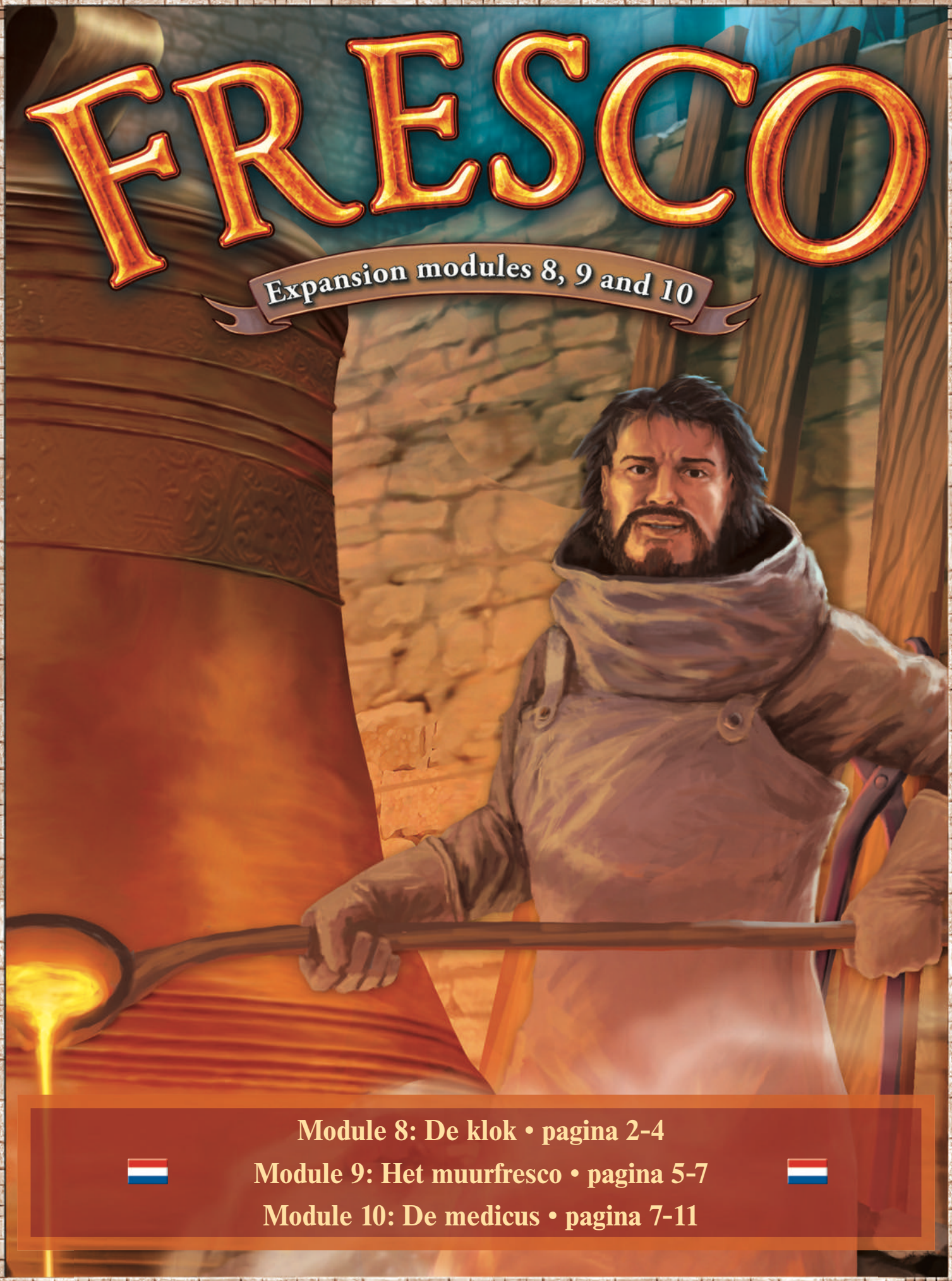
FRESCO

Expansion modules 8, 9 and 10



Module 8: De klok • pagina 2-4

Module 9: Het muurfresco • pagina 5-7

Module 10: De medicus • pagina 7-11

8 De klok

De bisschop wil een nieuwe klok in de kathedraal en is daarom op zoek naar gulle donateurs. De frescoschilders willen ook een bijdrage leveren en investeren hun geld in zogenaamde klok-certificaten. Hiermee krijgen ze direct prestige (overwinningspunten) en aan het einde van het spel krijgen spelers met de meeste certificaten extra overwinningspunten.

Deze module heeft gevolgen voor:

2. Acties plannen en uitvoeren

Extra spelmateriaal

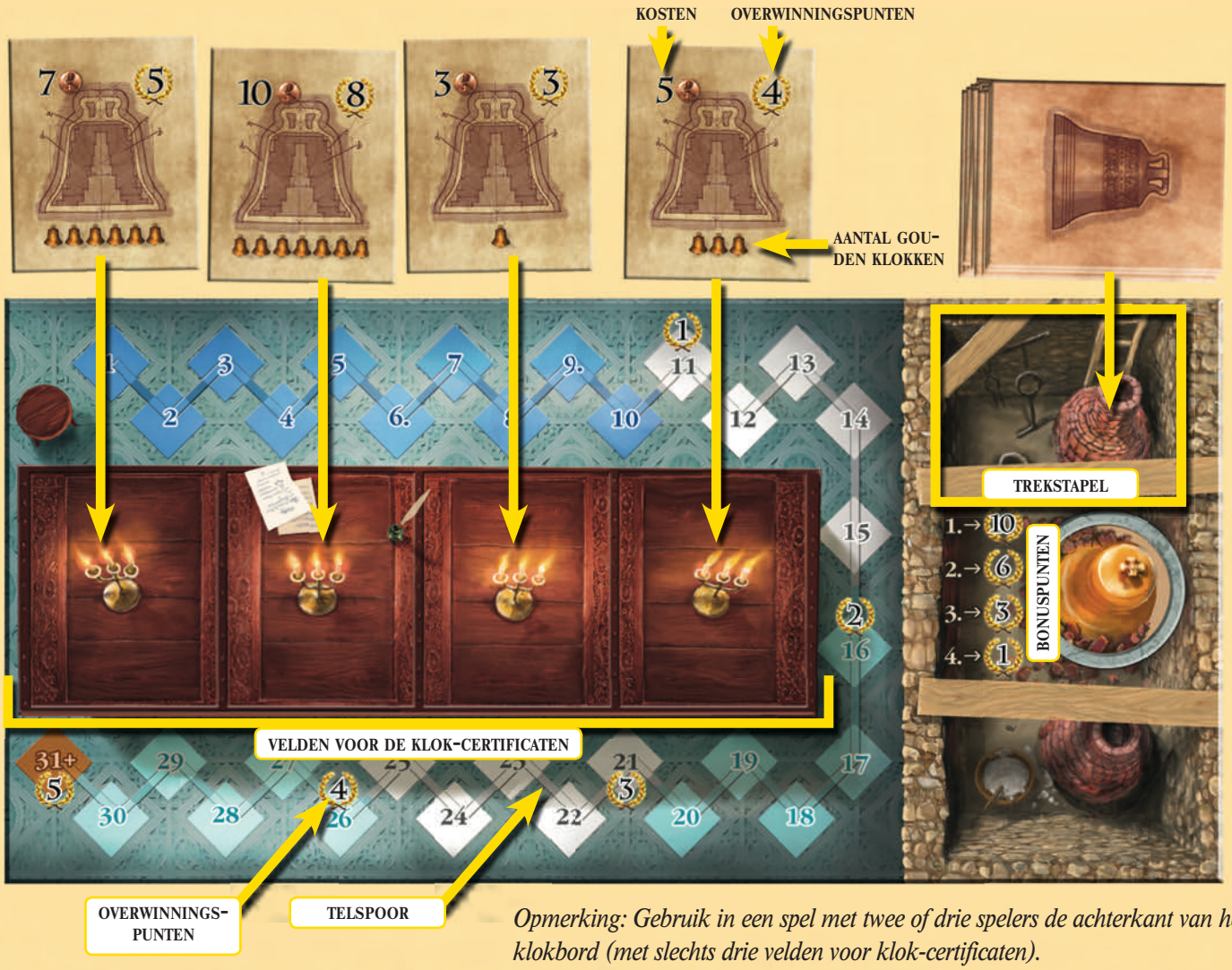
- **4 "investeerders" actietegels** – 1 per speler
- **18 klok-certificaten**
- **1 dubbelzijdig klokbord** – voor respectievelijk 4 of 2 en 3 spelers

Aanpassingen voorbereiding

Iedere speler krijgt 1 "investeerders" actietegel en legt deze achter zijn zichtscherm.

Leg het klokbord naast het spelbord, met de juiste zijde voor het aantal spelers naar boven. Schud de klok-certificaten en leg ze in een gedekte stapel op het klokbord. Draai per speler een certificaat open.

Voorbeeld voorbereiding met 4 spelers:



Opmerking: Gebruik in een spel met twee of drie spelers de achterkant van het klokbord (met slechts drie velden voor klok-certificaten).

Aanpassingen spelverloop

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

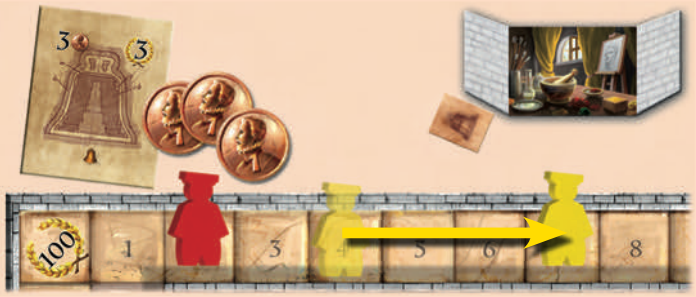
In de planfase hebben de spelers nu ook de mogelijkheid om potentiële investeerders voor de bisschop te zoeken. Om dat te doen, moeten ze op een gebied op hun actiebordje een "investeerders" tegel leggen. De speler kan deze ronde geen acties uitvoeren in dit gebied, maar zorgt in plaats daarvan voor investeerders voor de bisschop. Dit gebeurt in de speelvolgorde op het moment dat het gebied wordt afgehandeld.

Acties uitvoeren

Als de speler als investeerder aanwezig is, moet hij één van de opengedraaide klok-certificaten kopen.

De speler heeft daarbij de keuze uit twee mogelijkheden:

1. De speler betaalt het volledige bedrag, krijgt direct de overwinningspunten en legt het certificaat gedekt voor zijn grote scherm.



Voorbeeld: Geel betaalt het volledige bedrag van 3 munten en krijgt onmiddellijk 3 OP. Hij legt het certificaat gedekt voor zijn scherm neer.

2. De speler betaalt het certificaat in termijnen en legt het certificaat open voor zijn zichtscherm. Daarna mag hij een eerste termijn betalen door een bedrag naar keuze te betalen. De speler krijgt 1 overwinningspunt voor elke 2 munten die hij op het certificaat legt.
   Opmerking: Zelfs als een speler het volledige bedrag kan betalen, mag hij kiezen voor het betalen in termijnen.

   Een speler die een certificaat bezit dat nog niet volledig is betaald, **moet elke keer als hij geld verdient** dat geld op het certificaat leggen, totdat dit volledig is betaald. Hij krijgt hier geen overwinningspunten voor. Als het volledige bedrag is betaald, mag hij het certificaat omdraaien, zodat dit gedekt voor zijn grote zichtscherm ligt.

Voorbeeld: Rood wil het certificaat in termijnen betalen en legt het open voor zijn grote scherm. Als eerste termijn betaalt hij 4 munten, waarmee hij 2 OP verdient.

Opmerkingen:

- *Als een speler geld achter zijn grote zichtscherm heeft liggen, mag hij dit op elk moment gebruiken om voor een certificaat te betalen.*
- *De spelers mogen altijd hun eigen certificaten bekijken. Het aantal certificaten dat een speler heeft, is openbare informatie.*

Voorbereiding van de volgende ronde:

De spelers nemen de actietegel "investeerders" van hun actiebordje. De klok-certificaten die niet zijn verkocht komen onderop de stapel te liggen. Vervolgens wordt er per speler een klok-certificaat op het klokbord gelegd.

Opmerking: Als er nog onvoldoende certificaten zijn, dan worden deze allemaal op het klokbord gelegd. Als het laatste certificaat is gekocht, dan heeft de actietegel "investeerders" geen functie meer.

Einde van het spel en eindwaardering

De klok-certificaten worden gewaardeerd, voordat de spelers punten krijgen voor geld in hun bezit.

Het waarderen geschiedt in de speelvolgorde van de laatste ronde

Bij de waardering draait de speler zijn gedekte certificaten open en telt het aantal gouden klokken. Klokken op niet volledig betaalde certificaten worden afgetrokken van dit totaal. Daarna plaatst de speler een assistent op het betreffende veld op het klokbord.

Vervolgens plaatst de speler een van zijn assistenten op het betreffende veld op het klokkentelspoor.

Ten slotte worden de klokken op de niet verkochte certificaten geteld. Deze tellen voor de bisschop. Plaats de bisschop het betreffende veld op het klokbord.

Spelers zonder certificaat doen niet mee met deze waardering.

Is het veld bezet waarop een assistent of de bisschop op een veld zou komen, dan gaat deze naar het volgende vrij veld op het klokken-scorespoor.

Nu krijgt iedere speler een bonus naar gelang zijn positie op het klokkentelspoor. De speler krijgt zowel punten voor zijn positie op het klokkentelspoor als voor de bonus. De bisschop neemt ook een positie in in de rangvolgorde, waardoor spelers die achter hem staan minder punten krijgen. Ten slotte voegt elke speler de overwinningspunten toe aan het puntenspoor door zijn schilderfiguur het aangegeven aantal velden vooruit te plaatsen.

Voorbeeld eindwaardering met 3 spelers:

Voorbeeld: Rood eindigt op veld 20 van het klokkentelspoor en komt daarmee op de eerste plaats. Dat levert hem 9 OP op. Daarnaast krijgt hij ook 2 OP, omdat hij voorbij veld 15 is gekomen. Blauw eindigt op veld 16 en krijgt 5 OP voor de tweede plaats en daarnaast ook 2 OP.

Zowel groen als de bisschop hebben 11 klokken. Omdat de bisschop als laatste wordt verplaatst, eindigt hij één veld voor groen. Groen eindigt dus op de vierde plaats en krijgt 1 OP, omdat hij veld 11 op klokkentelspoor heeft bereikt.

Opmerking: Er zijn in totaal 61 gouden klokken op 18 klok-certificaten. Als een speler meer dan 30 klokken heeft, plaatst hij zijn speelstuk op het "30+"-veld.

Spel met 2 spelers

In een spel met twee spelers krijgt Leonardo klok-certificaten. Trek vier certificaten van de stapel en leg deze gedekt op veld 3 van het klokbord en plaats hierop assistenten van Leonardo om aan te geven dat deze van hem zijn. Leonardo waardeert de certificaten aan het einde van het spel.

In een spel met twee spelers nemen zowel Leonardo als de bisschop een positie in bij de waardering van de klok-certificaten.

9 Het muurfresco

Het opknappen van het oude muurfresco is stille wens van de bisschop.

Naast roem en prestige kunnen spelers verf krijgen en dus geld besparen. Welke frescoschilder laat zo'n kans schieten?

Deze module heeft gevolgen voor:

- **2. Acties plannen en uitvoeren**
- **Werkplaats: Frescotegel omruilen**

Aanvullend spelmateriaal

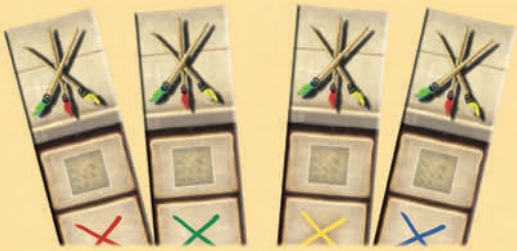
- **1 "muurfresco"-bord**
- **4 "muurfresco" actietegels**
- **18 muurfresco-tegels** – voorzijde: gemengde verf / achterzijde: verf inkomen
  De verfvlekken spelen enkel een rol als met de module 2 "De wens van de bisschop" wordt gespeeld.
- **12 wisseltegels** – 4 tegels per kleur: paars, oranje en groen

voorzijde *achterzijde*

Aanpassingen voorbereiding

Leg het muurfresco-bord naast het spelbord. Schud de 18 muurfresco-tegels met de voorkant naar boven. Leg op elk deel van het muurfresco-bord een muurfresco-tegel.

Iedere speler neemt een muurfresco-tegel met zijn spelerskleur en legt deze achter zijn grote scherm.



Leg de wisseltegels in de werkplaats op het spelbord.

Aanpassingen spelverloop

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In de planfase kunnen de spelers ook kiezen om het muurfresco te restaureren. Als een speler voor deze actie kiest bedekt hij een gebied op zijn actiebordje.

Hij mag dit gebied niet bezoeken in deze ronde en gaat in plaats daarvan aan het muurfresco werken. Dit wordt gedaan in de speelvolgorde op het moment dat de bedekte actie wordt afgehandeld.

Acties uitvoeren

Het muurfresco bestaat uit 18 delen: elk deel is bij aanvang van het spel bedekt met een tegel. In tegenstelling tot het plafondfresco worden de delen van het muurfresco in een doorgaande lijn gerestaureerd. In de hoek linksonder is reeds een begin gemaakt. Het volgende deel dat gerestaureerd gaat worden moet horizontaal of verticaal aan een reeds gerestaureerd deel grenzen.

De speler legt de benodigde verf van de gekozen tegel terug in de voorraad en verdient 4 OP, die hij onmiddellijk verwerkt op het puntenspoor.

Daarna verwijdert hij de tegel en legt deze voor zijn grote zichtscherm.

Een speler krijgt de verf op de tegels voor zijn zichtscherm als inkomen bij aanvang van elke volgende ronde.

Voorbeeld: Rood legt een paars verfblokje af en pakt de betreffende muurfresco-tegel. Hij krijgt direct 4 OP en legt de tegel met de achterzijde zichtbaar voor zijn grote zichtscherm.

Werkplaats: Frescotegel omruilen

Deze module maakt een nieuwe actie in de werkplaats mogelijk.

In plaats van 1 of 2 keer verf mengen, mag een assistent 2 muurfresco-tegels voor een wisseltegel omruilen. De speler legt 2 tegels met 2 verschillende verf af en neemt een wisseltegel met de kleur verf als resultaat van het mengen van de verf op de afgelegde tegels.

Iedere speler kan maximaal 1 wisseltegel krijgen van elke verf.

Voorbeeld: Rood legt de blauwe en gele muurfresco-tegels af en krijgt daarvoor in de plaats de groene wisseltegel.

Voorbereiding volgende ronde:

De spelers verwijderen de muurfresco-tegel van hun actiebordje.

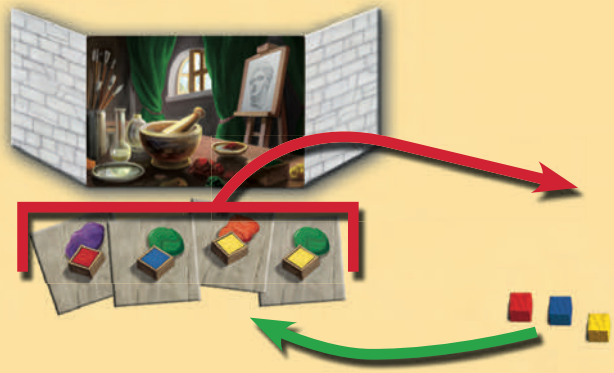
De spelers krijgen inkomen. Elke muurfresco-tegel levert 1 verfblokje in een primaire kleur (rood, geel of blauw) op. Een speler krijgt maximaal 1 blokje per kleur, zelfs als hij meerdere tegels van die kleur heeft.

Een wisseltegel levert 1 verfblokje in een mengkleur (paars, oranje of groen) op.

Aanvulling spelregels:

Als er wordt gespeeld met zowel de module "Het muurfresco" en "De opdracht van de bisschop"…

Er staat een verfklodder op de achterzijde van de muurfresco-tegels. Muurfresco-tegels kunnen worden gebruikt om opdrachten te vervullen zoals in het basisspel. Een combinatie van fresco- en muurfresco-tegels is toegestaan. Het inkomen vanwege vervulde opdrachten wordt niet beïnvloed door de muurfresco-module.



Voorbeeld: Groen heeft 1 rode, 1 blauwe en 2 gele tegels. Hij krijgt 1 rood, blauw en geel verfblokje.

Spel met 2 spelers

Leonardo restaureert het muurfresco niet.

10 De medicus

Als het halen van de deadline om het fresco te restaureren al niet moeilijk genoeg is, worden je assistenten ook nog eens ziek. Hoe gaan we nu we deadline halen? Een goede planning en medicijnen van de rondreizende medicus bieden hulp.

Deze module heeft gevolgen voor:

2. Acties plannen en uitvoeren

Markt, Theater, Dom, Atelier en Werkplaats

Aanvullend spelmateriaal

- **1 "medicus"-bord**
- **16 medicijnflesjes** – 4 flesjes met ingrediënten van het medicijn en 4 flesjes met vruchtensap
- **20 zwarte assistent speelfiguren**
- **4 "medicus op de markt" actietegels**
- **9 besmettingstegels** – 2 per gebied: mark, kathedraal, studio en werkplaats; 1 "hetzelfde gebied" tegel
- **4 overzichtskaarten met "acties van zieke assistenten"**
- **1 afdektegel**

Aanpassingen voorbereiding

Iedere speler krijgt een “medicus op de markt” actietegel en een overzichtskaart.

Leg het “medicus”-bord naast het spelbord.

Plaats per speler 5 zwarte assistenten op het daarvoor bestemde veld op het “medicus”-bord. Dit zijn de zieke assistenten. Schud alle medicijnflesjes en leg deze gedekt op het daarvoor bestemde veld als algemene voorraad. In de eerste ronde worden er geen medicijnen aangeboden op de markt.

Schud de besmettingstegels en leg deze gedekt op het daarvoor bestemde veld.

Leg de afdektegel op het atelier.

Voorbeeld voorbereiding met 4 spelers:

Opmerking: Gebruik in een spel met twee of drie spelers de achterkant van het “Medicus”-bord (met slechts drie velden voor flesjes).

Aanpassingen spelverloop

In elke ronde verspreidt de besmetting naar een gebied en alle assistenten, die daar aan de slag gaan, worden ziek. Zij kunnen weer genezen worden met het medicijn van de medicus op de markt.

Ziek worden

2. Acties plannen en uitvoeren

Trek de bovenste besmettingstegel van de stapel op en leg deze na de planfase in het aangegeven gebied, voordat de spelers hun acties uitvoeren. Dit gebied is besmet en alle spelers die hier minstens één assistent hebben ingezet, worden hierdoor getroffen.

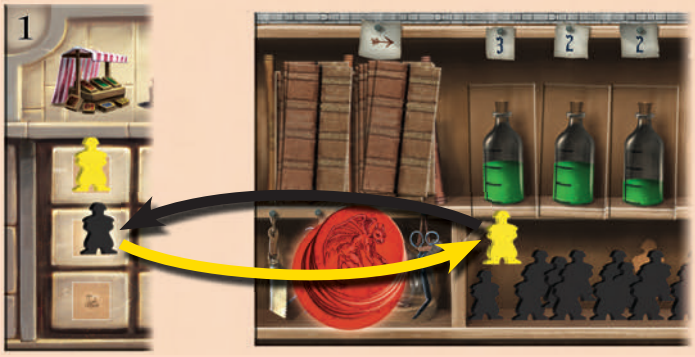
Als de “hetzelfde gebied” tegel wordt getrokken blijft het besmette gebied hetzelfde als in de vorige ronde en blijft de tegel liggen. Als dit gebeurt in de eerste ronde, wordt er geen gebied besmet.

Nadat de actieve speler zijn laatste actie in het besmette gebied heeft uitgevoerd, wordt één van zijn gezonde assistenten ziek – dit kan ook de neutrale zesde assistent zijn. Als een speler meer dan één assistent had ingezet, moet hij kiezen welke ziek wordt.

Als een assistent in de kleur van een speler ziek wordt, gaat deze naar veld het met de zwarte assistenten op het "medicus" bord en krijgt de speler een zwarte assistent.

Als een neutrale assistent ziek wordt, gaat deze terug naar het theater. Als het humeur het toelaat, zal deze assistent de volgende ronde weer beschikbaar zijn.

In tegenstelling tot gezonde assistenten, mag een speler er voor kiezen om zieke assistenten niet in te zetten. In dat geval worden die assistenten achter het kleine zichtscherm naast het actiebordje gezet.



Voorbeeld: De besmettingstegel voor de markt wordt getrokken. Nadat geel 2x verf heeft gekocht, wordt zijn assistent ziek. Een van zijn twee gele assistenten gaat naar het "Medicus"-bord en zijn plaats wordt ingenomen door een zwarte assistent.

Opmerking: Assistenten worden ook ziek als een speler besluit geen actie in het gebied uit te voeren.

Zieke assistenten mogen niet worden ingezet in de volgende gebieden:

Markt en Theater:

In deze twee gebieden mag op het actiebordje een zwarte assistent worden ingezet. Dus op het "medicus"-bord mag geen zwarte assistent worden ingezet.

Opmerking: Dezelfde regel geldt voor de "Glasblazerij" (module 6) en het "Muurfresco" (module 9): op die actiebordjes mag ook geen zwarte assistent worden ingezet.

Zieke assistenten kennen beperkingen in de volgende gebieden:

Dom:

Als een zieke assistent een deel van het plafondfresco restaureert, mag de bisschop daarvoor niet worden verplaatst. Zieke assistenten kunnen geen delen restaureren, die horizontaal, verticaal of diagonaal grenzen aan de bisschop. Nadat een (toegestaan) deel van het fresco is gerestaureerd, gaat de bisschop alsnog naar het gerestaureerde deel.

Opmerkingen:

- *Zieke assistenten kunnen zonder beperking het altaar restaureren.*
- *De kaarten "Kerkvoogd" (module 1) en "Bezoek van de bisschop" (module 4) kunnen niet worden gespeeld.*
- *Bladgoud (module 5) is slechts 1 punt waard.*
- *Schriftrollen (module 7) kunnen worden gespeeld en vensters (module 6) kunnen worden vernieuwd.*

Voorbeeld: De positie van de bisschop bepaalt welk deel door zieke assistenten gerestaureerd kan worden.

Atelier:

Zieke assistenten gaan portretten schilderen, maar maken enkel tekeningen van heiligen (onderste deel van het getrokken tegel). Dit kost een verfblokje naar keuze en de speler verdient 3 munten.

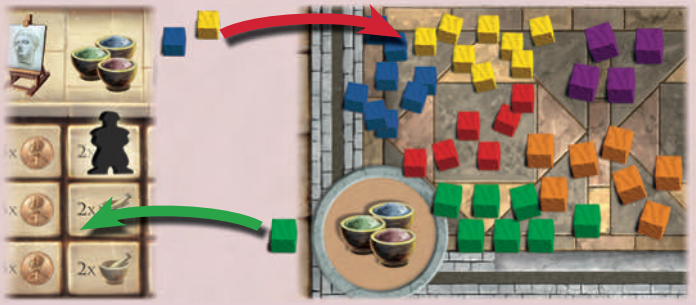
Opmerking: De kaart "Drinkgeld" (module 4) kan niet worden gespeeld.

Werkplaats:

Zieke assistenten kunnen slechts eenmaal verf mengen.

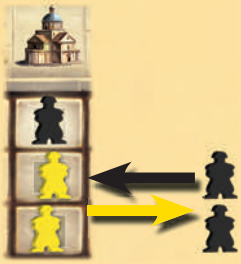
Opmerkingen:

- *De kaart "Alchemie" (module 4) kan niet worden gespeeld.*
- *De verf die gemengd wordt, mag ook een bijzondere kleur zijn.*



Voor alle drie deze gebieden geldt de volgende regel:

Als een speler een gezonde en een zieke assistent inzet in hetzelfde gebied, mag hij hun acties in een willekeurige volgorde uitvoeren. Daarna worden alle gezonde assistenten in dit gebied ziek.



Voorbeeld: Geel zet 1 zieke en 2 gezonde assistenten in bij de Dom. Bij het plannen wordt niet de volgorde bepaald waarin de assistenten de acties uitvoeren. Maar na het uitvoeren van de acties raken beide gezonde assistenten besmet. Dit staat los van de getrokken besmettingstegel deze ronde.

Medicijnen kopen

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

In de planfase hebben de spelers ook de mogelijkheid om een bezoek te brengen aan de "medicus op de markt". Hiertoe moeten ze het marktgebied op hun actiebordje bedekken met de actietegel. Er is geen assistent nodig om de medicus te bezoeken. De speler mag daarnaast één assistent inzetten om verf te kopen.

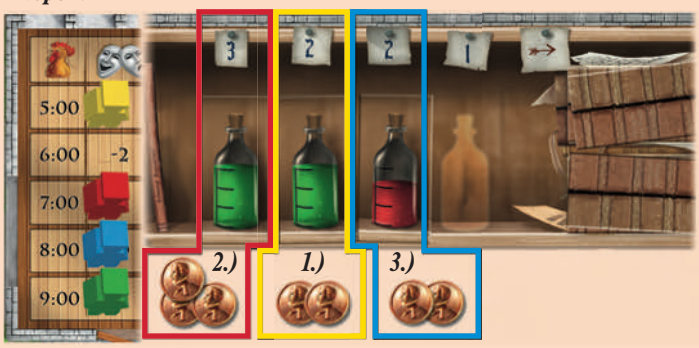
Acties uitvoeren

Als een speler zijn actietegel heeft gespeeld, moet hij een medicijnflesje in het aanbod kopen, mits nog beschikbaar.

Opmerking: Als een speler onvoldoende geld heeft om een flesje te kopen, moet hij dit laten zien door zijn zichtscherm op te tillen.

De speler legt de gekochte fles voor zijn grote scherm. Een speler mag maximaal twee flesjes bezitten.

Voorbeeld: De actietegel kan enkel op de markt worden gelegd. Geel en rood willen beiden naar de medicus. Geel wil daarnaast 1x verf kopen.



Voorbeeld: De medicus biedt 3 flesjes aan. Geel moet 1 flesje kopen en kiest een groen flesje met 3 porties elixer. Hij betaalt 2 munten en mag daarnaast 1x verf kopen. Rood koopt ook 3 porties elixer, maar moet 3 munten betalen. Blauw moet het rode flesje kopen voor 2 munten.

Genezen

Nadat de laatste speler zijn laatste actie in het theater heeft uitgevoerd, kunnen de spelers hun zieke assistenten genezen. De spelers besluiten in speelvolgorde het aantal flesjes dat ze willen inzetten.

Groene flesjes bevatten elixer en genezen de assistenten. Elk afzonderlijke portie geneest één assistent.
De speler verwisselt een zwarte assistent voor een assistent in zijn kleur. Overtollige porties gaan verloren (de houdbaarheid van het medicijn is verlopen).

Voorbeeld: Rood heeft 2 zieke assistenten. Hij gebruikt zijn flesje met 3 porties. 1 Portie komt daarmee te vervallen. Hij wisselt zijn assistenten om.

Rode flesjes bevatten vruchtensap en genezen de assistenten niet, maar verbeteren het humeur. Elk rood flesje, dat wordt gebruikt, verhoogt het humeur met +1. Verplaats het schilderspeelstuk bij het theater zoveel velden vooruit.

Voorbeeld: Met vruchtensap stijgt het humeur met 1.

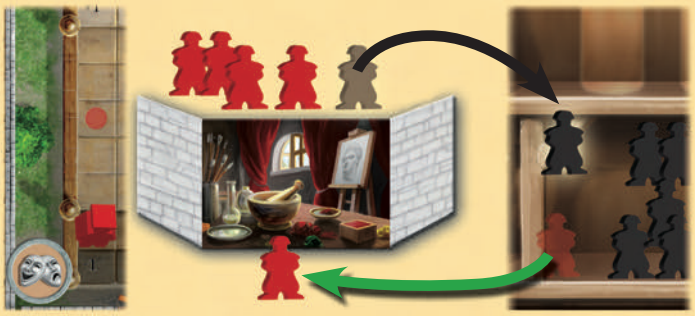
Alle gebruikte flesjes worden afgelegd en komen op het daarvoor bestemde veld op het "medicus"-bord te liggen. Aan het einde van een ronde worden alle niet gebruikte flesjes in het aanbod verwijderd en afgelegd. Daarna worden er nieuwe flesjes neergelegd voor de volgende ronde. Trek per speler met minstens één zieke assistent één flesje en leg ze als volgt neer: ***Van links naar rechts, eerst de groene flesjes op volgorde van porties 3-2-1 en daarna de rode flesjes.***

Voorbeeld: Er worden 4 flesjes getrokken, omdat 4 spelers zieke assistenten hebben. Ze worden als volgt van links naar rechts neergelegd: eerst de twee groene flesjes met 3 porties, daarna het groene flesje met 1 portie en achteraan het rode flesje.

Als de trekstapel leeg is, worden de afgelegde flesjes geschud en vormen een nieuwe trekstapel.
De besmettingstegel van deze ronde wordt uit het spel genomen.

Automatische genezing

Als een speler een assistent moet afgeven vanwege slecht humeur, mag hij ook een zwarte assistent inleveren. Deze gaat dan terug naar het "medicus"-bord om vervolgens een assistent in zijn spelerskleur voor zijn scherm te leggen. Deze genezen assistent kan weer worden gebruikt als het humeur verbeterd.



Einde van het spel en eindwaardering

Deze module introduceert een nieuwe eindconditie: als er slechts één besmettingstegel over is op het "medicus"-bord aan het begin van een ronde, is dit de laatste ronde; draai het "medicus" bord om.

Bij het krijgen van punten voor geld, krijgen de spelers 5 munten voor elke assistent in hun kleur, die niet op het "medicus"-bord staat.

Spel met twee spelers

De assistenten van Leonardo worden niet ziek en hij koopt geen medicijn.

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

QUEEN GAMES