FRESCO

Expansion Box

Contents

Module 12 – **Les Dames** 1

Module 13 – **Les Catacombes** 4

Module 14 – **Les Bancs** 7

Module 15 – **Le Dôme** 9

Module 16 – **Le Marché noir** 11

Module 17 – **La Guilde des Peintres** 12

Vue d'ensemble

«Fresco» est un jeu familial et amusant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans, qui vous entraine en plein milieu de la Renaissance et de toute sa grandeur.

Plongez encore plus profondément au cœur du jeu grâce aux nouveaux modules d'extension 12 à 17. Vous pouvez combiner ces modules au jeu de base et entre eux comme vous le souhaitez, ce qui vous permet d'ajuster la complexité et la durée des parties selon votre convenance, de façon à profiter au maximum du jeu.

12 Les Dames

Les Dames des Béguines viennent assister aux services religieux et une fois de temps en temps, un de vos assistants tombe amoureux de l'une d'entre elles et l'épouse. Votre assistant tout juste marié reçoit désormais du soutien de sa femme pendant qu'il travaille.

Ce module a un impact sur:

Planifier et effectuer les actions, Marché, Théâtre, Cathédrale, Studio, et Atelier ainsi que sur la piste de score.

Matériel supplémentaire

- **8 Dames**, 4 roses et 4 violettes
- **4 tuiles action Dames**
- **4 tuiles Réservation avec un côté jour et un côté nuit**

Côté jour *Côté nuit*

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, placez aléatoirement les 8 Dames sur les cases de la piste de score qui comportent un symbole Rosier.

Important: Lorsque vous jouez à **deux** ou **trois** joueurs, retirez une Dame rose et une Dame marron du jeu. Placez les 6 Dames restantes aléatoirement sur les 6 cases de la piste de score qui comportent un symbole Rosier.

Prenez chacun une tuile action Dames et placez-la derrière votre petit paravent au-dessus de votre plateau personnel. Prenez également une tuile Réservation et placez-la derrière votre petit paravent.

Placez les Dames aléatoirement sur les cases de la piste de score avec un symbole Rosier.

Placez votre tuile action Dames au-dessus de votre plateau personnel.

Changements pendant la partie

Vous avez le droit de récupérer une Dame rose et une Dame violette pendant la partie (mais jamais deux Dames de la même couleur). Pour ce faire, vous devez atteindre ou dépasser une case de la piste de score sur laquelle est placée une des Dames. Si vous ne possédez pas encore de Dame de cette couleur, elle se marie avec un de vos assistants. Prenez la Dame en question de la piste de score et placez-la derrière votre paravent.

Le joueur vert a gagné 5 PV pour avoir restauré une tuile Fresque et il dépasse la case de la piste de score sur laquelle est placée une Dame violette. Comme il n'en possède pas déjà, il la prend et la place derrière son petit paravent. A partir du tour suivant, il pourra placer sa Dame sur sa tuile action Dames s'il le souhaite.

A partir de la prochaine phase de planification des actions, vous pouvez placer une Dame sur votre tuile action Dames si vous le souhaitez. Si vous possédez deux Dames, vous ne pouvez pas les placer sur la même action.

Lorsque vous effectuez vos actions, vous ne pouvez pas effectuer l'action de votre Dame si un autre joueur a déjà utilisé une Dame de la même couleur et sur le même lieu avant vous. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez effectuer l'action de votre Dame normalement.

Le joueur rouge est celui qui se lève le plus tôt et donc aucun autre joueur ne peut se servir de sa Dame violette avant lui. Il effectue donc l'action de cette dernière au Marché avant celles de ses 3 assistants.

Le joueur bleu est le suivant à effectuer ses actions. Il ne peut plus utiliser sa Dame violette au Marché car le joueur rouge l'a fait avant lui sur le même lieu. Il peut cependant toujours effectuer les actions de ses 2 assistants.

Les différentes actions des Dames

Marché:

Vous pouvez échanger deux tuiles venant de deux stands différents.

Le joueur rouge échange deux tuiles au Marché, ce qui lui permet d'acheter 3 jetons rouges, 3 jetons jaunes et 1 jeton vert.

Cathédrale:

Vous pouvez placer votre tuile Réservation côté jour visible sur n'importe quelle tuile Fresque sur laquelle n'est pas placé l'évêque. Tant que votre tuile reste en place, vous seul pouvez rénover la tuile Fresque sur laquelle elle est placée. Lorsque vous rénovez cette tuile, reprenez votre tuile Réservation. Elle restera ensuite inactive jusqu'à la fin du tour de jeu suivant (voir la partie «Fin du tour»).

Le joueur bleu réserve une tuile Fresque afin de la rénover lors d'un de ses futurs tours.

Studio:

Recevez autant de Thalers que vous avez d'assistants placés sur le Studio.

Le joueur vert a placé 2 assistants sur la colonne Studio de son plateau personnel. Sa Dame violette lui permet de recevoir 2 Thalers en plus de ceux accordés par son action.

Atelier:

Vous pouvez échanger un des jetons de couleur primaire placés derrière votre paravent contre n'importe quel autre jeton de couleur primaire de l'Atelier.

Le joueur jaune place son jeton Couleur bleu dans la réserve et prend un jeton Couleur jaune en échange.

Théâtre:

Vous pouvez placer votre peintre sur sa case de départ sur la piste d'humeur. Bien sûr ce choix n'est judicieux que si votre peintre est situé sur une case plus basse que sa case de départ.

Le joueur rouge déplace son peintre de trois cases vers le haut sur la piste d'humeur jusqu'à sa case de départ.

Après avoir effectué l'action d'une de vos Dames, continuez votre tour de jeu normalement avec les actions de vos assistants.

Important: Vous pouvez placer une Dame sur un lieu même si vous n'y envoyez pas d'assistants. Cependant, si vous choisissez de recouvrir une des colonnes de votre plateau (Marché, Cathédrale, Studio, Atelier ou Théâtre) par une tuile action venant d'un autre module, vous ne pouvez pas placer de Dame sur ce lieu.

Fin du tour

A la fin de chaque tour, retournez toutes les tuiles Réservation qui sont côté jour visible de façon à ce qu'elles se retrouvent côté nuit visible. Retournez toutes les tuiles Réservation placées côté nuit visible à leurs propriétaires. Elles peuvent à nouveau être utilisées lors du tour suivant.

La tuile Réservation que le joueur bleu a utilisée pendant le tour de jeu est retournée de façon à se retrouver côté nuit visible. La tuile réservation du joueur rouge qui se trouve déjà côté nuit visible est rendue à son propriétaire.

Dernier tour de jeu

Retournez votre tuile action Dames au début du dernier tour de jeu comme vous le faites pour votre plateau personnel. La deuxième case Cathédrale située tout à droite de votre tuile, vous permet d'effectuer une nouvelle action.

Cathédrale:

Vous pouvez payer 1 Thaler afin de déplacer le pion Évêque sur n'importe quelle case de la Fresque.

Règles pour deux joueurs

Les assistants de Leonardo peuvent également se marier lorsque son peintre atteint ou dépasse une case avec une Dame sur la piste de score. Comme les autres joueurs il ne peut posséder qu'une Dame de chacune des deux couleurs. Mais il ne peut pas utiliser ses Dames pour effectuer des actions, elles sont juste placées près de son plateau personnel.

13 Les Catacombes

On dit que de grands trésors se trouvent dans les catacombes oubliées de la cathédrale. Vous êtes donc curieux et vous souhaitez saisir l'opportunité d'explorer ces catacombes pendant que vous faites votre travail. Vous avez de la chance car un cartographe réside dans la même auberge que vous et il est disposé à vous vendre une carte afin de partir à la recherche de ces trésors enfouis. Une fois récupérés, vous pourrez vendre ces trésors à un bon prix ou bien les donner à l'évêque pour obtenir des points supplémentaires.

Ce module a un impact sur:

- **Choisir l'heure de lever et acheter des tuiles Cartographe**
- **Planifier et effectuer les actions**

Matériel supplémentaire

- **25 tuiles Catacombes**
- **22 tuiles Cartographe**

6 x 5 heures *8 x 6 heures* *8 x 7 heures*

Changements lors de la Mise en place

Avant de placer les tuiles Fresque, posez aléatoirement une tuile Catacombes face cachée sur chaque case de la Fresque, puis placez une tuile Fresque au-dessus comme d'ordinaire.

Les tuiles Cartographe représentent 3 heures de la journée différentes sur leurs rectos et une partie de la fresque sur leurs versos. Triez-les en fonction des heures indiquées et formez trois piles que vous placez rectos visibles sur les cases correspondants aux heures de lever de l'auberge.

Changements pendant la partie

Choisir l'heure de lever

Choisissez votre heure de lever comme d'ordinaire. Si vous choisissez de vous lever à 5 heures, 6 heures ou 7 heures, vous pouvez payer un Thaler et prendre la première tuile Cartographe de la pile correspondante. Vous n'êtes cependant pas obligé d'effectuer cette action.

Exemple: Le joueur rouge choisit de se lever à 5 heures et paye 1 Thaler pour prendre la première tuile de la pile «5 heures».

Chaque tuile Catacombes correspond à une salle des catacombes et au début de la partie toutes les tuiles sont recouvertes par les 25 tuiles Fresque.

Les tuiles Cartographe représentent des salles de 2 cases (7 heures), de trois cases (6 heures) ou encore de 4 cases dont l'emplacement est indiqué en rouge. Pour mieux voir quelle partie du plateau de jeu est indiquée sur la tuile, vous devez orienter votre tuile Cartographe derrière votre petit paravent de façon à ce que l'autel soit dans la même position que l'autel du plateau de jeu de votre point de vue. Les salles indiquées sur vos tuiles Cartographe sont les seules que vous avez le droit d'explorer. Chaque tuile comporte une flèche afin que vous puissiez l'orienter plus facilement.

!! Important: Vous ne pouvez explorer une salle dans les catacombes que si la partie de la Fresque située au-dessus a déjà été restaurée, ce qui signifie que la tuile Fresque placée sur la tuile Catacombes a été retirée. Lorsque vous retirez une tuile Fresque du plateau, révélez la tuile Catacombes située en dessous de cette dernière de façon à ce que vous puissiez tous voir ce qui se trouve dessus.

Exemple:

Le joueur vert a le droit d'explorer les salles surlignées en vert. De la même façon, le joueur rouge est autorisé à explorer les salles surlignées en rouge et ainsi de suite.

Explorer les catacombes

Si vous possédez une tuile Cartographe, vous pouvez la placer sur n'importe quelle colonne de votre plateau personnel pendant la phase de planification des actions. Placez la tuile de façon à ce qu'elle recouvre les deux cases du bas du lieu choisi, ce qui signifie que vous ne pouvez envoyer qu'un seul assistant sur ce lieu lors du tour en cours. Si vous possédez plusieurs tuiles Cartographe, vous pouvez en placer jusqu'à cinq sur votre plateau personnel lors d'un même tour (une par lieu).

Note: Comme d'ordinaire, vous devez poser tous vos assistants sur votre plateau personnel. Si vous êtes plusieurs à avoir placé une tuile Cartographe sur un même lieu, effectuez vos actions dans l'ordre de jeu.

Lorsque c'est à votre tour d'effectuer vos actions sur le lieu où vous avez placé une tuile Cartographe, retirez la tuile de votre plateau et récupérez ensuite les tuiles Catacombes placées sur les cases représentées en rouge sur votre tuile Cartographe.

Lorsque vous explorez les catacombes, commencez par vérifier si les tuiles Fresque placées sur les cases indiquées sur votre tuile Cartographe ont déjà été restaurées car sinon vous n'avez pas le droit de récupérer les tuiles Catacombes situées en-dessous.

Note: *Si vous placez un de vos assistants sur un lieu où vous avez également posé une tuile Cartographe, cet assistant effectue son action normalement en plus des effets de la tuile.*

Exemple: *Le joueur rouge à placé un assistant sur la colonne Atelier de son plateau personnel et y a également posé une tuile Cartographe. Son assistant peut effectuer jusqu'à deux mélanges de couleur comme d'ordinaire. La tuile Cartographe lui permet d'explorer jusqu'à 4 salles représentées en rouge. Il ne peut malheureusement en explorer que deux et il récupère les deux tuiles Catacombes correspondantes. La troisième salle est toujours recouverte par une tuile Fresque et la dernière salle est déjà vide.*

Les tuiles Catacombes en détails

Vous pouvez trouver des statues, des calices ou encore des textes sacrés dans les catacombes. Juste après avoir récupéré une tuile Catacombes, vous devez décider si vous souhaitez la vendre ou la garder pour le décompte final.

Si vous choisissez de vendre une tuile Catacombes, prenez autant de Thalers qu'indiqué sur la tuile en question. Retirez ensuite la tuile du jeu. Si vous décidez de la garder, placez-la derrière votre grand paravent.

Certaines tuiles Catacombes comportent un symbole Théâtre, ce qui vous permet d'immédiatement améliorer votre humeur du nombre de cases indiqué quand vous les récupérez.

Vous améliorez votre humeur que vous choisissiez de vendre la tuile ou de la garder.

Exemple: *Le joueur rouge décide de garder la statue qu'il vient de récupérer. A la fin de la partie, elle lui rapportera 5 PV.*

S'il avait décidé de la vendre, il aurait obtenu 5 Thalers.

Les PV pour les textes sacrés ne sont déterminés qu'à la fin de la partie.

Le joueur rouge peut déplacer son peintre de 3 cases vers le haut sur la piste d'humeur.

Il choisit ensuite de vendre cette tuile. Il reçoit donc 2 Thalers puis retire la tuile du jeu.

Fin de partie et Décompte final

Toutes les tuiles Catacombes que vous avez choisi de garder vous rapportent des points lors du décompte final. Certaines tuiles vous rapportent un nombre fixe de points de victoire qui est indiqué dessus. Les tuiles textes sacrés vous rapportent en revanche un nombre de points de victoire variable.

Les textes sacrés sont classés en différents livres et leur valeur en fin de partie est égale au nombre le plus élevé inscrit sur ces livres multiplié par le nombre de types de livres différents (un type de livre = une couleur). Vous pouvez donc gagner au maximum 25 points de victoire. Si vous obtenez une tuile avec un texte sacré venant d'un livre que vous possédez déjà, cela n'augmente pas vos points de victoire et vous êtes forcés de vendre cette tuile immédiatement.

Déplacez votre peintre en conséquence sur la piste de score comme d'ordinaire, avant que les PV pour l'argent ne soient attribués.

Exemple: Le joueur bleu gagne 3 (= le nombre de types de livres différents) x 4 (le plus gros chiffre inscrit sur ses livres) = 12 PV.

Règles pour deux joueurs

Si Leonardo se lève à 5 heures, à 6 heures ou à 7 heures et qu'il reste des tuiles Cartographe disponibles, le joueur qui le contrôle prend la première tuile Cartographe de la pile correspondant à son heure de lever et la place sur la colonne de son choix du plateau personnel de Leonardo. Lors de ce tour, Leonardo partira explorer les catacombes. Cependant, il ne peut pas vendre de tuiles Catacombes, il est obligé de toutes les garder. En fin de partie, il gagne des PV pour ses tuiles Catacombes de la même façon que les autres joueurs. S'il possède plusieurs fois le même type de textes sacrés, cela ne lui rapporte aucun point supplémentaire.

Important: Si vous utilisez ce module en même temps que le module 15 «Le Dôme», placez les tuiles Dôme entre les tuiles Catacombes et les tuiles Fresque.

14 Les Bancs

Les dépenses pour restaurer la cathédrale ne cessent d'augmenter et le nombre de visiteurs est en baisse. L'évêque pense que c'est le piètre état des bancs qui repousse les fidèles. Il vous demande donc de les rénover le plus vite possible (après tout, plus il y a de visiteurs et plus il y a d'argent pour restaurer la cathédrale). Vous devez donc vous atteler à cette tâche en plus de vos autres missions.

Ce module a un impact sur:

Marché: Acheter des couleurs et récupérer des poutres en bois

Planifier et effectuer les actions: Rénover les bancs

Matériel supplémentaire

- **1 plateau Bancs**

- **12 tuiles Bancs**

- **24 petits bâtons en bois**

- **4 tuiles action Bancs,** une pour chacune des 4 couleurs de joueur.
- **6 tuiles Marché de remplacement**

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Bancs près du plateau de jeu. Puis placez aléatoirement une tuile Bancs face cachée (PV non visibles) sur chaque case du plateau.

Prenez chacun 6 petits bâtons en bois (ils représentent les poutres) et placez-les devant votre grand paravent. Ces poutres constituent votre réserve mais vous ne les possédez pas encore.

Prenez la tuile action Bancs de votre couleur et placez-la derrière votre petit paravent.

Retirez les tuiles Marché suivantes du jeu de base: bleu, jaune, rouge, bleu et jaune, bleu et rouge et jaune et rouge. Remplacez ces tuiles avec les nouvelles tuiles Marché de ce module qui représentent une ou deux poutres en bois dont vous aurez besoin en plus des couleurs pour rénover les bancs.

Mise en place du plateau Bancs

Ces tuiles Marché remplacent celles du jeu de base.

Changements pendant la partie

Planifier les actions:

Lors de votre phase de planification des actions, vous pouvez recouvrir une des colonnes de votre plateau personnel avec votre tuile action Bancs afin de pouvoir rénover un ou plusieurs bancs pendant votre tour (voir section Rénover les bancs).

Marché:

Lorsque vous achetez une tuile Marché qui représente des poutres en bois, récupérez votre jeton (ou vos jetons) Couleur comme d'ordinaire et prenez en plus le nombre de poutres représentées parmi celles placées dans votre réserve et posez-les derrière votre grand paravent. Vous avez désormais le droit d'utiliser ces poutres en bois. Si vous n'avez plus de poutres dans votre réserve, vous pouvez tout de même prendre la tuile Marché mais vous ne récupérez pas de poutre.

Rénover les bancs

Un assistant est déjà représenté sur la première case de la tuile action Bancs et vous pouvez en placer jusqu'à deux supplémentaires lors de votre phase de planification des actions. Chaque assistant ne peut porter qu'une seule poutre en bois (ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser au maximum que 3 poutres par tour pour rénover les bancs). A chaque fois que vous utilisez une poutre, prenez un petit bâton en bois derrière votre paravent et replacez-le dans votre réserve.

En fonction du nombre d'assistants que vous avez placés sur votre tuile action Bancs et du nombre de poutres que vous utilisez, vous pouvez choisir les tuiles Bancs que vous souhaitez rénover. Le nombre de poutres nécessaires pour rénover les différents bancs est indiqué sur chaque tuile.

Lorsque vous avez rénové une tuile Bancs, retournez-la et gagnez immédiatement les PV indiqués dessus. Retirez ensuite la tuile rénovée du jeu.

Exemple: Le joueur rouge a placé 3 assistants sur sa tuile action Bancs (1 de base + 2 supplémentaires) et il peut donc utiliser 3 poutres. Il peut choisir de rénover 3 tuiles Bancs qui ne nécessitent qu'une seule poutre, ou 1 tuile Bancs qui nécessite 1 poutre et une autre qui en nécessite 2, ou encore 1 seule tuile Bancs qui nécessite 3 poutres.

Exemple: Le joueur rouge décide de rénover 3 tuiles Bancs qui ne nécessitent qu'une seule poutre et il retourne les tuiles ainsi rénovées. Il gagne un total de 8 PV et avance immédiatement son peintre en conséquence sur la piste de score.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne rénove pas les bancs. Il peut par contre choisir de fermer un des stands du Marché de façon à empêcher les autres joueurs de récupérer des poutres.

15 Le Dôme

Restaurer le dôme de la cathédrale ne sera certainement pas un travail facile et c'est ce qui doit être effectué en dernier. Mettez vos couleurs de côté car ceux qui auront le courage de relever ce défi seront bien récompensés.

Ce module a un impact sur:

- **Cathédrale: Restaurer la Fresque et Décompte final.**

Matériel supplémentaire

- **9 tuiles Dôme**

Changements lors de la Mise en place

Placez aléatoirement les 9 tuiles Dôme faces cachées (couleurs non visibles) sur les 9 cases intérieures de la Fresque (voir image ci-dessous).

Placez les tuiles Fresque au-dessus des tuiles Dôme comme d'ordinaire.

Important: Si vous utilisez ce module en même temps que le module 13 "Les Catacombes", placez les tuiles Dôme entre les tuiles Catacombes et les tuiles Fresque.

Changements pendant la partie

Cathédrale:

Lorsque vous restaurez une tuile Fresque sous laquelle est placée une tuile Dôme, prenez la tuile Dôme en question et placez-la face visible devant votre grand paravent.

Exemple: Après avoir restauré et pris la tuile Fresque, le joueur découvre la tuile Dôme placée en-dessous et la place devant son paravent.

Fin de partie et Décompte final

En respectant l'ordre de jeu du dernier tour et avant d'attribuer les points de victoire pour l'argent, vous avez le droit de défausser les couleurs représentées sur vos différentes tuiles Dôme afin de gagner les points de victoire indiqués sur ces tuiles.

Exemple: En fin de partie, le joueur vert a deux tuiles Dôme placées devant lui et il possède également les couleurs représentées sur ces tuiles. Il défausse donc ces couleurs et avance son peintre de 13 cases sur la piste de score.

Règles pour deux joueurs

Ce module ne comporte pas de règles spéciales pour Leonardo.

16 Le Marché noir

Il peut vous arriver lorsque vous n'avez pas beaucoup d'argent de succomber à une offre intéressante de la part des marchands douteux du Marché noir. Les couleurs qu'ils proposent sont stockées dans de grands tonneaux et elles ne sont pas chères! Seulement vous ne savez jamais sur quelle couleur vous allez tomber ...

Ce module a un impact sur:

Marché: Acheter des couleurs

Matériel supplémentaire

- **1 tuile Tonneau**

Vous pouvez y placer plusieurs tuiles Marché.

Changements lors de la Mise en place

Placez la tuile Tonneau sur le plateau de jeu près du stand «I» du Marché.

Changements pendant la partie

La Mise en place du Marché est la même que d'ordinaire avec une tuile Marché (partie à 4 joueurs) ou 2 tuiles Marché (partie à 2 ou 3 joueurs) mises de côté qui ne sont pas placées sur un des stands.

Marché: Acheter des couleurs

Si vous décidez d'envoyer un assistant au Marché et que vous ne l'utilisez pas pour fermer un des stands, vous avez le droit d'envoyer cet assistant au Marché noir au lieu d'acheter des couleurs sur un stand.

Vous devez respecter les règles suivantes:

- Vous devez avoir placé au moins un de vos assistants sur la colonne Marché de votre plateau personnel.
- Si vous choisissez de fermer un des stands du Marché, vous ne pouvez pas envoyer d'assistant au Marché noir.
- Si vous envoyez plusieurs assistants au Marché, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour effectuer une action au Marché noir.

Effectuer une action au Marché noir:

Si vous choisissez d'envoyer un assistant au Marché noir, vous devez piocher un des jetons Couleur du sac et acheter les couleurs représentées dessus (plus les poutres en bois si vous utilisez également le module «Les Bancs»), en payant le même prix que si vous les achetiez au Marché normal.

Exemple: Le joueur bleu a envoyé 3 assistants au Marché. Il décide d'abord d'acheter deux tuiles Marché au stand «II» en utilisant ses deux premiers assistants et prend 1 jeton vert et 3 jetons rouges. Il utilise ensuite son dernier assistant pour effectuer une action au Marché noir et pioche une tuile dans le sac. Il a de la chance car la tuile représente une couleur orange et il prend donc un jeton orange sur l'Atelier. Puis, il place la tuile Marché sur le tonneau. A la fin de ces actions, il replace les trois tuiles Marché placées sur le stand «II» dans le sac.

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devez abandonner l'action.
La tuile piochée pour l'action du Marché noir n'est pas remise dans le sac avec les autres mais est plutôt placée sur le tonneau où elle reste jusqu'à la fin de la partie.

Note: *Comme dans le jeu de base, toutes les tuiles restantes sur le stand sur lequel vous avez acheté des tuiles sont replacées dans le sac à la fin de vos actions au Marché. Cependant, si vous choisissez de n'effectuer que l'action du Marché noir, vous ne replacez aucune tuile dans le sac.*

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne peut pas effectuer d'action au Marché noir.

17 La Guilde des Peintres

Il vous arrive souvent d'être à court de certaines couleurs pour effectuer votre travail, mais heureusement les membres de la Guilde des Peintres s'entraident et n'hésitent pas à faire des échanges entre eux. Si vous avez de la chance, vous trouverez ce dont vous avez besoin dans le hall de la Guilde.

Ce module a un impact sur:

■ **Atelier: Mélanger des couleurs**

Additional Components

- **1 tuile Guilde**

Changements lors de la Mise en place

Placez la tuile Guilde à côté du plateau de jeu, à gauche de l'Atelier. Choisissez aléatoirement un jeton de couleur primaire (rouge, bleu ou jaune) et un jeton de couleur mélangée (orange, vert ou violet) de la réserve et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet de la tuile Guilde.

Changements pendant la partie

■ **Atelier:**

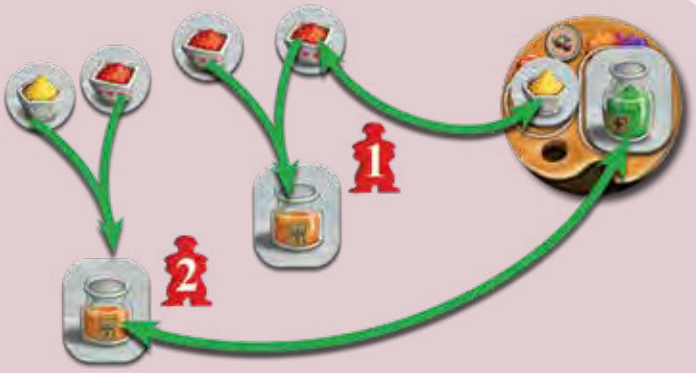
Chaque assistant que vous placez dans la colonne Atelier de votre plateau personnel peut effectuer deux actions au choix parmi les actions suivantes: Mélanger des couleurs ou Effectuer un échange de couleurs avec la Guilde.

Important: Vous ne pouvez utiliser la tuile Guilde que pour échanger une couleur primaire contre une autre couleur primaire ou une couleur mélangée contre une autre couleur mélangée. Les couleurs marron et rose ne sont pas disponibles auprès de la Guilde.

Chacun de vos assistants placé sur l'Atelier peut:

- Soit effectuer jusqu'à deux mélanges comme d'ordinaire,
- Soit effectuer deux échanges de couleurs avec la Guilde. Pour ce faire, prenez les deux jetons Couleur posés sur la tuile Guilde et remplacez-les par un jeton de couleur primaire et un jeton de couleur mélangée que vous possédez.
- Soit effectuer un mélange de couleurs et effectuer un échange de couleurs (primaires ou mélangées) avec la Guilde.

Vous pouvez choisir dans quel ordre vous souhaitez effectuer vos différentes actions.



Exemple: Le joueur rouge possède 3 couleurs rouges et une couleur jaune dans sa réserve et a placé deux assistants dans la colonne Atelier de son plateau personnel.

Il utilise son premier assistant pour échanger un jeton Couleur rouge contre un jaune sur la tuile Guilde. Il mélange ensuite du rouge et du jaune afin d'obtenir du orange.

Avec son deuxième assistant, il mélange de nouveau du jaune et du rouge pour créer du orange puis il échange la couleur orange tout juste obtenue contre le jeton Couleur vert placé sur la tuile Guilde.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne fait pas partie de la Guilde des Peintres et ne peut donc pas y échanger de couleurs.

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