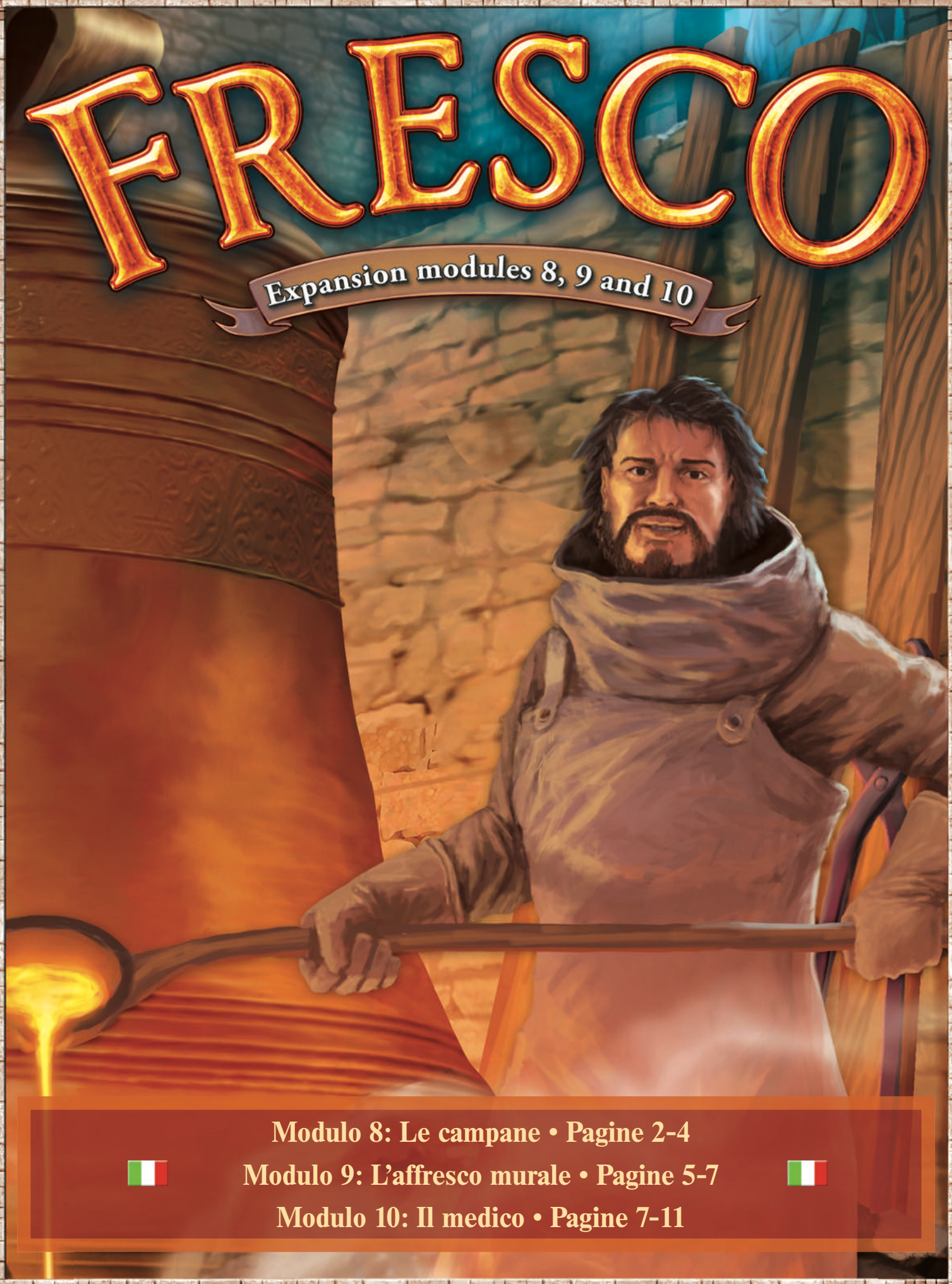
FRESCO

Expansion modules 8, 9 and 10



Modulo 8: Le campane • Pagine 2-4

Modulo 9: L'affresco murale • Pagine 5-7

Modulo 10: Il medico • Pagine 7-11

8 Le campane

Il vescovo desidera una nuova campana per il duomo e cerca donatori facoltosi. I pittori dell'affresco partecipano alla raccolta e investono i loro soldi in buoni. Questo porta prestigio (punti), nell'immediato e alla fine del gioco, per i giocatori che hanno ottenuto il maggior numero di buoni.

Questo modulo ha effetti

2. Pianificare e svolgere le azioni

Materiale di gioco aggiuntivo

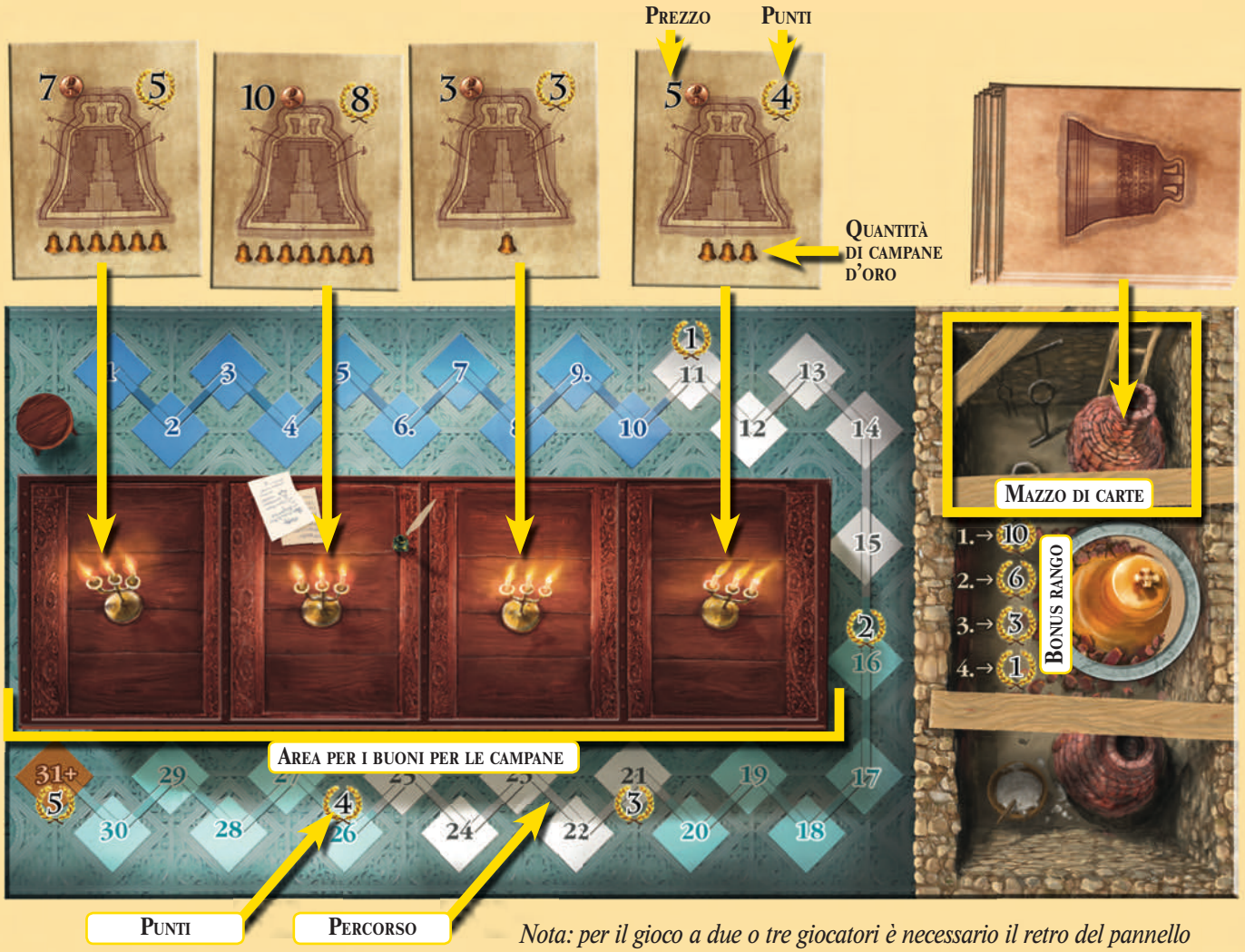
- **4 tessere delle azioni "Udienza"** – una per ogni giocatore
- **18 buoni per le campane**
- **1 pannello Campane da girare** – 4 giocatori o 2-3 giocatori

Modifiche nella preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una tessera delle azioni "Udienza" da posizionare dietro il proprio cartoncino di protezione.

Il pannello Campane viene posizionato con il lato corrispondente al numero dei giocatori verso l'alto, accanto al tabellone di gioco. Le azioni per le campane vengono mescolate e poste a faccia in giù sul pannello Campane. Per ogni giocatore viene scoperto un buono per le campane.

Esempio di preparazione per quattro giocatori:



Nota: per il gioco a due o tre giocatori è necessario il retro del pannello Campane (con solo tre aree per i buoni per le campane).

Modifiche nello svolgimento del gioco

2. Pianificare e svolgere le azioni

Pianificare le azioni

In questa fase di gioco i giocatori ora possono anche programmare un'udienza dal vescovo.

Inoltre, con le tessere delle azioni viene coperto un luogo del pannello delle azioni. Nella manche in corso il giocatore non può visitare questo luogo, però ha a disposizione un'udienza con il vescovo. Questo avviene nel momento dell'azione di copertura, secondo l'ordine di gioco. La tessera delle azioni "Udienza" è già attiva. Non viene nominato alcun aiutante.

Svolgere le azioni

Durante l'udienza il giocatore deve acquistare uno dei buoni per le campane esposti sul tavolo.

Ha due possibilità:

1. Pagare l'intera somma, che viene aggiunta alla scorta, trasferire i punti e posizionare il buono per le campane a faccia in giù davanti al suo cartoncino di protezione grande.

Esempio: il giallo paga i tre talleri e ottiene subito tre punti. Quindi posiziona il buono per le campane acquisito coperto davanti al suo cartoncino di protezione.

2. Pagare il buono per le campane a rate. Posiziona quindi il buono scoperto davanti al proprio cartoncino di protezione. Ora può permettersi di versare un acconto della cifra che preferisce sul buono. Ogni due talleri che posiziona sul buono come pagamento riceve un punto.

   Nota: anche se il buono per le campane potrebbe venir pagato per intero, può scegliere il pagamento rateale.

Esempio: il giocatore rosso paga il buono per le campane a rate e lo posiziona quindi scoperto davanti al suo cartoncino di protezione grande. Come anticipo versa 4 talleri, che gli fanno guadagnare subito 2 punti.

Nota:

- *Chi aveva trattenuto denaro dietro al proprio cartoncino di protezione grande, può versare tale somma sul buono in qualsiasi momento.*
- *Ogni giocatore può visualizzare i propri buoni per le campane in qualsiasi momento. Tutti possono conoscere il numero di buoni per le campane acquistati.*

   Un giocatore che possiede buoni per le campane da terminare di pagare è sottoposto alle seguenti restrizioni: Non appena riceve del denaro, deve pagare ogni tallero sul buono per le campane, finché non ha saldato il conto. Per questo non riceve punti. Non appena l'importo è stato pagato per intero, colloca il buono per le campane a faccia in giù davanti al proprio cartoncino di protezione.

Preparazione della fase successiva:

I giocatori tolgono la propria tessera "Udienza" dal proprio pannello delle azioni.
I buoni non consegnati vengono posti sotto la pila dei buoni delle campane sul pannello Campane. Quindi viene scoperto di nuovo un buono delle campane per giocatore.

Nota: se i buoni non sono sufficienti, viene esposto quello che resta. Dopo che l'ultimo buono è stato venduto, le tessere delle azioni "Udienza" utilizzate non servono più.

Conclusione del gioco e punteggio finale

Le campane vengono valutate prima del denaro rimanente.

Il giocatore di turno scopre i propri buoni coperti e conta le campane d'oro. Se possiede uno o più buoni per le campane scoperti, che non ha ancora finito di pagare, sottrae le campane d'oro stampate dal risultato.

Quindi prende uno dei suoi aiutanti e lo posiziona sul campo corrispondente al risultato del percorso delle campane.

Alla fine vengono valutati i buoni per le campane non assegnati (mazzo successivo). Questi contano per il vescovo. Con il vescovo il risultato viene visualizzato sul percorso delle campane.

Chi non possiede almeno una campana d'oro viene eliminato dalla valutazione.

Se un aiutante o il vescovo raggiungono un campo occupato, vengono posizionati sul campo libero successivo del percorso delle campane.

Ora i giocatori ricevono dei punti bonus, in base al posizionamento dei propri assistenti. Questi vanno a sommarsi a quelli del percorso dei punti stampati e al bonus per il rango raggiunto. Anche il vescovo occupa uno dei ranghi e si assicura che gli aiutanti posizionati dietro di lui ricevano pochi punti.

Ora i punti vengono riportati sul percorso. I giocatori privilegiano i propri pittori nell'attuale ordine di gioco.

Esempio di preparazione per tre giocatori:

Esempio: il giocatore rosso capita sulla casella 20 del percorso delle campane, trovandosi quindi al primo posto e ottenendo per questo 9 punti, oltre ad altri 2 per aver superato la casella 15. Il giocatore blu capita sulla casella 16 e ottiene 5 punti per la seconda posizione più altri 2 punti.

Sia il giocatore verde che il Vescovo arrivano a 11 campane. Ma poiché il Vescovo tira per ultimo, capita una casella davanti al verde. In questo modo i verde è solo al quarto posto e ottiene solo un punto, perché ha raggiunto la casella 11 del percorso delle campane.

Nota: le 18 tessere delle campane contano insieme a 61 campane d'oro. Se un giocatore possiede 31 o più campane, posiziona i propri personaggi sul campo 30+ del percorso delle campane.

Gioco a due

In caso di due giocatori anche Leonardo riceve i buoni per le campane. Inoltre, durante la preparazione i primi quattro buoni per le campane del mazzo vengono posti a faccia in giù, impilati, sul campo 3 del pannello Campane. Come contrassegno viene posizionato un aiutante di Leonardo. Questo mazzo contiene i buoni per le campane, che vengono valutati per Leonardo a fine gioco.

In caso di due giocatori, quindi, il vescovo e Leonardo occupano rispettivamente un rango nella valutazione dei buoni per le campane.

9 L'affresco murale

Il restauro degli antichi affreschi murali nella cappella sta molto a cuore al vescovo.

Oltre alla fama e alla gloria ciò consente di ottenere anche un regolare introito, come colore. Questo consente di risparmiare denaro. Quale pittore vorrebbe perdere un'occasione così?

Questo modulo ha effetti

2. Pianificare e svolgere le azioni

Officina: trasformare le tessere dell'affresco murale

Materiale di gioco aggiuntivo

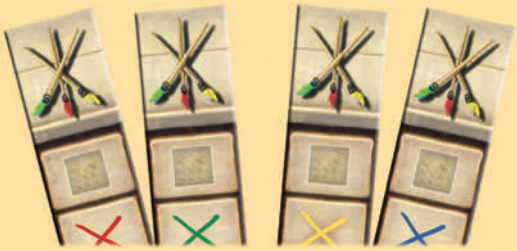
- **1 pannello "Affresco murale"**
- **4 tessere delle azioni "Affresco murale"**
- **18 tessere dell'affresco murale** – fronte: mix di colori e punteggio; retro: colore singolo *(le macchie di colore vengono prese in considerazione solo quando, insieme al modulo "Affresco murale", viene usato contemporaneamente il modulo 2, "Gli ordini del Vescovo")*
- **12 tessere di scambio** – 4 viola, 4 arancione e 4 verde

Vorderseite *Rückseite*

Modifiche nella preparazione del gioco

Il pannello "Affresco" viene posizionato accanto al tabellone. Le 18 tessere dell'affresco murale vengono mescolate con la parte anteriore rivolta verso l'alto. Quindi ogni sezione dell'affresco murale viene coperta con una tessera dell'affresco murale. La disposizione dei diversi colori è casuale.

Ogni giocatore riceve una tessera delle azioni "Affresco murale" nel proprio colore e la posiziona dietro al proprio cartoncino di protezione.



Le tessere di scambio vengono posizionate nell'area del laboratorio.

Modifiche nello svolgimento del gioco

2. Pianificare e svolgere le azioni

Pianificare le azioni

Nella fase di pianificazione i giocatori possono ora restaurare anche l'affresco murale. Inoltre, con le tessere delle azioni viene coperto un luogo del pannello delle azioni. Nella manche in corso il giocatore non può visitare questo luogo, però può lavorare all'affresco murale. Questo avviene nel momento dell'azione di copertura, secondo l'ordine di gioco.

Sulla tessera delle azioni c'è spazio solo per un aiutante. Lì deve essere posizionato un aiutante.

Svolgere le azioni

L'affresco murale è suddiviso in 18 sezioni, su ognuna delle quali, all'inizio del gioco, è posizionata una tessera. Diversamente dall'affresco sul soffitto, quello sulla parete viene restaurato in una superficie contigua. Si inizia dalla parte in basso a sinistra. È possibile restaurare solo una sezione che confina orizzontalmente o verticalmente con la superficie completata.

Il giocatore colloca i cubetti estratti sulle tessere scelte nella scorta e ottiene 4 punti, che vengono tolti direttamente dal punteggio.

Prende la tessera dal pannello e la posiziona con la parte posteriore rivolta verso l'alto davanti al proprio cartoncino di protezione.

Le tessere dell'affresco murale disponibili, durante la preparazione della manche successiva, costituiscono un reddito di colore nel colore di base indicato.

Esempio: il giocatore rosso consegna un cubetto di colore viola e ritira la tessera dell'affresco murale corrispondente. Quindi ottiene subito 4 punti e posiziona la tessera con il retro davanti al cartoncino di protezione grande.

Officina: trasformare le tessere dell'affresco murale

Questo modulo consente di eseguire una nuova azione all'interno del laboratorio.

Invece di eseguire una o due miscele di colore con i cubetti di colore, è possibile trasformare due tessere dell'affresco murale in tessere di scambio per mezzo di un aiutante. Il giocatore restituisce due tessere con due colori di base e in cambio prende una tessera di scambio del colore misto corrispondente. La tessera di scambio costituisce reddito nel colore misto corrispondente. Ogni giocatore può acquistare solo una tessera di scambio per colore.

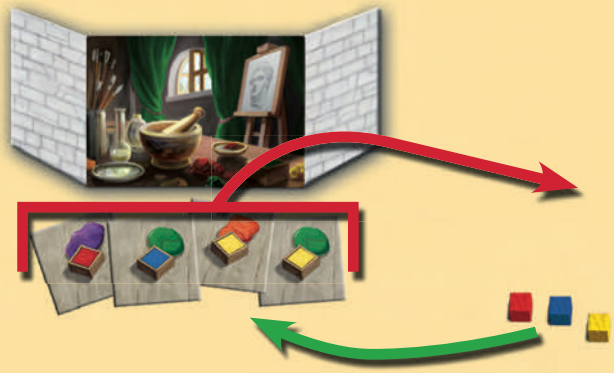
Esempio: il giocatore rosso consegna le due tessere dell'affresco murale blu e gialla e ottiene in cambio la corrispondente tessera di scambio verde.

Sulla barra del punteggio.Preparazione del turno successivo:

I giocatori tolgono le proprie tessere delle azioni dell'affresco murale dal proprio pannello delle azioni.

Ottengono il proprio reddito. Le tessere dell'affresco murale fanno guadagnare un cubetto del colore rappresentato: rosso, giallo o blu. Ciascuno dei tre colori, ma solo una volta. Le tessere dell'affresco murale doppie non danno diritto a un reddito doppio.

Le tessere di scambio fanno ottenere un cubetto del colore rappresentato: viola, arancione o verde.



Esempio: il giocatore verde possiede una tessera verde, una blu e due gialle. Ottiene un cubetto di colore rosso, uno blu e uno giallo.

Aggiunta al regolamento:

Utilizzo simultaneo dei moduli "Affresco murale" e "Gli ordini del Vescovo". Il retro delle tessere dell'affresco murale mostra una chiazza di colore. Le tessere dell'affresco murale possono essere scambiate tra i contratti come le tessere dell'affresco. È possibile combinare le tessere dell'affresco con le tessere dell'affresco murale. Il reddito degli ordini non viene ridotto dal modulo "Affresco murale".

Gioco a due

Leonardo non restaura l'affresco murale.

10 Il medico

Il calendario per il restauro dell'affresco sul soffitto è difficile da rispettare. E ora anche gli aiutanti si stanno ammalando, uno dopo l'altro. Com'è possibile riuscire a finire il lavoro? Possono aiutare solo un'accurata pianificazione e la medicina miracolosa del medico ambulante.

Questo modulo ha effetti

2. Pianificare e svolgere le azioni

Mercato, Teatro, Duomo, Atelier e Officina

Materiale di gioco aggiuntivo

- **1 pannello "Medico"**
- **16 flaconi di medicinali –** due con 1, 2, e 4 dosi di medicinale e 4 di succo di lampone
- **20 aiutanti di colore nero**
- **4 tessere delle azioni "Medico al mercato"**
- **9 tessere delle infezioni –** 2 per i luoghi Mercato, Duomo, Atelier e Laboratorio e una per "stesso luogo"
- **4 panoramiche "Azioni aiutanti malati"**
- **1 tessera di copertura**

Modifiche nella preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una tessera delle azioni “Medico al mercato” e una panoramica.

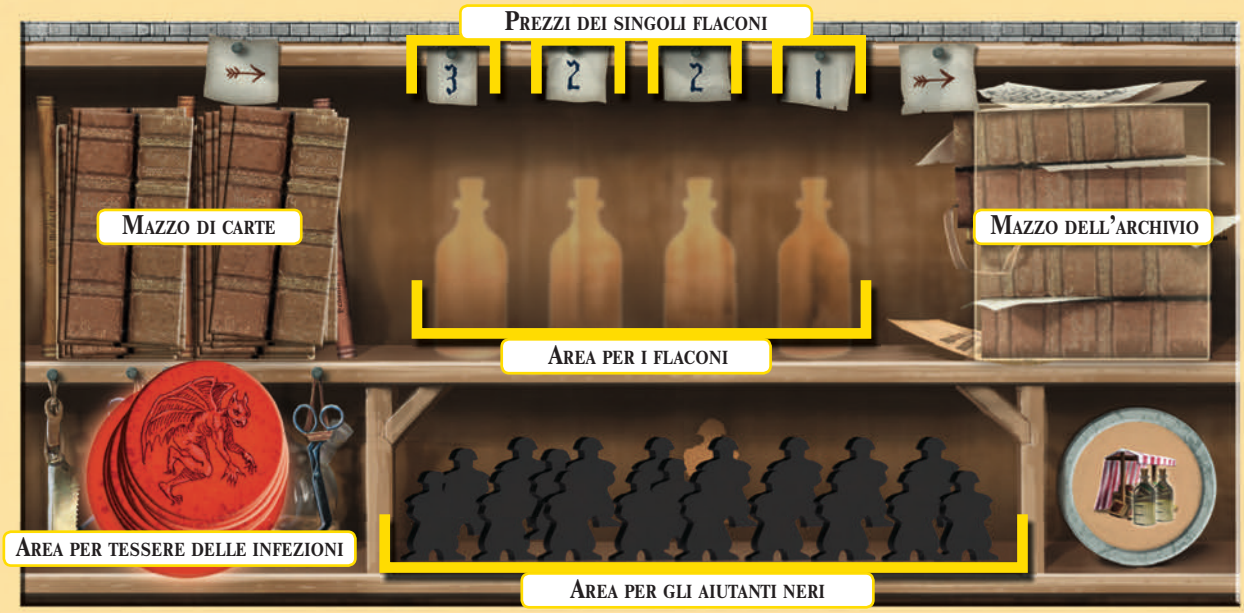
Il pannello viene posizionato con il lato corrispondente al numero dei giocatori verso l'alto.

Per ogni giocatore vengono messi a disposizione cinque aiutanti neri sull’apposito spazio sul pannello. Questi sono utilizzati per identificare gli aiutanti malati. I flaconi di medicinali vengono mescolati e posizionati in un mazzo coperto nell’apposito spazio. Nella prima manche al mercato non viene offerta alcuna medicina.

Le tessere delle infezioni vengono mescolate e posizionate a faccia in giù nello spazio messo a disposizione.

La tessera di copertura viene posta sull'atelier.

Esempio di preparazione per quattro giocatori:



Nota: per il gioco a due o tre giocatori è necessario il retro del pannello "Medico" (con solo tre aree per i flaconi).

Modifiche nello svolgimento del gioco

In ogni manche c’è un luogo nel quale si diffonde un’infezione e gli aiutanti che lavorano in quei posti si ammalano. Questi possono venire guariti dalle medicine del medico del mercato.

Ammalarsi

2. Pianificare e svolgere le azioni

Dopo la fase di progettazione, prima che le azioni vengano eseguite, viene scoperta la prima tessera delle infezioni e viene collocata scoperta nella posizione corrispondente.

Questo è un luogo infetto e tutti i giocatori, che hanno posizionato qui almeno un aiutante, vengono infettati.

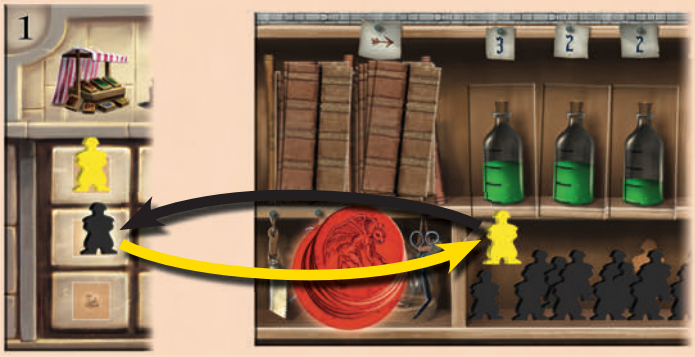
Se viene estratta la tessera “stesso luogo”, il luogo dell’infezione resta lo stesso della manche precedente. Se questo avviene nella prima manche, non si ha nessun luogo infetto.

Subito dopo che il giocatore di turno ha eseguito la sua azione sul posto, viene infettato un aiutante sano dei suoi. Questo può essere anche l'aiutante neutrale. Se il giocatore aveva posizionato lì più aiutanti, ne sceglie uno tra questi.

Se si tratta di un aiutante del colore del giocatore, questo viene aggiunto alle pedine nere, sul pannello "Medico", e un aiutante nero che si trova lì prende il suo posto sul pannello delle azioni.

Se si tratta del sesto aiutante neutrale, questo riprenderà semplicemente il suo posto nel teatro. Al ritorno del buonumore nella manche successiva è di nuovo a disposizione, non più infettato.

Diversamente da quanto avviene con gli aiutanti sani. il giocatore può rinunciare a inserire aiutanti malati. Gli aiutanti malati non posizionati nella manche in corso vengono tenuti dietro al pannello delle azioni, accanto al pannello delle azioni.



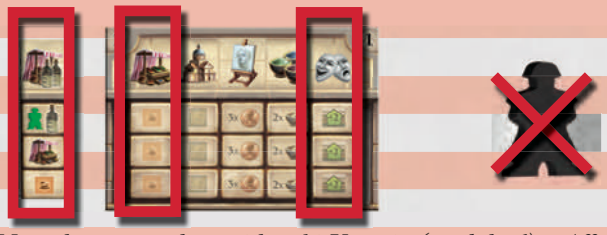
Esempio: è stata pescata la tessera delle infezioni Mercato. Dopo che il giocatore giallo ha comprato due colori, un aiutante si ammala. Uno dei due aiutanti gialli viene posizionato sul pannello Medico e il suo posto sul pannello delle azioni viene preso da un personaggio nero.

Nota: gli aiutanti vengono infettati anche se i giocatori abbandonano l'azione in corso.

Nei seguenti luoghi non possono venire posizionati aiutanti malati:

Mercato e Teatro:

In questi due luoghi non è possibile posizionare aiutanti neri sul pannello delle azioni. Inoltre, nessun aiutante malato può essere posizionato sulle tessere delle azioni del medico al mercato.



Nota: lo stesso vale per i luoghi Vetreria (modulo 6) e Affresco murale (modulo 9) sulle rispettive tessere delle azioni.

Nei seguenti luoghi gli aiutanti malati sono limitati nelle loro azioni:

Duomo:

Se un aiutante malato restaura un'area del duomo, il vescovo non può venir fatto passare lì davanti.
È vietato far restaurare ad aiutanti ammalati sezioni che confinano ortogonalmente o diagonalmente con il vescovo. Dopo il restauro di un'opportuna sezione il vescovo viene posizionato sulla parte diventata libera.

Nota:

- *Le carte Sacrestano (modulo 1) e Visita del Vescovo (modulo 4) non possono venire utilizzate.*
- *La foglia oro (modulo 5) fa guadagnare 1 punto.*
- *I rotoli di scrittura (modulo 7) possono essere giocati, mentre le finestre (modulo 6) vengono rinnovate.*
- *Gli aiutanti malati possono restaurare l'altare senza alcuna limitazione.*

Esempio: la posizione del vescovo determina quali sezioni possono restaurare gli aiutanti malati.

Atelier:

Qui gli aiutanti malati non possono dipingere ritratti, ma solo immagini sacre (area inferiore della tessera di copertura). Questo costa un colore a scelta e tre talleri.

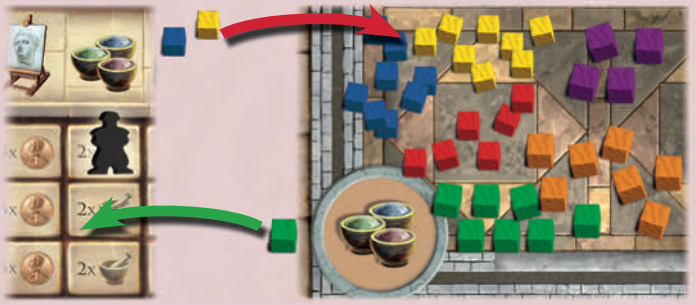
Nota: la carta Mancia (modulo 4) non può essere giocata.

Officina:

Qui gli aiutanti ammalati possono creare solo una miscela di colore ciascuno tramite due cubetti di colore.

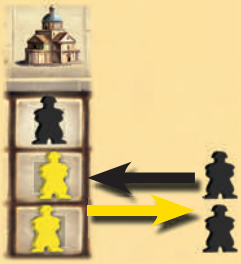
Nota:

- *La carta Alchimia (modulo 4) non può essere giocata.*
- *Una miscela può essere anche una miscela particolare di colori (modulo 3).*



Regola valida per ognuno di questi tre luoghi:

Chi colloca nello stesso luogo aiutanti sani e aiutanti malati può eseguire le singole azioni in qualsiasi ordine. Alla fine tutti gli aiutanti in questo posto verranno infettati.



Esempio: il giocatore giallo posiziona un aiutante malato e due sani nel duomo. Nella programmazione non viene stabilito un ordine in cui gli aiutanti devono eseguire le rispettive azioni. Ma dopo la realizzazione i due aiutanti sani vengono contagiati dai colleghi malati. Questo avviene indipendentemente dall'attuale luogo dell'infezione.

Acquistare medicine

2. Pianificare e svolgere le azioni

Pianificare le azioni

Nella fase di pianificazione i giocatori ora possono anche programmare la visita al "Medico al mercato". Inoltre il mercato sul pannello delle azioni deve essere coperto con le tessere delle azioni. Per la visita del medico non viene posizionato nessun aiutante. Per il successivo acquisto di colore il giocatore può posizionare ancora solo un aiutante.

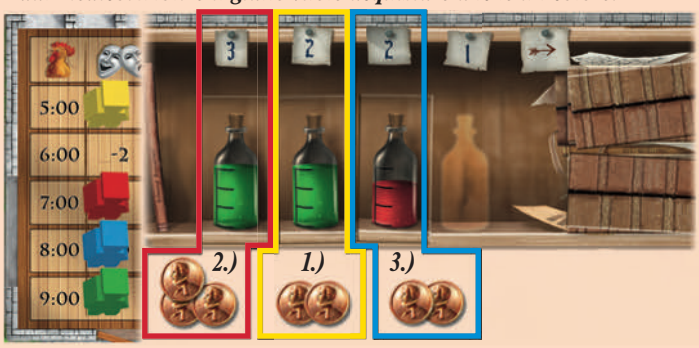
Esempio: la tessera delle azioni può venire posizionata solo sul Mercato. Il giocatore giallo e il giocatore rosso vogliono entrambi andare dal medico. Inoltre il giallo vuole acquistare anche un colore.

Svolgere le azioni

Chi ha messo giù la tessera delle azioni, deve acquistare uno dei flaconi esposti, a meno che tutti i flaconi offerti non siano già stati venduti.

Nota: chi ha poco denaro deve dimostrarlo sollevando il cartoncino di protezione grande.

Il flacone acquistato viene posizionato bene in mostra davanti al proprio cartoncino di protezione grande. Chi possiede due flaconi non può acquistarne altri, finché non ne ha utilizzato almeno uno della propria scorta.



Esempio: il medico offre tre flaconi. Il giocatore giallo deve acquistare un flacone. Sceglie un flacone verde con tre porzioni di medicinale per due talleri e può acquistare un colore. Il giocatore rosso acquista anch'egli tre dosi di medicinale, ma deve pagare tre talleri. Il giocatore blu è costretto ad acquistare il restante flacone rosso per due talleri.

Guarire

Dopo che l'ultimo giocatore ha eseguito l'ultima azione in teatro, i giocatori possono guarire i propri aiutanti malati. I giocatori decidono uno dopo l'altro, in base all'ordine di gioco, se e quanti flaconi adoperare.

I flaconi verdi contenenti farmaci fanno guarire gli aiutanti ammalati. Ogni porzione fa guarire un aiutante. I giocatori scambiano un numero di aiutanti neri corrispondente agli aiutanti del proprio colore. Le eventuali dosi di medicinali rimaste scadono.

Esempio: il giocatore rosso ha due aiutanti malati. Utilizza il flacone con tre dosi di medicinale. Una dose resta inutilizzata. Restituisce di nuovo i suoi aiutanti.

I flaconi rossi con succo di lampone non sono adatti a guarire gli aiutanti. Però migliorano lo stato d'animo. Ogni flacone rosso utilizzato fa salire subito lo stato d'animo di 1. Il pittore corrispondente viene spostato più in alto nel teatro.

Esempio: il succo di lampone fa migliorare lo stato d'animo di uno.

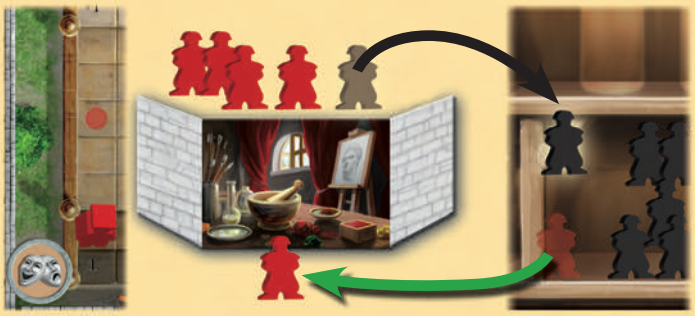
Le bottiglie utilizzate vengono posizionate nella casella del pannello "Medico". Al termine della manche di gioco, i flaconi non venduti vengono rimossi dalla vetrina e posizionati nel mazzo dell'archivio. In seguito, per ogni giocatore che ha almeno un aiutante malato, viene scoperto un nuovo flacone di medicinale per la manche successiva e viene posizionato nell'ordine seguente, da sinistra a destra: ***flaconi verdi nell'ordine dosi 3 – 2 – 1, quindi flaconi rossi.***

Se il mazzo è finito, viene mescolato il mazzo dell'archivio, che andrà a costituire un nuovo mazzo. La tessera delle infezioni per questo turno esce dal gioco.

Esempio: vengono scoperti quattro flaconi, poiché quattro giocatori hanno aiutanti malati. Vengono disposti da sinistra a destra in base ai prezzi: prima i due flaconi con tre dosi di medicinale seguiti da una dose di medicinale e infine il succo di lampone.

Guarigioni automatiche

Se, dopo la scelta dell'ora della sveglia è necessario restituire un aiutante, a causa di uno stato di malumore, per questo è possibile prendere anche un aiutante malato. Il personaggio nero viene riposto sul pannello "Medico". In cambio l'aiutante del proprio colore di gioco viene preso dal pannello e posizionato davanti al proprio cartoncino di protezione. Se lo stato d'animo migliora, è possibile utilizzare l'aiutante sano.



Conclusione del gioco e punteggio finale

Questo modulo è caratterizzato da una condizione di fine gioco alternativa: se all'inizio di una manche è presente ancora solo una tessera delle infezioni sul pannello del medico, questa diventa l'ultima manche (girare il pannello delle azioni).

Durante la valutazione del denaro ogni giocatore riceve cinque talleri per ogni aiutante del proprio colore che non si trova sul pannello "Medico".

Gioco a due

Gli aiutanti di Leonardo non si ammalano e lui non acquista medicinali.

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

QUEEN GAMES