FRESKO
Expansion Box

Inhoud

Module 12 – **De dames** 1

Module 13 – **De catacomben** 4

Module 14 – **De kerkbanken** 7

Module 15 – **De koepel** 9

Module 16 – **De zwarte markt** 11

Module 17 – **Het schildersgilde** 12

Spelidee

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

Duik nog dieper in de sfeervolle wereld van Fresco en beleef de extra spelmogelijkheden met de **nieuwe uitbreidings-modules 12-17** in deze doos. Je kunt alle modules in elke gewenste combinatie gebruiken samen met het basisspel. Je kunt hierdoor de complexiteit en speelduur aanpassen, wat garant staat voor nog meer spelplezier.

12 De dames

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

Deze module is van invloed op:

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

Extra spelmateriaal

- **8 dames,**
  4 roze en 4 paarse

- **4 actietegels “dames”**

- **4 reserveringsfiches,**
  met een dagzijde
  en een nachtzijde.

Dagzijde

Nachtzijde

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

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

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

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

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

Plaats de actietegel "dames" bovenaan tegen het actiebordje.

Aanpassingen in het spelverloop

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

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

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

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

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

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

De acties van de dames:

Markt:

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

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

Kathedraal:

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

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

Atelier:

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

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

Werkplaats:

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

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

Theater:

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

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

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

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

Einde van een ronde

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

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

Laatste spelronde

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

Kathedraal:

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

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

Spel met 2 spelers

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

13 De catacomben

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

Deze module is van invloed op:

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

Extra spelmateriaal

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

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

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

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

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

Aanpassingen in het spelverloop

Tijd van opstaan kiezen

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

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

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

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

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

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

De catacomben onderzoeken

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

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

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

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

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

De effecten van de schatten

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

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

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

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

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

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

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

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

Einde van het spel en puntentelling

Alle catacombetegels die een speler bewaard heeft worden meegerekend in de puntentelling. Sommige tegels hebben een vast aantal overwinningspunten. De tegels met heilige geschriften geven een variabel aantal overwinningspunten.
Met maximaal 5 verschillende heilige geschriften kan een encyclopedie worden samengesteld (delen 1, 2, 3, 4 en 5). Het aantal overwinningspunten wordt berekend door het hoogste nummer van de delen te vermenigvuldigen met het aantal verschillende delen. Een complete encyclopedie geeft 25 overwinningspunten. Dubbele exemplaren van de heilige geschriften geven geen extra overwinningspunten en moeten daarom, direct nadat een speler ze neemt, worden verkocht.
De overwinningspunten worden op de gebruikelijke manier, in de spelersvolgorde, bijgeteld op het overwinningspuntenspoor, voor het moment waarop de overwinningspunten voor het geld worden toegekend.

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

Spel met 2 spelers

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

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

14 De kerkbanken

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

Deze module is van invloed op:

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

Extra spelmateriaal

- **1 kerkbankbord**

- **12 kerkbankfiches**

- **24 houten balken**

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

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

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

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

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

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

Startopstelling van het kerkbankbord.

De afgebeelde marktfiches uit het basisspel worden vervangen.

Aanpassingen in het spelverloop

Acties plannen:

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

Markt:

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

Kerkbanken restaureren

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

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

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

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

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

Spel met 2 spelers

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

15 De koepel

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

Deze module is van invloed op:

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

Extra spelmateriaal

- **9 koepeltegels**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

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

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

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

Aanpassingen in het spelverloop

Kathedraal:

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

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

Einde van het spel en puntentelling

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

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

Spel met 2 spelers

Er zijn geen speciale regels voor Leonardo in deze module

16 De zwarte markt

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

Deze module is van invloed op:

Markt: Verf kopen

Extra spelmateriaal

- **1 tonfiche**

Veld voor diverse marktfiches.

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Leg het tonfiche op het speelbord naast marktkraam "I".

Aanpassingen in het spelverloop

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

Markt: Verf kopen

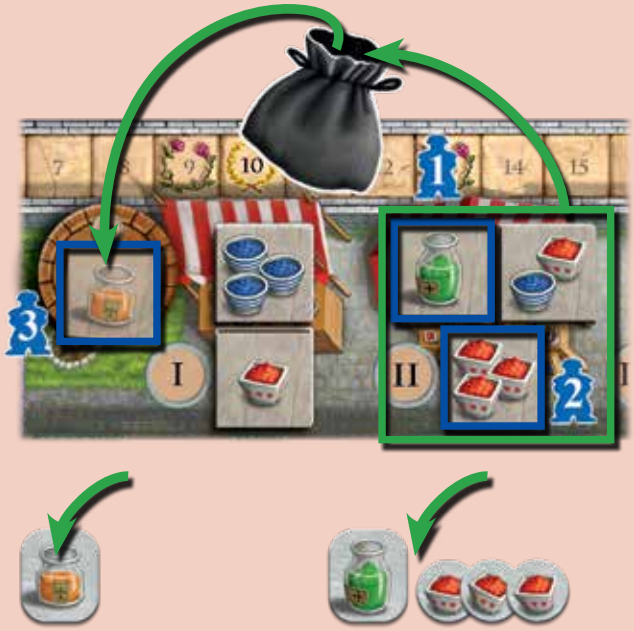
De speler die aan de beurt is, kan op de gebruikelijke manier verf kopen of een marktkraam sluiten en de marktfiches van de gekozen marktkraam terug in de stoffen buidel stoppen. Met deze module komt hier een actie op de zwarte markt bij.

Hierbij gelden de volgende regels:

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

De actie op de zwarte markt:

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



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

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

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

Spel met 2 spelers

Leonardo kan geen acties op de zwarte markt uitvoeren.

17 Het schildersgilde

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

Deze module is van invloed op:

■ **Werkplaats: Verf mengen**

Extra spelmateriaal

- **1 gildefiche**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

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

Aanpassingen in het spelverloop

■ **Werkplaats: Verf mengen**

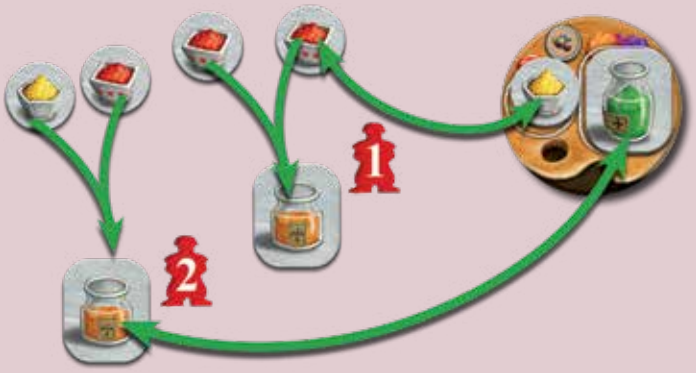
De speler mag voor elke assistent die in de werkplaats is ingezet niet alleen verf mengen maar ook verf ruilen met het gilde.

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

Een assistent mag ofwel:

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

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



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

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

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

Spel met 2 spelers

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

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