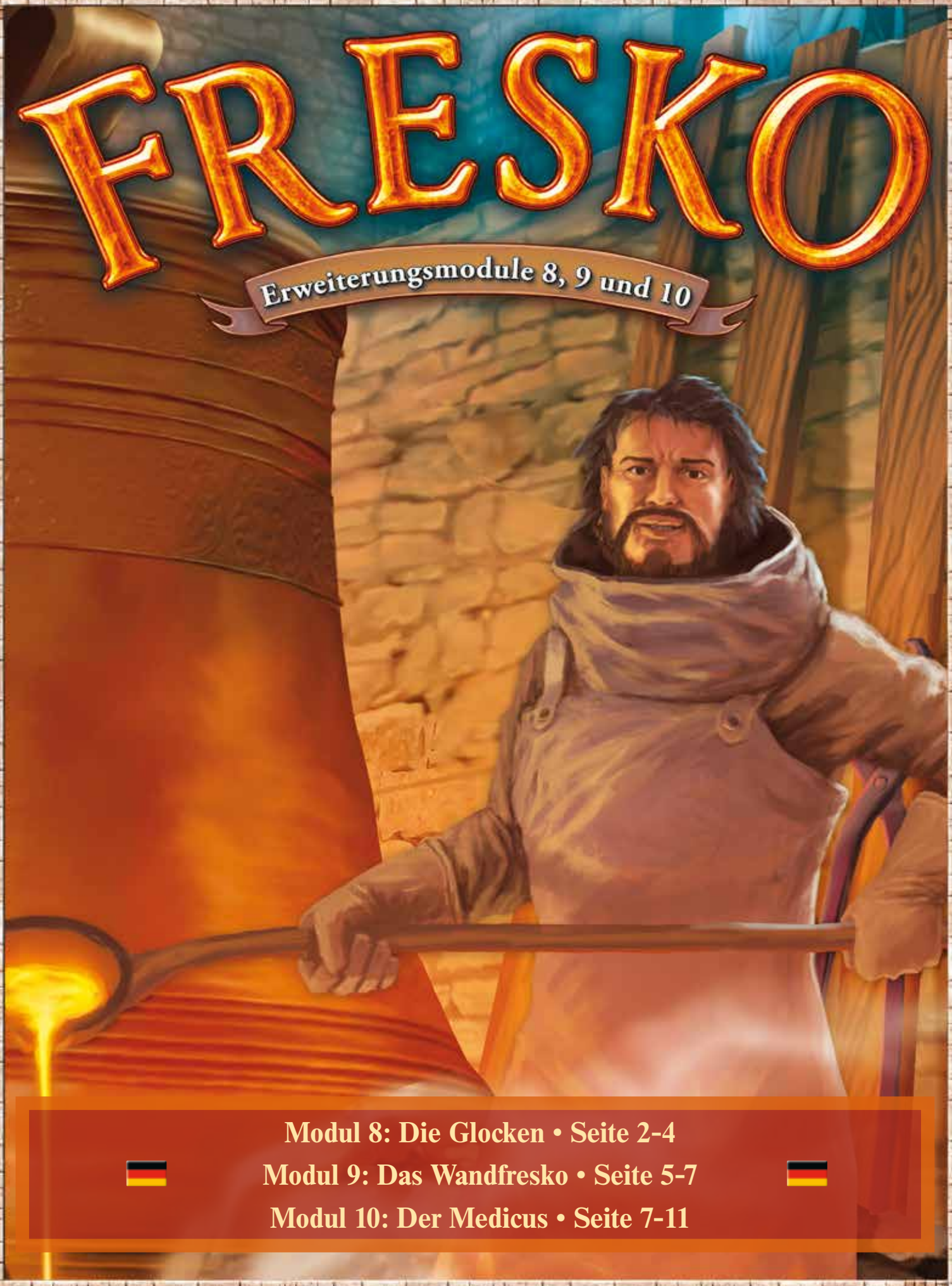
FRESKO

Erweiterungsmodule 8, 9 und 10



Modul 8: Die Glocken • Seite 2-4

Modul 9: Das Wandfresko • Seite 5-7

Modul 10: Der Medicus • Seite 7-11

8 Die Glocken

Der Bischof plant eine neue Glocke für seinen Dom und sucht zahlungskräftige Spender. Die Freskenmaler beteiligen sich und investieren ihr Geld in Glockenbriefe. Das bringt sofort Siegpunkte und zusätzliche Siegpunkte bei Spielende für die Spieler mit den meisten Anteilen.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **2. Aktionen planen und durchführen**

Zusätzliches Spielmaterial

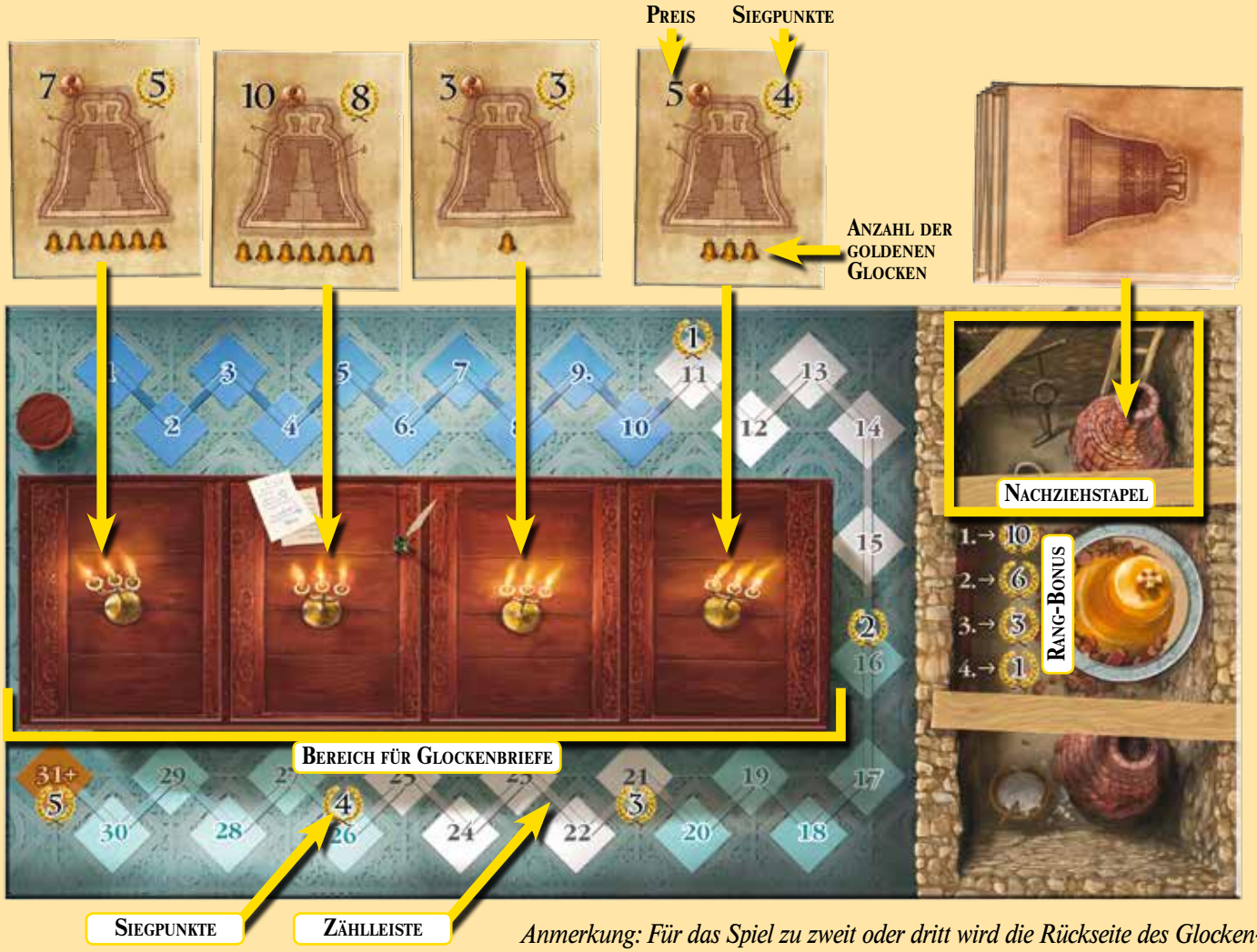
- **4 Aktionsplättchen „Audienz“** – je 1 pro Spieler
- **18 Glockenbriefe**
- **1 Glockentableau zum Wenden** – 4 bzw. 2 und 3 Spieler

Änderungen im Spielaufbau

Jeder Spieler erhält 1 Aktionsplättchen „Audienz“ hinter seinen großen Sichtschirm.

Das Glockentableau wird mit der für die Spielerzahl vorgesehenen Seite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Glockenbriefe werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Glockentableau bereitgelegt. Je Spieler wird ein Glockenbrief aufgedeckt.

Beispielaufbau für 4 Spieler:



Anmerkung: Für das Spiel zu zweit oder dritt wird die Rückseite des Glockentableaus (mit nur 3 Bereichen für die Glockenbriefe) benötigt.

Änderungen im Spielablauf

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In dieser Spielphase dürfen die Spieler nun auch eine Audienz beim Bischof einplanen.

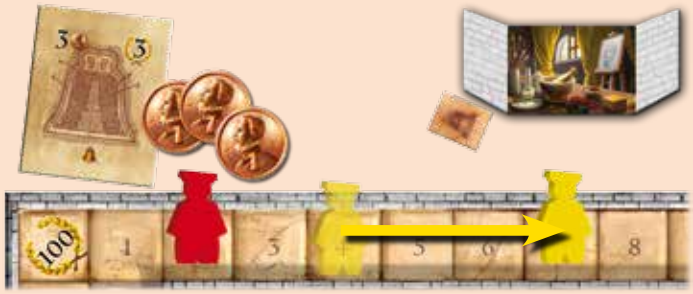
Dazu wird mit dem Aktionsplättchen ein Ort auf dem Aktionstableau abgedeckt. Der Spieler kann diesen Ort in der aktuellen Runde nicht besuchen und hat stattdessen eine Audienz beim Bischof. Diese findet zum Zeitpunkt der abgedeckten Aktion in Spielerreihenfolge statt. Das Aktionsplättchen „Audienz“ ist bereits aktiviert. Ein Gehilfe wird dazu nicht eingesetzt.

Aktionen durchführen

Bei der Audienz **muss** der Spieler einen der offen liegenden Glockenbriefe kaufen.

Er hat 2 Möglichkeiten:

1. Er bezahlt den vollen angegebenen Betrag in den Vorrat, überträgt die Siegpunkte und legt den Glockenbrief verdeckt vor seinen großen Sichtschirm.



Beispiel: Gelb bezahlt die vollen 3 Taler und erhält sofort 3 Siegpunkte. Den erworbenen Glockenbrief legt er verdeckt vor seinen großen Sichtschirm.

2. Er bezahlt den Glockenbrief in Raten. Er legt den Brief dazu offen vor seinen Sichtschirm. Nun kann er eine beliebig hohe Anzahlung auf den Brief leisten. Für je 2 Taler, die er als erste Anzahlung auf dem Brief ablegt, erhält er 1 Siegpunkt.

   Anmerkung: Auch wer den Glockenbrief komplett bezahlen könnte, darf die Ratenzahlung wählen.

   Ein Spieler, der unvollständig bezahlte Glockenbriefe hat, unterliegt folgender Beschränkung:
   Sobald er Geld einnimmt, muss er jeden Taler auf den Glockenbrief einbezahlen, bis die Restschuld beglichen ist. Dafür erhält er keine Siegpunkte. Ist der Betrag vollständig bezahlt, legt er den Glockenbrief verdeckt vor seinem großen Sichtschirm ab.

Beispiel: Rot bezahlt den Glockenbrief in Raten und legt ihn dazu offen vor seinen großen Sichtschirm. Als Anzahlung leistet er 4 Taler, die ihm sofort 2 Siegpunkte bringen.

Anmerkungen:

- *Wer Geld hinter seinem großen Sichtschirm zurückgehalten hatte, darf auch dieses jederzeit in den Brief einzahlen.*
- *Jeder Spieler darf jederzeit seine eigenen Glockenbriefe einsehen. Die Anzahl der erworbenen Glockenbriefe ist für alle offen.*

Vorbereitung der nächsten Runde:

Die Spieler nehmen ihr Aktionsplättchen „Audienz“ von ihrem Aktionstableau herunter.
Die nicht vergebenen Glockenbriefe werden unter den Stapel der Glockenbriefe auf dem Glockentableau geschoben. Dann wird erneut pro Spieler ein Glockenbrief offen ausgelegt.

Anmerkung: Sollten nicht mehr genügend Briefe vorhanden sein, wird der Rest ausgelegt. Ist der letzte Brief verkauft, sind eingesetzte Aktionsplättchen „Audienz“ wirkungslos.

Spielende und Schlusswertung

Die Glocken werden vor dem restlichen Geld gewertet. Dies erfolgt in der Spielerreihenfolge der letzten Runde.

Der jeweilige Spieler deckt seine verdeckten Glockenbriefe auf und zählt die goldenen Glocken zusammen. Besitzt er einen oder mehrere offene – nicht vollständig bezahlte – Glockenbriefe, so zieht er die dort aufgedruckten goldenen Glocken vom Ergebnis ab.

Nun nimmt er einen seiner Gehilfen und stellt ihn auf das dem Ergebnis entsprechenden Feld der Glockenzählleiste.

Zuletzt werden die nicht vergebenen Glockenbriefe (der Nachziehstapel) ausgewertet. Sie zählen für den Bischof. Mit der Bischofsfigur wird das Ergebnis auf der Glockenzählleiste angezeigt.

Wer nicht wenigstens 1 goldene Glocke besitzt, scheidet aus der Wertung aus.

Sollte ein Gehilfe oder der Bischof ein besetztes Feld erreichen, wird er auf das nächsthöhere freie Feld der Glockenzählleiste gestellt.

Nun erhalten die Spieler gemäß der Platzierung Ihrer Gehilfen einen Bonus an Siegpunkten. Diese setzen sich aus den an der Zählleiste abgedruckten Siegpunkten und den Bonus für den erreichten Rang zusammen. Auch der Bischof besetzt einen der Ränge und sorgt so dafür, dass hinter ihm platzierte Gehilfen weniger Siegpunkte erhalten.

Nun werden die Siegpunkte auf die Zählleiste übertragen. Die Spieler ziehen ihre Malerfigur in der aktuellen Spielerreihenfolge entsprechend vor.

Beispiel Schlusswertung für 3 Spieler:

Beispiel: Rot landet auf Feld 20 der Glockenzählleiste, ist somit auf Platz 1 und erhält dafür 9 SP sowie weitere 2 SP weil er Feld 15 auf der Leiste überschritten hat. Blau landet auf Feld 16 und erhält 5 SP für den zweiten Platz sowie weitere 2 SP.

Sowohl Grün als auch der Bischof kommen auf 11 Glocken. Da der Bischof aber als letztes zieht, landet er ein Feld vor Grün. Somit ist Grün nur auf dem 4. Platz und erhält nur 1 SP, weil er Feld 11 auf der Glockenzählleiste erreicht hat.

Anmerkung: Die 18 Glockenplättchen zählen zusammen 61 goldene Glocken. Sollte ein Spieler 31 oder mehr goldene Glocken besitzen, stellt er seinen Gehilfen auf das Feld 30+ der Glockenzählleiste.

Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit erhält Leonardo auch Glockenbriefe. Dazu werden beim Aufbau die vier obersten Glockenbriefe des Nachziehstapels verdeckt als Stapel auf Feld 3 des Glockentableaus bereitgelegt. Zur Kennzeichnung wird darauf ein Gehilfe Leonardos platziert. Dieser Stapel enthält die Glockenbriefe, die bei Spielende für Leonardo gewertet werden.

Im Spiel zu zweit besetzen also der Bischof und Leonardo jeweils einen Rang bei der Wertung der Glockenbriefe.

9 Das Wandfresko

Die Erneuerung des alten Wandfreskos in der Kapelle liegt dem Bischof besonders am Herzen.

Neben Ruhm und Ehre gibt es dafür ein regelmäßiges Farbeinkommen. Das spart Geld. Welcher Freskenmaler würde sich so etwas entgehen lassen wollen?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **2. Aktionen planen und durchführen**
- **Werkstatt: Wandfreskoplättchen umwandeln**

Zusätzliches Spielmaterial

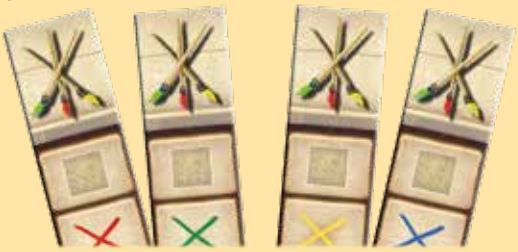
- **1 Tableau „Wandfresko“**
- **4 Aktionsplättchen „Wandfresko“**
- **18 Wandfreskoplättchen** – Vorderseite: Mischfarbe und Siegpunktzahl / Rückseite: Farbeinkommen
  (Die Farbkleckse finden nur Beachtung, wenn gleichzeitig das Modul 2 Die Aufträge des Bischofs verwendet wird)
- **12 Tauschplättchen** – je 4x Violett, Orange und Grün

Vorderseite *Rückseite*

Änderungen im Spielaufbau

Das Tableau Wandfresko wird neben dem Spielplan platziert. Die 18 Wandfreskoplättchen werden mit der Vorderseite nach oben gemischt. Dann wird jeder Abschnitt des Wandfreskos mit einem Wandfreskoplättchen belegt. Die Anordnung der verschiedenen Farben sollte sich zufällig ergeben.

Jeder Spieler erhält ein Aktionsplättchen „Wandfresko“ in seiner Farbe und legt es hinter seinen großen Sichtschirm.



Die Tauschplättchen werden auf dem Spielplan im Bereich Werkstatt bereit gelegt.

Änderungen im Spielablauf

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In der Planungsphase dürfen die Spieler nun auch das Wandfresko restaurieren.

Dazu wird mit dem Aktionsplättchen ein Ort auf dem Aktionstableau abgedeckt. Der Spieler kann diesen Ort in der aktuellen Runde nicht besuchen und arbeitet stattdessen am Wandfresko. Dies findet zum Zeitpunkt der abgedeckten Aktion in Spielerreihenfolge statt. Das Aktionsplättchen bietet nur Platz für einen Gehilfen. Es muss ein Gehilfe dort platziert werden.

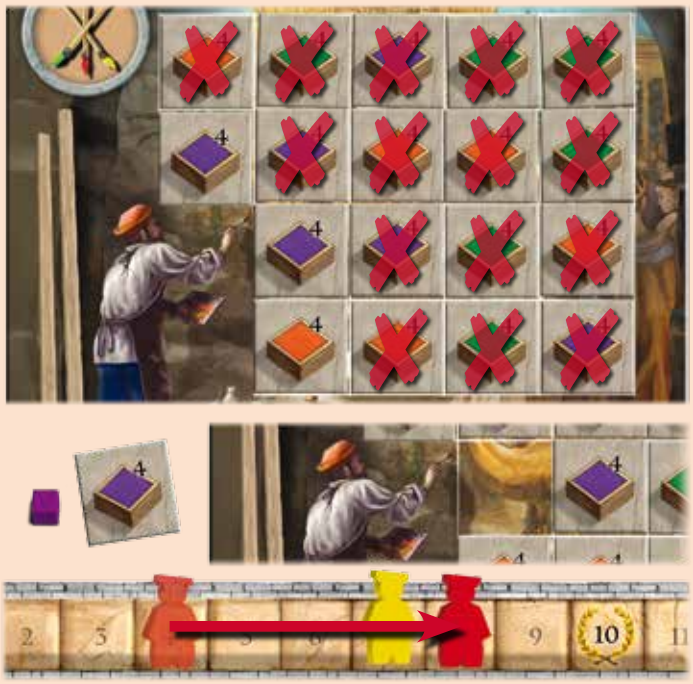
Aktionen durchführen

Das Wandfresko ist in 18 Abschnitte unterteilt, auf denen bei Spielbeginn jeweils 1 Plättchen liegt. Anders als das Deckenfresko wird das Wandfresko in einer zusammenhängenden Fläche restauriert. Der Anfang ist bereits unten links gemacht. Es darf nur ein Abschnitt restauriert werden der waagerecht oder senkrecht an die fertiggestellte Fläche angrenzt.

Der Spieler gibt den auf dem gewählten Plättchen geforderten Farbstein in den Vorrat ab und erhält 4 Siegpunkte, die sofort auf der Siegpunktleiste abgetragen werden.

Er nimmt das Plättchen vom Tableau und legt es mit der Rückseite nach oben vor seinen großen Sichtschirm.

Ausliegende Wandfreskoplättchen bringen während der Vorbereitung der jeweils nächsten Runde Einkommen in der abgebildeten Grundfarbe.



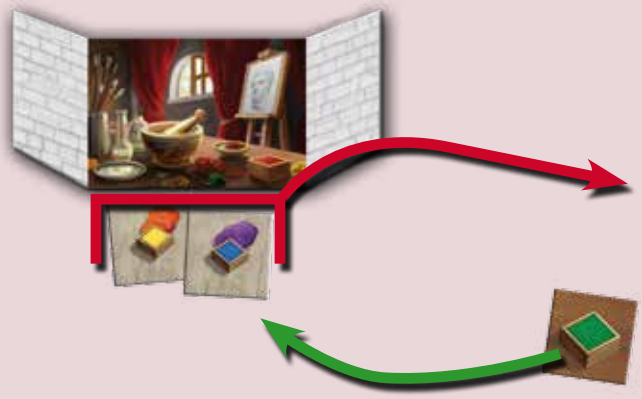
Beispiel: Rot gibt einen violetten Farbstein ab und nimmt sich das entsprechende Wandfresko Plättchen. Er erhält sofort 4 SP und legt das Plättchen mit der Rückseite vor seinen großen Sichtschirm.

Werkstatt: Wandfreskoplättchen umwandeln

Dieses Modul bietet eine neue Aktion in der Werkstatt.

Statt 1 oder 2 Farbmischungen mit Farbsteinen durchzuführen, kann man mittels eines Gehilfen 2 Wandfreskoplättchen in ein Tauschplättchen umwandeln. Der Spieler gibt zwei Plättchen mit 2 verschiedenen Grundfarben ab und nimmt sich dafür ein Tauschplättchen mit der entsprechenden Mischfarbe vom Spielplan. Das Tauschplättchen bietet ein Einkommen in der entsprechenden Mischfarbe.

Jeder Spieler darf nur 1 Tauschplättchen jeder Farbe erwerben.



Beispiel: Rot gibt die zwei Wandfreskoplättchen blau und gelb ab und erhält dafür das entsprechende Tauschplättchen in grün.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Die Spieler nehmen ihr Aktionsplättchen „Wandfresko“ von ihrem Aktionstableau herunter. Sie erhalten ihr Einkommen.

Wandfreskoplättchen bringen 1 Stein in der dargestellten Grundfarbe – rot, gelb oder blau. Jede der drei Farben aber nur einmal. Doppelte Wandfreskoplättchen bringen keinen doppelten Ertrag.

Tauschplättchen bringen 1 Stein in der dargestellten Mischfarbe – Violett, Orange oder Grün.

Beispiel: Grün besitzt 1 rotes, blaues und 2 gelbe Wandfreskoplättchen. Er erhält je 1 Farbstein in rot, blau und gelb.

Regelergänzung:

Gleichzeitiger Einsatz der Module Wandfresko und die Aufträge des Bischofs. Die Rückseiten der Wandfreskoplättchen zeigen einen Farbklecks. Wandfreskoplättchen können wie die Freskoplättchen des Basisspiels in Verträge eingetauscht werden. Eine Kombination aus Fresko- und Wandfreskoplättchen ist erlaubt. Das Einkommen der Aufträge wird durch das Modul Wandfresko nicht eingeschränkt.

Spiel zu zweit

Leonardo restauriert nicht das Wandfresko.

10 Der Medicus

Der Zeitplan für die Restaurierung des Deckengemäldes ist kaum einzuhalten und nun werden auch noch die Gehilfen der Reihe nach krank. Wie soll man da die Arbeit fertig bekommen. Da hilft nur planerisches Geschick und die heilende Medizin des fahrenden Medicus am Markt.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

2. Aktionen planen und durchführen

Markt, Theater, Dom, Atelier und Werkstatt

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Tableau „Medicus“**
- **16 Medizinflaschen** – je 4 Flaschen mit 1, 2 und 3 Portionen Medizin und 4 Flaschen Himbeersaft
- **20 schwarze Gehilfenfiguren**
- **4 Aktionsplättchen „Medicus am Markt“**
- **9 Infektionsplättchen** – je 2x die Orte Markt, Dom, Atelier und Werkstatt, sowie 1x „gleicher Ort“
- **4 Übersichten „Aktionen kranker Gehilfen“**
- **1 Abdeckplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Jeder Spieler bekommt ein Aktionsplättchen „Medicus am Markt“ und eine Übersicht „Aktionen kranker Gehilfen“.

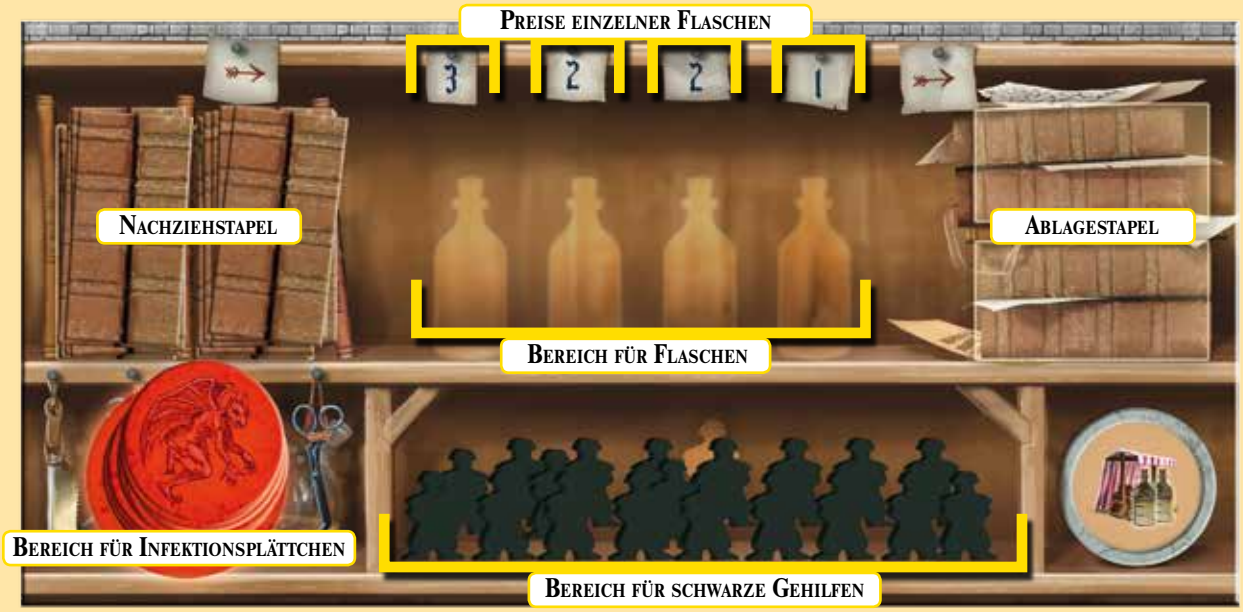
Das Tableau wird mit der für die Spieleranzahl vorgesehenen Seite nach oben bereit gelegt.

Je Spieler werden 5 schwarze Gehilfenfiguren auf dem dafür vorgesehenen Bereich auf dem Tableau bereitgestellt. Sie dienen zur Kennzeichnung erkrankter Gehilfen. Die Medizinflaschen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf den dafür vorgesehenen Feldern abgelegt. In der ersten Runde wird am Markt keine Medizin angeboten.

Die Infektionsplättchen werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz bereitgehalten.

Das Abdeckplättchen wird auf das Atelier gelegt.

Beispielaufbau für 4 Spieler:



Anmerkung: Für das Spiel zu zweit oder dritt wird die Rückseite des „Medicus“-Tableaus (mit nur 3 Bereichen für Flaschen) benötigt.

Änderungen im Spielablauf

In jeder Runde gibt es einen Ort, an dem sich eine Infektion ausbreitet und dort eingesetzte gesunde Gehilfen erkranken. Sie können durch Medizin vom Medicus am Markt geheilt werden.

Krank werden

2. Aktionen planen und durchführen

Nach der Planungsphase, bevor die Aktionen durchgeführt werden, wird das oberste Infektions-Plättchen aufgedeckt und am entsprechenden Ort ausgelegt.

Dies ist der Infektionsort und alle Spieler, die dort mindestens einen gesunden Gehilfen eingesetzt haben, sind betroffen.

Wird das Plättchen „gleicher Ort“ gezogen, bleibt der Infektionsort der vorangegangenen Runde bestehen – geschieht dies in Runde 1, gibt es keinen Infektionsort.

Unmittelbar nachdem der jeweilige Spieler am Zug seine letzte dortige Aktion durchgeführt hat, infiziert sich 1 dort eingesetzter eigener gesunder Gehilfe – dies kann auch der neutrale 6. Gehilfe sein. Hatte der Spieler dort mehrere gesunde Gehilfen eingesetzt, sucht er sich einen davon aus.

Handelt es sich um einen **Gehilfen in Spielerfarbe,** wird dieser auf das Tableau „Medicus“ zu den schwarzen Figuren gestellt, eine schwarze Gehilfenfigur von dort nimmt seinen Platz auf dem Aktionstableau ein.

Handelt es sich um den **neutralen 6. Gehilfen,** wird dieser einfach auf seinen Platz am Theater zurückgestellt. Bei entsprechend guter Stimmung steht er schon in der nächsten Runde wieder gesund zur Verfügung.

Anders als bei gesunden Gehilfen darf der Spieler auf das Einsetzen kranker Gehilfen verzichten. Nicht eingesetzte kranke Gehilfen werden für die aktuelle Runde hinter dem kleinen Sichtschirm neben das Aktionstableau gestellt.

Beispiel: Das Infektionsplättchen Markt wurde gezogen. Nachdem Gelb 2x Farbe gekauft hat, wird 1 Gehilfe krank. Eine der beiden gelben Gehilfenfiguren wird auf das Medicustableau gestellt. Seinen Platz auf dem Aktionstableau nimmt eine schwarze Figur ein.

Anmerkung: Gehilfen infizieren sich auch dann, wenn die Spieler die dortige Aktion verfallen lassen.

An folgenden Orten dürfen kranke Gehilfen nicht eingeplant werden:

Markt und Theater:

An diesen 2 Orten darf keine schwarze Gehilfenfigur auf das Aktionstableau eingesetzt werden. Weiterhin darf kein kranker Gehilfe auf dem Aktionsplättchen Medicus am Markt eingesetzt werden.

Anmerkung: Gleiches gilt für die Orte Glaserei (Modul 6) und Wandfresko (Modul 9) auf den jeweiligen Aktionsplättchen.

An folgenden Orten sind kranke Gehilfen in ihren Aktionen beschränkt:

Dom:

Restauriert ein kranker Gehilfe einen Abschnitt im Dom, darf der Bischof davor nicht bewegt werden. Es ist untersagt Abschnitte, die orthogonal bzw. diagonal benachbart zur Bischofsfigur liegen, durch kranke Gehilfen zu restaurieren. Nach dem Restaurieren eines geeigneten Abschnittes wird der Bischof aber auf den frei gewordenen Abschnitt gestellt.

Anmerkungen:

- *Kranke Gehilfen können uneingeschränkt den Altar restaurieren.*
- *Die Karten Kirchenvogt (Modul 1) und Besuch des Bischofs (Modul 4) sind von kranken Gehilfen nicht spielbar.*
- *Blattgold (Modul 5) bringt ihnen nur 1 Siegpunkt.*
- *Schriftrollen (Modul 7) dürfen von ihnen ausgespielt und Fenster (Modul 6) erneuert werden.*

Beispiel: Die Position des Bischofs bestimmt welche Abschnitte kranke Gehilfen restaurieren dürfen.

Atelier:

Hier dürfen kranke Gehilfen keine Porträts sondern stattdessen ausschließlich Heiligenbilder (unterer Bereich des Abdeckplättchens) malen.
Das kostet 1 beliebige Farbe und bringt 3 Taler.

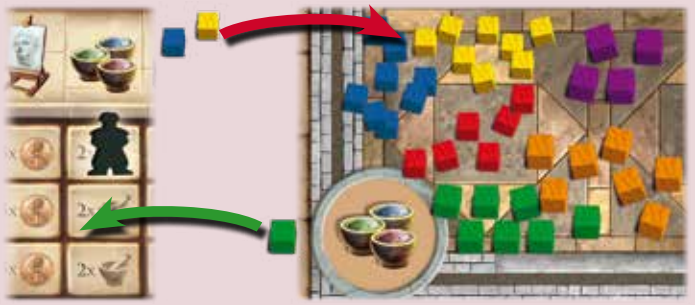
Anmerkung: Die Karte Trinkgeld (Modul 4) können sie nicht ausspielen.

Werkstatt:

Hier dürfen kranke Gehilfen ausschließlich jeweils nur 1 Farbmischung mittels zweier Farbsteine erstellen.

Anmerkungen:

- *Die Karte Alchemie (Modul 4) können sie nicht ausspielen.*
- *Die Mischung kann auch eine besondere Farbmischung (Modul 3) sein.*



Für jeden dieser drei Orte gilt:

Wer am selben Ort gesunde und kranke Gehilfen einplant, darf ihre einzelnen Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Anschließend werden alle gesunden Gehilfen an diesem Ort infiziert.

Beispiel: Gelb plant 1 kranken und 2 gesunde Gehilfen im Dom. In der Planung wird nicht die Reihenfolge festgelegt, in der die Gehilfen ihre jeweilige Aktion spielen. Aber nach der Ausführung haben sich die beiden gesunden Gehilfen bei ihrem „Kollegen" infiziert. Dies geschieht unabhängig vom aktuell gezogenen Infektionsort.

Medizin kaufen

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In der Planungsphase dürfen die Spieler nun auch den Besuch beim „Medicus am Markt" einplanen. Dazu muss mit dem Aktionsplättchen der Ort Markt auf dem Aktionstableau abgedeckt werden. Für den Besuch des Medicus wird kein Gehilfe eingesetzt. Für den anschließenden Einkauf von Farbe kann der Spieler nur noch einen gesunden Gehilfen platzieren.

Aktionen durchführen

Wer das Aktionsplättchen gelegt hat, muss eine in der Auslage angebotene Flasche kaufen, es sei denn, alle angebotenen Flaschen wurden bereits verkauft.

Anmerkung: Wer zu wenig Geld hat, muss das durch Anheben des großen Sichtschirmes nachweisen.

Die gekaufte Flasche wird offen vor dem eigenen großen Sichtschirm abgelegt. Wer 2 Flaschen besitzt, darf solange keine weitere kaufen, bis er wenigstens eine Flasche aus seinem Vorrat angewendet hat.

Beispiel: Das Aktionsplättchen darf nur auf den Ort Markt gelegt werden. Gelb und Rot wollen jeweils zum Medicus. Gelb möchte zusätzlich auch 1x Farbe kaufen.

Beispiel: Der Medicus bietet 3 Flaschen an. Gelb muß 1 Flasche kaufen und wählt eine grüne Flasche mit 3 Portionen Heilmittel für 2 Taler und darf 1x Farbe kaufen. Rot kauft ebenfalls 3 Portionen Heilmittel, muss aber 3 Taler zahlen. Blau ist gezwungen die verbliebene rote Flasche für 2 Taler kaufen.

Heilen

Nachdem der letzte Spieler seine letzte Aktion im Theater ausgeführt hat, können die Spieler ihre kranken Gehilfen heilen. Die Spieler entscheiden sich nacheinander in der aktuellen Spielerreihenfolge, ob und wie viele Flaschen sie einsetzen.

Grüne Flaschen mit Heilmittel dienen der Gesundung kranker Gehilfen. Je Portion lässt sich ein Gehilfe heilen. Die Spieler tauschen entsprechend viele schwarze Gehilfenfiguren gegen die Gehilfenfiguren der eigenen Spielerfarbe zurück. Sollten Portionen Heilmittel übrigbleiben, verfallen diese.

Beispiel: Rot hat 2 kranke Gehilfen. Er wendet seine Flasche mit 3 Portionen Heilmittel an. 1 Portion verfällt ungenutzt. Er tauscht seine Gehilfenfiguren zurück.

Rote Flaschen mit Himbeersaft eignen sich nicht zur Heilung der Gehilfen. Sie steigern aber die Stimmung. Jede eingesetzte rote Flasche erhöht sofort die Stimmung um +1. Die Malerfigur wird im Theater entsprechend nach oben verschoben.

Beispiel: Himbeersaft lässt die Stimmung um 1 steigen.

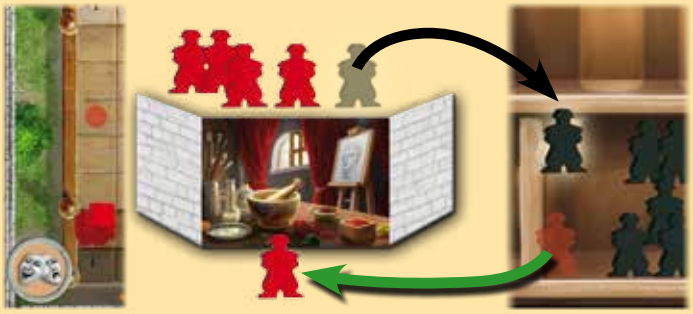
Angewendete Flaschen werden auf das Ablagefeld des Tableaus „Medicus“ gelegt. Ist die Spielrunde beendet, werden nicht verkaufte Flaschen aus der Auslage ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend wird für jeden Spieler, der mindestens 1 kranken Gehilfen besitzt, eine neue Medizinflasche für die nächste Runde aufgedeckt und wie folgt von links beginnend nach rechts in die Auslage einsortiert: ***Grüne Flaschen in der Reihenfolge 3 – 2 – 1 Portionen, dann rote Flaschen.***

Beispiel: Es werden 4 Flaschen aufgedeckt, da 4 Spieler kranke Gehilfen haben. Sie werden wie folgt von links nach rechts den Preisen zugeordnet: Erst die zwei Flaschen mit Heilmittel 3 Portionen gefolgt von Heilmittel 1 Portion und anschließend der Himbeersaft.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Das Infektionsplättchen dieser Runde geht aus dem Spiel.

Automatische Heilung

Muss nach Wahl der Aufstehzeit auf Grund schlechter Laune ein Gehilfe abgegeben werden, so darf dafür auch ein kranker Gehilfe genommen werden. Die schwarze Figur wird auf das Tableau „Medicus“ zurückgestellt. Dafür wird die Gehilfenfigur der eigenen Spielfarbe vom Tableau „Medicus“ genommen und vor den Sichtschirm gestellt. Steigt die Stimmung wieder, ist der Gehilfe gesund einsetzbar.



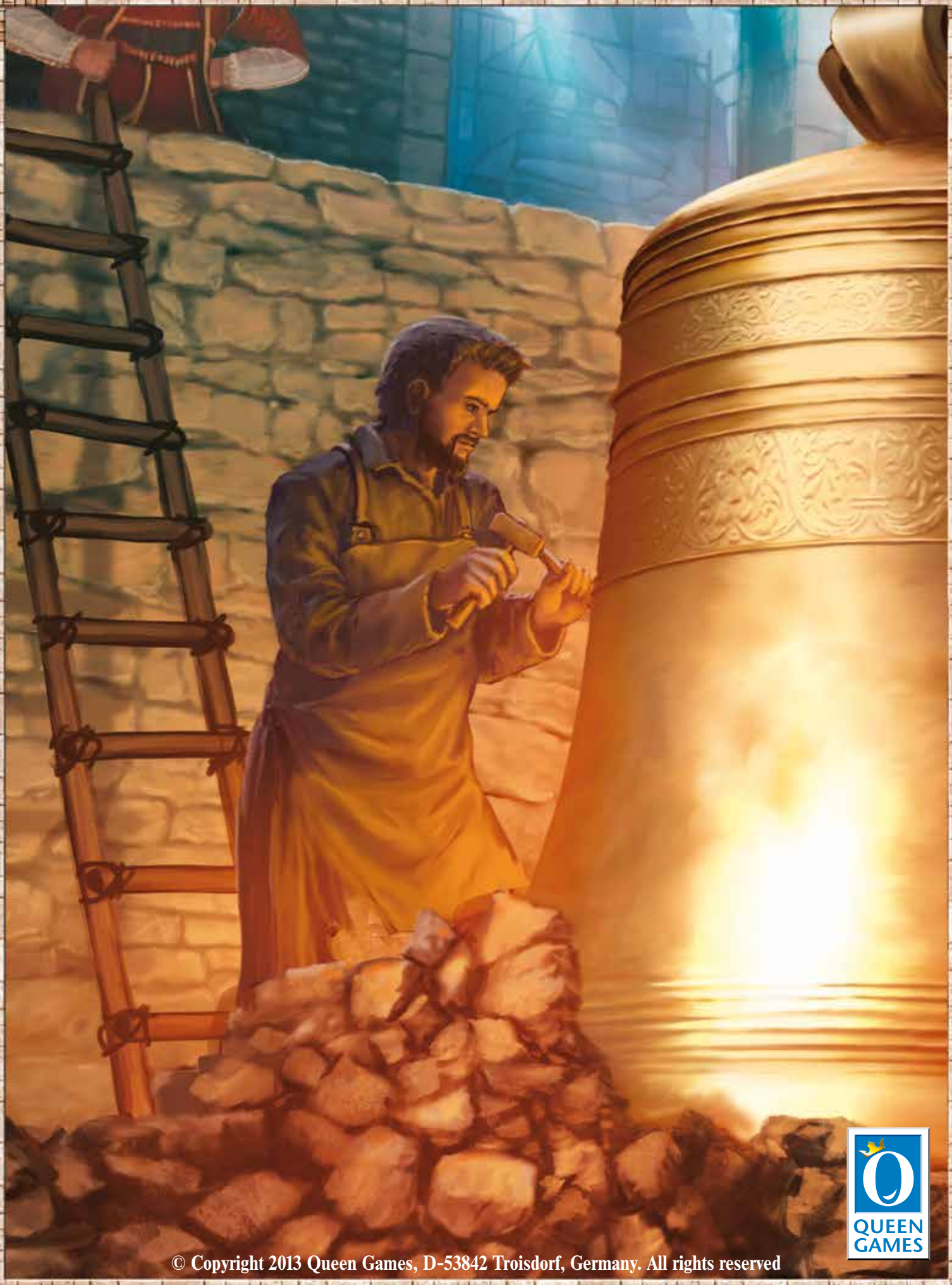
Spielende und Schlusswertung

Dieses Modul führt eine alternative Spielendebedingung ein: Liegt zu Beginn einer Runde nur noch ein Infektionsplättchen auf dem Tableau Medicus, ist dies die letzte Runde (Aktionstableau umdrehen).

Jeder Spieler bekommt innerhalb der Geldwertung für jeden Gehilfen seiner Spielfarbe, der nicht auf dem Tableau Medicus steht, 5 Taler angerechnet.

Spiel zu zweit

Leonardos Gehilfen erkranken nicht und er kauft keine Medizin.



© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES