pioche vous souhaitez prendre une carte.

***Astuce**: Pour les cartes Atelier, nous vous conseillons de piocher les cartes une par une, en regardant chaque carte de façon à décider dans quelle pile vous souhaitez prendre la carte suivante (vous pouvez la prendre dans une pile de cartes Atelier différente).*

Une fois que vous avez terminé de piocher des cartes, posez les cartes que vous avez placées devant vous sur la/ les défausses correspondantes, en les triant par type. Si pendant la partie une des pioches est épuisée, mélangez la défausse correspondante afin de former une nouvelle pioche.

Restaurer une section de fresque

Les cartes Fresque représentent des peintures de trois couleurs différentes. Lorsqu'au cours de la phase 2, vous souhaitez restaurer une des sections de fresque représentées sur l'une des quatre cartes Fresque placées faces visibles sur le plateau, vous devez posséder les peintures indiquées sur la carte Fresque concernée dans votre main.

Dévoilez les cartes demandées de votre main et placez-les faces visibles devant vous. Prenez ensuite la carte Fresque correspondante parmi celles disponibles et placez-la devant vous de façon à ce que le nombre de points de victoire le plus faible *(le nombre rouge)* soit placé vers le centre de la zone de jeu.

Si une (ou plusieurs) des cartes que vous utilisez pour restaurer la fresque comporte un symbole Évêque, tournez la carte Fresque restaurée à 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour chacun des symboles Évêque, de façon à atteindre le nombre de points de victoire supérieur à chaque fois.

Si vous avez utilisé la couleur préférée de l'évêque, qui est indiquée sur la tuile placée face visible sur le plateau, vous pouvez faire tourner la carte Fresque que vous venez de restaurer une nouvelle fois, de façon à atteindre le nombre de points de victoire suivant.

***Note**: Chaque carte ne peut être tournée au maximum que trois fois, de façon à atteindre le nombre de points de victoire maximum. Chaque rotation supplémentaire est abandonnée.*

Si vous avez déjà restauré des sections de fresque auparavant, placez la nouvelle carte Fresque au-dessus des autres cartes déjà restaurées, de façon à ce que les points de victoire qui pointent vers le centre de la zone de jeu soient visibles.

***Important:** Vous avez le droit de restaurer plusieurs sections de fresque lors d'un même tour de jeu, sous réserve de posséder toutes les peintures requises.*

Comme récompense pour avoir réussi à restaurer une section de fresque, prenez une des trois tuiles Action disponibles sur le plateau et gardez-la devant vous. Ces tuiles vous octroient différents avantages au cours de la partie *(voir la section Les tuiles Action)*.

Après avoir restauré une ou plusieurs sections de fresque, placez les cartes que vous avez jouées dans leurs défausses respectives. Puis, réapprovisionnez le plateau de façon à ce qu'il y ait de nouveau trois tuiles Action et quatre cartes Fresque disponibles.

Si vous avez utilisé la couleur préférée de l'évêque lors de votre restauration, retirez la tuile correspondante du jeu et révélez-en une nouvelle de la pile. Une fois que la pile de tuile Couleur préférée de l'évêque est vide, il n'y a tout simplement plus de couleur préférée de l'évêque.

***Astuce:** Les différentes formes de fenêtres représentées sur les cartes Atelier vous indiquent sur quelles défausses vous devez replacer les cartes.*

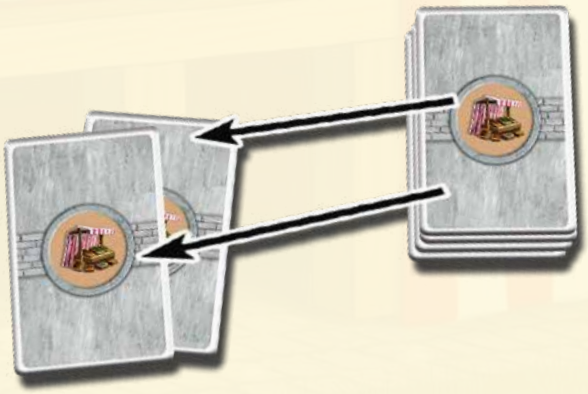
Les cartes Marché comportant des moitiés de bouteille

Certaines cartes Marché ne sont pas uniquement composées d'une peinture au centre de la carte, mais comportent également une moitié de bouteille sur un de leurs bords. Vous pouvez utiliser ces cartes pour mélanger des couleurs pendant la phase de restauration de la fresque. Elles sont facilement identifiables grâce au symbole "Mélange de couleurs" situé dans leurs coins supérieurs.

Par exemple, vous pouvez utiliser une carte Marché jaune et une carte Marché bleue comportant le symbole "Mélange de couleurs" afin de remplacer une carte verte. Vous pouvez ainsi mélanger plusieurs couleurs afin de restaurer une partie de fresque.

Lorsque vous mélangez des couleurs, vous devez utiliser plus de cartes mais vous gagnez également plus de points de victoire car les cartes combinées pour effectuer le mélange forment un **symbole évêque**. Cela vous offre donc la possibilité de tourner la carte Fresque que vous venez de restaurer une fois de plus, ce qui vous permet ainsi de gagner plus de points de victoire.

Passer



Si vous ne pouvez rénover aucune section de fresque *(parce que vous ne possédez pas les peintures requises, même en mélangeant les couleurs)* et que vous ne pouvez pas échanger de cartes, ou si vous ne souhaitez tout simplement pas effectuer une de ces actions, vous devez passer et continuer avec la phase 3.

Si à la fin de votre tour de jeu, vous ne possédez plus qu'une ou deux cartes en main,vous devez piocher des cartes Marché jusqu'à en avoir de nouveau trois en main.

Phase 3:

Vérifier le nombre de cartes dans votre main

Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de sept cartes en main à la fin de votre tour de jeu. Si c'est la cas, vous devez défausser les cartes en surplus de votre choix et les placer sur les défausses correspondantes.

Les tuiles Action

Vous pouvez utiliser cette tuile lorsque vous restaurez une section de fresque afin de faire tourner la carte Fresque tout juste restaurée jusqu'au nombre de points de victoire supérieur. Retirez ensuite la tuile Action utilisée du jeu. Cependant, si vous n'utilisez pas cette tuile pendant la partie, elle vous rapporte 1 point de victoire lors du décompte final.

Vous pouvez utiliser cette tuile au début de la phase 2. Après avoir échangé des cartes de votre main, vous avez également le droit de restaurer une ou deux sections de fresque. Retirez ensuite la tuile Action utilisée du jeu.

Vous pouvez utiliser cette tuile à n'importe quel moment de votre tour de jeu. Désignez une couleur de peinture et demandez aux autres joueurs de vous donner une carte de cette couleur. Chaque joueur qui possède une carte de la couleur demandée *(pas une tuile Action)* doit vous la donner. Si un joueur possède plusieurs cartes de la couleur demandée, il ne doit vous en donner qu'une seule. Si un joueur ne possède pas de carte de cette couleur, il doit vous montrer brièvement sa main afin de le prouver. Dans tous les cas, retirez cette tuile Action du jeu après l'avoir utilisée.

Vous pouvez utiliser ces tuiles lorsque vous restaurez la fresque, afin qu'elle remplace la peinture de la couleur représentée. Retirez ensuite la tuile Action utilisée du jeu. Cependant, si vous n'utilisez pas cette tuile pendant la partie, elle vous rapporte 1 point de victoire lors du décompte final.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'au moins un joueur a réussi à restaurer cinq sections de fresque lors des parties à 4 joueurs *(5 cartes Fresque)*, ou lorsqu'un joueur a réussi à restaurer six sections de fresque lors des parties à 2 ou 3 joueurs *(6 cartes Fresque)*. Terminez le tour en cours jusqu'à ce que le joueur situé à droite du premier joueur ait effectué son dernier tour de jeu. Puis le décompte final des points a lieu.

Décompte final

Additionnez les points de victoire de vos cartes Fresque en prenant en compte les nombres qui pointent vers le centre de la zone de jeu et ajoutez ensuite les points de vos tuiles Action *(s'il y en a)*. Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte est déclaré meilleur peintre de fresque de tous les temps et remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

***Exemple**: Le joueur effectue le décompte final de ses points. Il gagne 20 points pour les cartes Fresque qu'il a restaurées. Il ajoute 1 point de victoire pour la tuile Action qu'il lui reste et termine donc la partie avec un total de 21 points de victoire.*

est. 1989 QUEEN GAMES

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

FRESCO

Le jeu de dés

FRESCO
Le jeu de dés

Vous incarnez des peintres de fresque et, sur ordre de l'évêque, vous devez restaurer la grande fresque qui orne le plafond de la cathédrale. Cette fresque est divisée en 5 sections différentes et chaque section nécessite une combinaison de couleurs spécifique. Cependant, vous ne parvenez pas toujours à effectuer les mélanges correctement. Dans ce cas, vous avez toujours la possibilité d'utiliser vos couleurs afin de peindre les portraits des nobles de la cité dans votre Atelier. Vous gagnez des points de victoire à la fois pour les sections de fresque restaurées et les portraits réalisés. L'évêque garde un œil attentif sur l'avancée de la restauration de la fresque et vous récompense avec des points de victoire supplémentaires. Vous devez également surveiller les progrès de vos adversaires. Vous pouvez même lancer des paris sur la réussite ou l'échec du travail des autres joueurs. Le premier joueur qui réussit à récupérer 5 tuiles Fresque ou 5 tuiles Portrait met fin à la partie et le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Matériel et Mise en place

- **20 tuiles Fresque,** 4 pour chacune des 5 sections
- **16 tuiles Portrait,** 8 portraits de femme et 8 portraits d'homme
- **12 tuiles Pari,** 3 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **4 plateaux Peintre,** 1 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **4 pions Peintre,** 1 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **1 pion Évêque**
- **1 tuile Faveur (+/-1)**
- **1 marqueur Premier joueur**
- **6 dés classiques de couleurs différentes (avec des points)**
- **2 dés Couleur**
- **1 plateau de jeu**
- **1 livret de règles**

1.) Placez le plateau au centre de la zone de jeu et posez ensuite tous les dés, la tuile Faveur et le pion Évêque à portée de main près de ce dernier.

2.) Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion Peintre, le plateau Peintre et les 3 tuiles Pari de cette couleur.

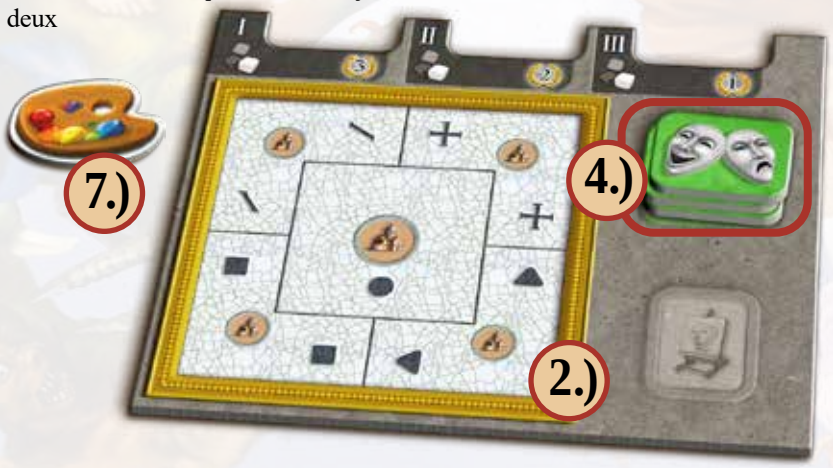
3.) Chaque joueur place son pion Peintre sur les escaliers, au début de la piste de score.
Note: Il n'y a pas d'ordre précis à respecter sur les escaliers.

4.) Chaque joueur place son plateau Peintre devant lui et pose ses tuiles Pari sur la case prévue à cet effet de ce dernier.

5.) Triez les tuiles Fresque par section et formez des piles séparées que vous placez sur les cases correspondantes du plateau de jeu, côté symbole visible. Classez chaque pile de façon à ce que les deux tuiles avec le moins de points de victoire soient placées au-dessus et la tuile avec le plus de points de victoire en dessous. Lors des parties à 3 joueurs, replacez la première tuile de chaque pile dans la boite de jeu. Lors des parties à 2 joueurs, replacez les deux premières tuiles de chaque pile dans la boite de jeu.

6.) En fonction du nombre de joueurs, utilisez les tuiles Portrait suivantes (replacez les tuiles non-utilisées dans la boite de jeu):
4 joueurs - Utilisez les 16 tuiles Portrait.
3 joueurs - Retirez toutes les tuiles Portrait qui comportent le symbole ♟♟♟♟.
2 joueurs - N'utilisez que les 8 tuiles Portrait qui comportent le symbole ♟♟.
Mélangez les tuiles Portrait utilisées et répartissez-les ensuite aléatoirement et équitablement entre les 4 cases Portrait, faces cachées. Révélez ensuite la première tuile de chaque case.

7.) Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur



Déroulement de la partie

Le premier joueur commence et les autres joueurs continuent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur est composé des 4 phases suivantes:

- **Phase 1: Attribuer la tuile Faveur**
- **Phase 2: Placer le pion Évêque**
- **Phase 3: Parier et lancer les dés**
- **Phase 4: Gagner des points de victoire**

Les différentes phases en détails:

Phase 1: Attribuer la tuile Faveur

La tuile Faveur est attribuée au joueur qui est en dernière position sur la piste de score ou au joueur dont le pion Peintre se trouve toujours sur les escaliers *(la tuile Faveur n'est pas attribuée tant qu'il reste au moins deux pions Peintre sur les escaliers)*. Le joueur en question prend immédiatement la tuile Faveur et la place devant lui. Cette tuile lui procure un avantage lors de la restauration de la fresque *(voir:* **Lancer les dés***)*.

Phase 2: Placer le pion Évêque

Le joueur actif prend le pion Évêque et le place sur l'une des 5 cases Évêque du plateau de jeu. Cela lui permet d'indiquer quelle section de la fresque il souhaite essayer de restaurer.

Phase 3: Parier et lancer les dés

Afin de réussir à restaurer une tuile Fresque, le joueur actif doit obtenir un score équivalent au nombre inscrit à côté d'une des piles de tuiles Fresque sur le plateau de jeu en lançant les dés exactement trois fois. Avant chacun des lancers, les autres joueurs ont la possibilité de parier sur la réussite ou l'échec du joueur actif.

Parier

Les autres joueurs ont le droit de parier sur le fait qu'un des trois évènements suivants va se produire. Tous les joueurs possèdent une tuile Pari correspondant à chaque évènement.

- Le joueur actif a réussi à restaurer la tuile Fresque placée à côté du pion Évêque.

- Le joueur actif a réussi à restaurer une tuile Fresque, mais pas celle placée à côté du pion Évêque.

- Le joueur actif n'a pas restauré de tuile Fresque mais il a réussi à peindre un portrait à la place.

Avant chacun des trois lancers du joueur actif, ses adversaires ont le droit d'effectuer un pari. Chaque joueur ne peut faire qu'un seul pari lors du tour du joueur actif et plus un joueur parie tôt, plus il pourra gagner de points de victoire. Le joueur actif ne peut lancer les dés qu'une fois que tous ses adversaires ont décidé s'ils souhaitaient parier ou non.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le premier lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le premier emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(le plus à gauche)*. S'il remporte son pari, il gagne 3 points de victoire.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le deuxième lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le deuxième emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(celui du milieu)*. S'il remporte son pari, il gagne 2 points de victoire.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le troisième et dernier lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le dernier emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(le plus à droite)*. S'il remporte son pari, il gagne 1 point de victoire.

Lancer les dés

Le joueur actif doit lancer les dés exactement 3 fois (en laissant à ses adversaires une opportunité de parier avant chaque lancer). Lors du premier lancer, il utilise tous les dés, c'est à dire les 6 dés classiques ainsi que les 2 dés Couleur. Après son lancer, il doit mettre de côté un de ses dés classiques. Il peut également choisir de garder un ou les deux dés Couleur, à condition qu'ils soient de la même couleur que le dé classique mis de côté. Un dé Couleur permet de doubler le résultat du dé classique et les deux dés Couleur permettent de quadrupler le résultat du dé classique.

Après avoir procédé ainsi trois fois (une fois pour chaque lancer), le joueur calcule le total obtenu afin de voir s'il a réussi ou non à restaurer une tuile Fresque.

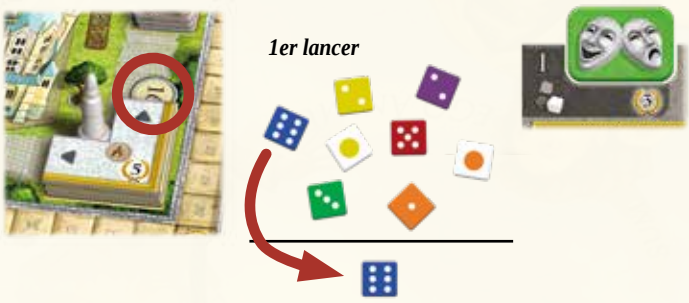
Important: *Si le joueur actif possède la tuile Faveur lors de son tour, il peut choisir de réduire ou d'augmenter son résultat total de 1.*

Si le joueur actif obtient un total de "8", "13", "16", "19" ou "24", il prend la première tuile Fresque de la pile placée près du nombre correspondant et la place sur son plateau Peintre, côté fresque colorée visible.

Si le joueur actif obtient un total de "9 à 12", "14 à 15", "17 à 18" ou "20 à 23", il prend la première tuile Portrait de la case correspondant au nombre obtenu et la place face cachée sur son plateau Peintre. Si le joueur obtient un total inférieur à 8 ou supérieur à 24 il a raté son lancer et il ne prend aucune tuile.

Important: *Si le joueur obtient un total qui correspond à une tuile Fresque qu'il a déjà récupérée ou à une case de tuiles Portrait vide, il ne récupère pas de tuile.*

Exemple d'un tour de jeu:



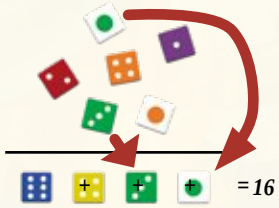
C'est le tour du joueur rouge. Il place le pion Évêque sur la case située à côté du nombre 16. Avant de lancer les dés, il demande à ses adversaires s'il souhaitent parier ou non. Le joueur vert place une de ses tuiles Pari sur le premier emplacement de son plateau Peintre. Puis, le joueur rouge lance les dés et décide de mettre de côté le "6" bleu mais de ne garder aucun dé Couleur.

Avant que le joueur rouge ne lance les dés une deuxième fois, les joueurs bleu et jaune décident également de parier.

2ème lancer

Le joueur rouge effectue un deuxième lancer et cette fois-ci il met de côté le "4" jaune. En ajoutant ce dé à celui de son précédent lancer, il obtient pour le moment un total de "10". Il doit donc obtenir un "6" ou un double "3" lors de son dernier lancer.

3ème lancer



Il a de la chance: lors de son dernier lancer il peut mettre de coté le dé Couleur représentant du vert ainsi que le "3" vert. Le dé Couleur lui permet de doubler le résultat de son dé vert et il obtient ainsi un "6".

Phase 4: Gagner des points de victoire

Le joueur actif est le premier à gagner des points de victoire. S'il a réussi à restaurer une tuile Fresque, il gagne les points de victoire indiqués sur cette dernière.

S'il a réussi à restaurer une tuile Fresque venant de la pile à côté de laquelle il avait placé le pion Évêque, il gagne 3 points de victoire supplémentaires.

S'il n'a pas réussi à restaurer de tuile Fresque mais qu'il est tout de même parvenu à peindre un portrait à la place, il gagne les points de victoire indiqués sur la tuile Portrait qu'il a récupérée.

Le joueur rouge a réussi à obtenir un total de "16" et récupère donc la première tuile Fresque de la pile correspondante, qui lui rapporte 5 points de victoire. Il place la tuile sur son plateau Peintre. Comme le pion Évêque se trouve sur la case "16" du plateau, il gagne 3 points de victoire supplémentaires et avance son pion de 8 cases sur la piste de score.

Le joueur avance de 8 cases

C'est ensuite au tour des autres joueurs *(dans l'ordre de jeu)* de gagner des points de victoire s'ils ont remporté leurs paris.

- Si le joueur a parié avant le **premier** lancer, il gagne **3 points de victoire**.
- Si le joueur a parié avant le **deuxième** lancer, il gagne **2 points de victoire**.
- Si le joueur a parié avant le **troisième** et dernier lancer, il gagne **1 point de victoire**.

Si le joueur actif n'a réussi ni à restaurer une tuile Fresque ni à peindre un portrait, aucun des autres joueurs ne gagne de points de victoire.

Les joueurs avancent leurs pions Peintre en conséquence sur la piste de score. Si le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il est avancé jusqu'à la prochaine case libre de la piste de score. Cela signifie qu'un joueur peut ainsi gagner un ou plusieurs points de victoire supplémentaires.

C'est maintenant au tour des autres joueurs dans l'ordre de jeu de gagner des points de victoire. Le joueur vert révèle la tuile Pari placée sur le premier emplacement de son plateau Peintre. Il avait parié que le joueur rouge réussirait à restaurer la tuile placée à côté du pion Évêque. Il avait raison et gagne donc 3 points de victoire et avance son pion Peintre de 3 cases sur la piste de score. C'est ensuite au tour du joueur bleu de révéler sa tuile Pari placée sur le deuxième emplacement de son plateau Peintre. Il avait parié que le joueur rouge devrait prendre une tuile Portrait. Il ne gagne donc pas de point de victoire. Pour finir, le joueur jaune révèle à son tour sa tuile Pari. Il avait effectué le même pari que le joueur vert mais ne gagne que 2 points de victoire car il a placé son pari plus tard, avant le deuxième lancer. Il déplace donc son pion Peintre de 2 cases sur la piste de score

Fin de partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs a réussi à placer une tuile Fresque de chacune des cinq sections sur son plateau Peintre, soit **cinq tuiles Fresque** au total, de façon à former la fresque entière. Le joueur concerné gagne immédiatement un bonus et peut prendre une des tuiles Portrait disponibles *(placées faces visibles)* sur le plateau de jeu et gagner les points de victoire correspondants.

De la même façon, la fin de partie est également déclenchée si un joueur réussi à placer une **cinquième tuile Portrait** sur son plateau Peintre. Dans ce cas il gagne aussi un bonus et peut prendre une des tuiles Portrait disponibles sur le plateau de jeu et gagner les points de victoire correspondants.

Finissez le tour normalement jusqu'à ce que le joueur situé à droite du premier joueur ait effectué son dernier tour de jeu. Si un autre joueur réussi à assembler 5 tuiles Fresque ou à récupérer 5 tuiles Portrait lors de ce dernier tour, il reçoit également le bonus et peut prendre une tuile Portrait.

Note: *Si un joueur gagne une cinquième tuile Portrait grâce au bonus, il ne gagne pas de bonus supplémentaire pour sa cinquième tuile Portrait.*

Les joueurs gagnent ensuite un bonus pour chaque paire de portraits qu'ils ont réussi à constituer (une paire est constituée d'un portrait d'homme et d'un portrait de femme). Pour chaque paire, les joueurs gagnent les points de victoire des portraits concernés une seconde fois.

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue du dernier tour commence à avancer son pion sur la piste de score, puis c'est au tour du deuxième joueur avec le plus de points de victoire et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient indiqués leurs points de victoire.

La même règle que précédemment est appliquée: *Si le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il est avancé jusqu'à la prochaine case libre de la piste de score.*

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré meilleur peintre de fresque de tous les temps et remporte la partie!

Le joueur a réussi à restaurer sa dernière section de fresque et il gagne 5 points pour la tuile Fresque restaurée ainsi que 3 points supplémentaires pour l'évêque. Comme il s'agissait de sa cinquième section de fresque, il prend la tuile Portrait de son choix d'une valeur de 2 points de victoire et avance donc son pion Peintre d'un total de 10 cases sur la piste de score. Pour finir, il gagne un bonus de 3+2 = 5 points de victoire pour sa paire de portraits (un portrait d'homme et un portrait de femme) et avance son pion de 5 cases supplémentaires.

est. 1989 QUEEN GAMES