Un gioco di Marco Ruskowski e Marcel Süßelbeck per 2-4 persone a partire da 10 anni

FRESCO

Il Vescovo è in attesa di ospiti importanti, ma il grande affresco – il dipinto che decora il soffitto del Duomo – deve essere assolutamente restaurato. Vengono convocati i più abili artisti del Rinascimento, che dovranno mettere alla prova le loro capacità. Chi riuscirà a far di nuovo risaltare l'affresco?

L'idea

Lasciatevi coinvolgere da Fresko, il suggestivo gioco per le famiglie per 2-4 giocatori a partire da 10 anni, e sarete affascinati dal periodo rinascimentale. Immergetevi in un'epoca sontuosa ed approfittate delle ulteriori possibilità offerte dai 3 moduli contenuti all'interno della scatola. Possono essere combinati a piacere con il gioco base, per aumentarne gradualmente la complessità e modificarne sulla durata.

Più divertimento più a lungo.

- Il gioco di base: Fresko
- I moduli di espansione che rendono il gioco più complesso:

  Modulo 1: I ritratti

  Modulo 2: Gli ordini del Vescovo

  Modulo 3: Le miscele di colori

Scopo del gioco

I giocatori rivestono il ruolo di pittori, che vengono incaricati dal vescovo di restaurare il grande dipinto del Duomo.

La giornata di lavoro deve essere ben pianificata ed è necessario iniziare molto presto. Per svolgere il lavoro nel Duomo è necessario acquistare i colori, restaurare l'affresco e miscelare i colori.

Se l'incasso non è sufficiente, è necessario svolgere altri opere nel proprio atelier. Ma spesso ne risente lo stato d'animo degli aiutanti che possono trovare beneficio solo recandosi al teatro.

Solo chi riesce a giocare con abilità, potrà conquistare punti e divenire il pittore di maggior successo.

Nella pagina seguente è riportato un schema del materiale di "Fresko". Il materiale e le regole per i singoli moduli di espansione sono nel foglio allegato.

Anche le regole per giocare in due sono contenute nel foglio allegato.

Materiale

- **1 tabellone doppio**
- **14 tessere del mercato**
- **25 tessere dell'affresco** con i valori 3-11
- **60 monete (talleri)** con i valori 1 (36x), 5 (16 x) e 10 (8x)
- **78 pedine colorate,** 17 in ciascuno dei colori rosso, giallo, blu; 9 in verde, viola, arancio
- **4 aiutanti di colore neutro**
- **20 aiutanti,** 5 in ciascuno dei 4 colori
- **12 pittori,** 3 in ciascuno dei 4 colori
- **1 vescovo**
- **4 cartoncini di protezione piccoli**
- **4 cartoncini di protezione grandi**
- **4 schemi delle azioni**
- **4 carte con tabelle per le miscelazioni**
- **1 sacchetto di stoffa**
- **1 foglio delle istruzioni**

Materiale da distribuire ai giocatori

Ogni giocatore riceve nel colore prescelto:

- **1 cartoncino di protezione piccolo** e **1 schema delle azioni**, che posiziona dietro il cartoncino con il lato "1" rivolto verso l'alto.

Lato anteriore del cartoncino di protezione piccolo

Lato interno del cartoncino di protezione piccolo con schema della Fase 1, della Fase 2 e per la preparazione della nuova manche

Schema delle azioni

Lati 1 e 2

Il lato 2 viene utilizzato solo nell'ultima manche

- **1 cartoncino di protezione grande,** dietro il quale viene posizionata **1 pedina gialla, 1 rossa** e **1 blu** e **12 talleri.**

Lato anteriore del cartoncino di protezione grande

Lato interno del cartoncino di protezione grande con la tabella delle miscele dei colori fondamentali

- **1 carta con la tabella delle miscele dei colori fondamentali**
- **3 artisti**

- **5 aiutanti**

Svolgimento del gioco in 3 e 4 giocatori

1. Il tabellone doppio ...

... viene posto al centro del tavolo raggiungibile da tutti. E' visibile il lato per 4 giocatori (caselle di partenza S1-S4).

Giocando in tre il tabellone viene girato e viene utilizzato il lato del tabellone con le caselle di partenza S1-S3.

2. Le

Ogni gi
sacchet
vengon
turno p
barra d

9. Il Vescovo

Viene posto sulla tessera al centro dell'affresco.

8. Il Teatro

Ciascun giocatore pone uno dei suoi artisti sulla casella con il colore corrispondente indicante lo stato d'animo.

Ciascuno degli aiutanti di colore neutro viene posto all'inizio di ogni colonna.

7. Il laboratorio

Consiste di 6 caselle su cui vengono posizionate le pedine ordinate per colore. Costituiscono la scorta generale di colori.

6. L'atelier

Le monete vengono raggruppate in base al valore e poste sulle 3 caselle libere dell'atelier. Costituiscono la scorta generale.

Il resto del materiale non è necessario per il gioco di base.

Le particolarità se si gioca in tre sono evidenziate in blu

e caselle di partenza (S1-S4)

giocatore pone 1 pittore nel
tto di stoffa. I personaggi
no estratti uno dopo l'altro e a
posti sulle caselle S1-S4 della
del punteggio.

3. La locanda

Ciascun giocatore pone uno dei suoi artisti su uno spazio sopra la locanda.

La locanda mostra:

nella colonna a sinistra l'ora della sveglia

nella colonna al centro i cambi d'umore

nella colonna a destra i prezzi sul mercato

4. Il mercato con i banchi di vendita 1-4

Le 14 tessere del mercato vengono messe nel sacchetto e mescolate. Indicano i colori che è possibile acquistare al mercato.
Per ciascun banco di vendita viene estratto il numero di tessere necessario dal sacchetto e posizionato ben in vista. 1 tessera rimane nel sacchetto.

Se si gioca in tre, i rivenditori saranno 3. Vengono predisposte le seguenti tessere:

Complessivamente si gioca con 11 tessere, 2 rimangono nel sacchetto.

5. Il Duomo con l'affresco e l'altare

Delle 25 tessere dell'affresco ne viene presa una con valore pari a 11 che va posta al centro dell'affresco.

Le altre tessere vengono mescolate e posizionate sulle sezioni dell'affresco con il lato anteriore rivolto verso l'alto.

Lato anteriore

Punteggio

Pedine colorate da utilizzare per il restauro.

Retro

Necessario solo per il modulo di espansione "Ordine del Vescovo".

Incasso

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in diverse manche. Ogni manche consiste di 2 fasi:

1. Scegliere l'ora della sveglia e adattare lo stato d'animo

2. Pianificare e svolgere le azioni

Le fasi nel dettaglio:

1. Scegliere l'ora della sveglia e adattare lo stato d'animo

Inizia il giocatore che si trova più **indietro** nella barra del punteggio.

Spostare il proprio artista dalla locanda sulla casella con l'**ora della sveglia** desiderata. Gli altri giocatori scelgono in **sequenza crescente in base al punteggio** un orario non occupato. In ogni casella dell'orario può trovarsi solo 1 artista.

L'orario prescelto ha tre effetti per ciascun giocatore:

- può modificare lo **stato d'animo**
- definisce il **prezzo** sul mercato
- stabilisce la **sequenza dei giocatori** per le azioni della fase 2

Cambiare lo stato d'animo

Il cambio dello stato d'animo è visibile nella colonna al centro. Non appena il giocatore ha scelto l'ora della sveglia, sposta il personaggio verso il basso o verso l'alto in base al proprio stato d'animo. L'artista non può essere spostato oltre la casella più in basso o più in alto.

Lo stato d'animo può avere i seguenti effetti:

- **Caselle "+1"**
  Se il personaggio si trova su una delle due **caselle "+1"**, il giocatore prende **il personaggio dell'aiutante di colore neutro dalla sua colonna**, che potrà utilizzare nella 2a fase del gioco per **una ulteriore azione** (in tal modo complessivamente 6 azioni) su uno dei suoi schemi delle azioni. Il giocatore tiene questo suo aiutante finché non lascia nuovamente le caselle "+1". Dopodiché riposiziona il personaggio sulla casella sopra l'indicatore dello stato d'umore.

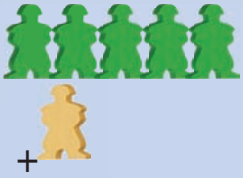
- **Caselle "-1"**
  Se il personaggio si trova su una delle caselle "-1", deve cedere 1 dei propri aiutanti. Lo mette davanti al cartoncino di protezione. Nella seconda fase del gioco avrà quindi a disposizione solo 4 azioni. Quando lascerà le caselle "-1", ritornerà in possesso del suo aiutante.

Nota: All'inizio del gioco, tutti gli artisti sono sulle caselle di partenza S1-S4; la casella più arretrata è la S1.

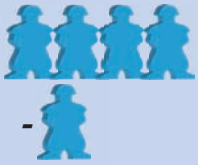
Esempio:

1.) Il giocatore rosso è quello più indietro sulla barra del punteggio. Sceglie dapprima l'ora della sveglia e pone il proprio artista sulle 7, stabilendo per questo turno che il suo umore peggiora di 1 e deve pagare 2 talleri ad ogni banco di vendita sul mercato. Ora, gli altri giocatori non possono più scegliere questo orario.

2.) Il giocatore rosso adatta il suo stato d'animo nel teatro, spostando il proprio personaggio di 1 casella verso il basso



Il giocatore dispone di 1 ulteriore aiutante.



Il giocatore avrà a disposizione 1 aiutante in meno.

Prezzi sul mercato

Sulla colonna destra ogni giocatore potrà leggere il prezzo che deve pagare per questa manche sul mercato per 1 tessera del mercato.

Sequenza di gioco

Quando tutti i giocatori hanno scelto l'ora della sveglia, viene definita la sequenza dei giocatori per questa manche. Il giocatore che ha scelto di svegliarsi prima degli altri, nella fase 2 dello svolgimento delle azioni sarà sempre il primo. Tutti gli altri giocatori seguono in sequenza crescente in base all'orario in cui si svegliano.

Esempio:

Il giocatore rosso deve pagare al mercato 2 talleri per ciascuna tessera.

Attenzione:

Ci sono nel gioco 2 diverse sequenze dei giocatori:

1. La sequenza in cui viene scelta l'ora della sveglia (determinata con la posizione sulla barra del punteggio).

2. La sequenza in cui vengono eseguite le azioni (determinata dall'ora della sveglia).

2. Pianificare e svolgere le azioni

Pianificare le azioni

Tutti i giocatori organizzano **contemporaneamente dietro il cartoncino di protezione piccolo** le azioni che desiderano svolgere nei 5 diversi luoghi del tabellone.

Distribuiscono gli aiutanti a loro disposizione fra le 15 caselle dello schema delle azioni. Su ciascuna casella può essere posizionato 1 solo aiutante. Ciascun aiutante attiva un'azione.

Svolgere le azioni

Quando tutti i giocatori hanno posizionato i propri aiutanti, tolgono il cartoncino di protezione piccolo e visitano uno dopo l'altro i 5 luoghi del tabellone. In ciascun luogo, i giocatori svolgono le proprie azioni nella sequenza dell'ora della sveglia prescelta. Il giocatore di turno esegue tutte le sue azioni in un luogo prima che il giocatore successivo visiti questo luogo.

Se un giocatore non ha utilizzato nessun aiutante in un luogo, qui non esegue alcuna azione. Nella sequenza dei giocatori viene saltato.

Non sussiste alcun obbligo. Il giocatore può rinunciare in qualsiasi momento a svolgere singole azioni.

Se un giocatore non ha abbastanza denaro o pedine colorate per un'azione, **deve** rinunciarvi.

Esempio:

In questa manche il giocatore decide di visitare

1 volta il mercato,
2 volte il duomo,
0 volte l'atelier,
1 volta il laboratorio
e
1 volta il teatro

I singoli luoghi e le azioni possibili:

Mercato: acquisto dei colori o chiusura del banco di vendita

Duomo: restauro dell'affresco o dell'altare

Atelier: esecuzione di ritratti

Officina: miscela dei colori

Teatro: miglioramento dello stato d'animo

I luoghi e le azioni:

Market: Buy paints or close down market booth

Il giocatore di turno cerca anzitutto uno dei rivenditori a disposizione e sceglie una delle seguenti azioni:

- **acquisto dei colori** o • **chiusura del banco di vendita**

Acquisto dei colori

Per ciascun aiutante utilizzato nella colonna "mercato", può acquistare **1 tessera del mercato** da questo rivenditore. Il giocatore può comprare ogni tessera una volta. Paga il prezzo che ha stabilito con l'ora della sveglia.

Ora prende le pedine colorate rappresentate sulla tessera del mercato dalla scorta e le pone dietro il cartoncino di protezione grande.

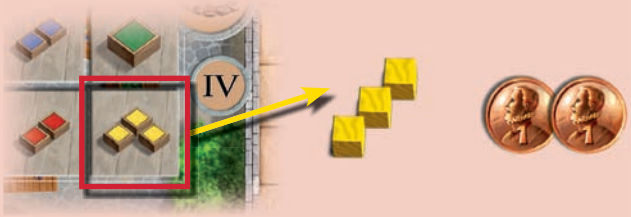
Una volta terminati gli acquisti, sistema il banco di vendita e ripone le tessere del mercato nel sacchetto.

Chiusura del banco di vendita

Ogni giocatore che ha posizionato almeno 1 aiutante nella colonna "mercato" può rinunciare all'acquisto di colori e invece decidere di chiudere il banco di vendita. Questa azione è gratuita. Le tessere vengono riposte nel sacchetto.

Esempio:

1.) Il giocatore rosso ha 1 aiutante nella colonna "mercato" e può quindi svolgere una azione nel mercato. Poiché si è svegliato alle 7 l'acquisto della tessera gli costa 2 talleri.



2.) Decide di acquistare la tessera con le 3 pedine gialle al banco IV, paga 2 talleri e prende le pedine dalla scorta generale. Tutte le tessere del banco IV vengono riposte nel sacchetto.

Duomo: restauro dell'affresco o dell'altare

Con ciascuno degli aiutanti posizionati nel Duomo il giocatore di turno potrà:

- **restaurare una sezione dell'affresco** oppure
- **una volta l'altare**

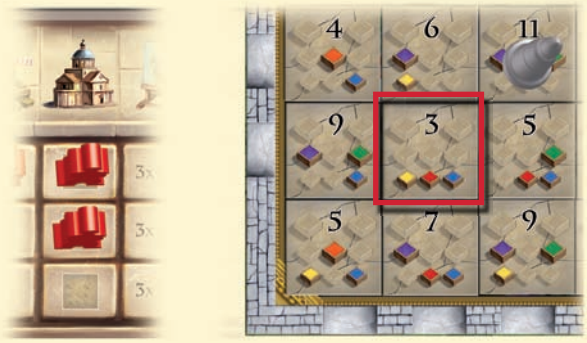
Restauro di una sezione dell'affresco

L'affresco è suddiviso in 25 sezioni sulle quali all'inizio del gioco si trova 1 tessera. Per poter restaurare una sezione, il giocatore deve possedere le pedine colorate rappresentate sulla tessera corrispondente.

Ripone nella scorta generale le pedine necessarie e riceve il punteggio stampato sommato ai punti bonus eventualmente ottenuti dal Vescovo *(vedi Vescovo).*

Ora il giocatore fa avanzare il pittore sulla barra del punteggio del numero di punti conquistati. *(Le caselle di partenza S1-S4 non vengono conteggiate. La barra del punteggio inizia con la casella 1.)* Se giunge ad una casella su cui si trova già un pittore, il giocatore deve decidere se porre il proprio sulla casella libera immediatamente prima o dopo. **Non** possono stare mai diversi pittori sulla stessa casella.

Prende la tessera dell'affresco dal tabellone e la pone davanti a sé con il retro rivolto verso l'alto. Al termine dell'azione pone il Vescovo di nuovo sulla sezione che si è liberata.



Esempio: 1.) Il giocatore rosso ha 2 aiutanti nel duomo e può quindi svolgere 2 azioni in questo luogo. Sceglie anzitutto di prendere la tessera con il valore 3.

2.) Ripone nella scorta generale le pedine rappresentate ed ottiene 3 punti.

3.) Poiché il Vescovo confina diagonalmente, il giocatore rosso riceve inoltre 2 punti bonus. Ha complessivamente conquistato 5 punti e fa avanzare il pittore di 5 caselle sulla barra del punteggio.

Pone la tessera dell'affresco davanti a sé con il retro verso l'alto. Sposta il Vescovo sulla sezione dell'affresco che si è liberata.

4.) Esegue la 2a azione nel Duomo.

Spostamento del Vescovo:

Prima di ogni restauro, e pagando 1 tallero, Il giocatore può spostare il Vescovo **una volta** di 1 casella in una direzione a suo scelta (orizzontale, verticale o diagonale). Il Vescovo può essere posto su una casella o su una tessera dell'affresco.

Punti bonus per il Vescovo:

Se il Vescovo, prima di un restauro, si trova direttamente sulla tessera dell'affresco prescelta, il giocatore riceve 3 punti bonus. Se si trova su una casella confinante (orizzontale, verticale o diagonale), il giocatore riceve 2 punti bonus.

Restauro dell'altare

Anziché una sezione dell'affresco il giocatore di turno potrà utilizzare l'aiutante anche per il restauro dell'altare.

Esistono 2 possibilità:

- Restauro con i **colori base**:
  Il giocatore ripone nella scorta 1 pedina nei colori giallo, rosso e blu, ottenendo 2 punti.
  Ognuno di questi colori base può essere sostituito con il verde, l'arancio o il viola – Ciascuna delle pedine utilizzate come jolly fa conquistare 1 punto extra.
- Restauro con i **colori miscelati:**
  Il giocatore ripone nella scorta 1 pedina nei colori arancio, verde e viola, ottenendo 6 punti.

Nota: Questa azione ha senso soprattutto verso la fine del gioco, quando il numero di tessere dell'affresco da restaurare diminuisce.

= 2 + 1 (3 punti)

Esempio: Il giocatore riceve complessivamente 3 punti. 2 punti di valore base (rosso/giallo/blu) + 1 punto pedina jolly (verde, sostituzione per il giallo).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 punti)

Esempio: Il giocatore riceve complessivamente 5 punti. 2 punti di valore base (rosso/giallo/blu) + 3 punti (arancio/arancio/verde, sostituzione rosso, giallo, blu).

Esempio: Il giocatore ripone nella scorta 1 pedina nei colori verde, arancio e viola, ottenendo 6 punti.

Atelier: esecuzione di ritratti

Per ogni aiutante nella colonna "atelier" il giocatore riceve 3 talleri dalla scorta generale.

Esempio:
Poiché il giocatore rosso non ha utilizzato aiutanti nell'atelier, non riceve neanche 3 talleri dalla scorta generale.

Per questa manche viene saltato nella sequenza dei giocatori e in questo luogo non svolge azioni.

Officina: miscela dei colori

Per ciascun aiutante utilizzato nella colonna "officina", il giocatore può eseguire **un massimo di 2 miscele di colori**.

Il giocatore di turno sceglie quali colori desidera miscelare. Ripone nella scorta generale le pedine necessarie e prende le pedine che ottiene dalla miscela.

Esempio: Il giocatore rosso ha un aiutante nell'officina. Può quindi eseguire 2 miscele della tabella dei colori fondamentali.

I colori sono illimitati. In caso di esaurimento delle pedine colorate presenti nella scorta, ciascun giocatore si annoterà le pedine che scambia.

Teatro: Miglioramento dello stato d'animo

Per ciascun aiutante utilizzato nel "teatro", il giocatore sposta il pittore sull'indicatore dello stato d'animo di **2 caselle** in avanti.

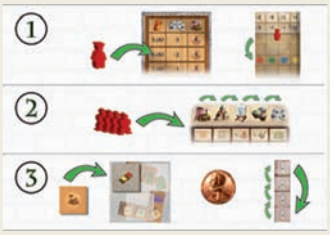
Nota: Eventuali variazioni dello stato d'animo ottenute visitando il teatro hanno effetto nella manche successiva dopo la definizione dell'ora della sveglia. Solo allora vengono assegnati / restituiti gli aiutanti.

Esempio: Il giocatore rosso ha un aiutante nel teatro. Il suo stato d'animo sale immediatamente di 2 caselle.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto le proprie azioni, vengono svolti i preparativi per la manche successiva:

- Per ciascun banco di vendita viene pescato uno dopo l'altro il numero necessario di tessere dal sacchetto che vanno distribuite scoperte sulle singole caselle.
- Ogni giocatore riceve come incasso 1 tallero per ogni tessera dell'affresco che davanti a sé (possibile solo se è stata restaurata la prima tessera dell'affresco).
- I pittori della locanda vengono riposizionati.

Inizia la nuova manche il giocatore il cui pittore si trova più **indietro** nella barra del punteggio, e stabilisce l'ora della sveglia.



Per illustrare le singole fasi queste sono rappresentate all'interno del cartoncino di protezione piccolo..

Se 2 o più pittori si trovano sulle caselle di partenze, la sequenza viene modificata fra loro. Il pittore più avanti viene posto alla fine della riga e gli altri personaggi avanzano.

Conclusione del gioco e calcolo finale del punteggio

Se all'inizio della manche sono presenti sul tabellone ancora 6 tessere dell'affresco o meno, inizia l'ultima manche.

Tutti i giocatori girano lo schema delle azioni sul lato 2.

Il gioco termina dopo questa manche, anche se l'affresco non è stato restaurato. Non sono previsti ulteriori incassi.

Nell'ultima manche il luogo "Teatro" non viene utilizzato. I giocatori visitano invece ancora una volta il "Duomo".

Nota: Se si verifica il caso in cui in una manche sia stato restaurato l'intero affresco ma non si è ancora entrati nell'ultima manche, viene completata la manche in corso e si procede con il calcolo del punteggio finale. Anche ora non sono previsti ulteriori incassi.

Nota: Se nella barra del punteggio un pittore giunge ad una casella su cui se ne trova già un altro, viene spostato nella casella libera successiva.

Calcolo del punteggio finale

I giocatori ricevono ora punti per il denaro che possiedono.

2 talleri valgono 1 punto. I punti vengono assegnati nella sequenza dei giocatori dell'ultima manche (ora della sveglia).

Vince l'artista migliore, che ha il punteggio più elevato.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Un gioco di Marco Ruskowski and Marcel Süßelbeck per 2-4 giocatori a partire da 10 anni
in collaborazione con Wolfgang Panning

FRESCO

ALLEGATO

In questo allegato troverete le regole dei 3 moduli di espansione, compresa la descrizione del materiale. Vengono riportate esclusivamente le integrazioni e le variazioni delle regole rispetto al gioco di base. Le regole del gioco di base rimangono inalterate. Le regole per giocare in due sono a pagina 12.

1 I ritratti

Importanti personalità richiedono agli artisti di realizzare il loro ritratto nell'atelier. In questo modo i giocatori potranno godere di ulteriori vantaggi!

Chi riuscirà ad approfittarne nel modo più abile?

Questo modulo ha effetti
sull'atelier: esecuzione dei ritratti e
"Conclusione del gioco".

Materiale del gioco aggiuntivo

- **18 carte dei ritratti –** Le carte consentono ai giocatori di ottenere denaro e cubetti colorati nonché di godere di ulteriori vantaggi.

Guadagni per l'esecuzione dei ritratti

Sono disponibili 2 diversi tipi di carte dei ritratti:

1) carte con ∞ :
il giocatore che riceve una carta di questo tipo, la lascia scoperta davanti a sé. Garantisce vantaggi permanenti fin da subito.

2) carte con ⚡ :
il giocatore che riceve una carta di questo tipo, riscuote subito l'importo indicato. La carta viene rimossa dal gioco.

Modifiche alla preparazione del gioco

Le **monete** vengono preparate accanto al tabellone.

Le **18 carte dei ritratti** vengono suddivise in base alla lettera sul retro in **"A"**, **"B"** e **"C"**. I 3 mazzi vengono mescolati singolarmente e disposti uno sopra l'altro come mostrato nell'immagine a destra. Questo mazzo coperto viene posizionato su una casella dell'atelier. Le prime due carte vengono scoperte e messe sulle caselle libere.

Sulla casella libera a destra dell'atelier viene posizionato dapprima il mazzo di carte "C", poi il mazzo "B" e infine il mazzo "A". Vengono quindi scoperte le due carte sulla sommità.

Modifiche allo svolgimento del gioco

Atelier: esecuzione di ritratti

Il giocatore di turno può ora prendere una delle carte dei ritratti scoperte nell'atelier per **uno** dei suoi aiutanti. Per ciascuno degli **altri** aiutanti dell'atelier prende come sempre **3 talleri** dalla scorta.

Se entrambe le carte sono già state assegnate, possono essere scelti solo i 3 talleri dell'incasso.

Preparativi per la manche successiva:
Vengono scoperte 2 nuove carte dal mazzo coperto. Se sono ancora disponibili carte della manche precedente, queste vengono rimosse dal gioco.

Variazioni alla "conclusione del gioco"

Questo modulo introduce una condizione alternativa alla conclusione del gioco: quando vengono scoperte le ultime 2 carte dell'atelier, inizia l'ultima manche *(girare il pannello delle azioni!).*

Le carte dei ritratti nel dettaglio

Carte che offrono un vantaggio permanente e rimangono scoperte davanti al giocatore:

Servo di Dio: *ogni turno il giocatore riceve un incasso maggiorato di 1 tallero.*

Attore: *per ogni aiutante posizionato nel teatro, lo stato d'animo aumenta di 3 casselle anziché di 2.*

Abate: *nell'assegnazione dei punti bonus ad opera del Vescovo, si riceve 1 punto in più.*

Sacrestano: *per 1 tallero, qualora si visiti il Duomo, è possibile spostare il Vescovo in una casella a scelta una volta per ogni manche.*

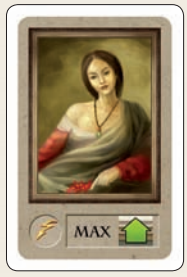
Carte che offrono un vantaggio in una sola occasione, dopodiché vengono eliminate dal gioco:

Mercante: *il giocatore può prendere 2 cubetti a scelta di colore rosso, giallo o blu + 1 tallero.*

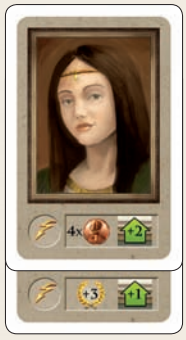
Nobili: *fanno gua dagnare denaro e i colori indicati.*

Benefattore: *fa guadagnare 7 talleri.*

Vescovo / Icona della Vergine Maria: *il giocatore riceve i punti e i cubetti o il numero di talleri indicati.*



Musa: *lo stato d'animo del giocatore aumenta fino al massimo.*



Donzella / Autoritratto: *lo stato d'animo aumenta subito del numero di caselle indicato e il giocatore riceve il numero di talleri / punti.*

2 Gli incarichi del Vescovo

Chi è disposto a svolgere gli incarichi speciali del Vescovo e rinunciare ad una parte dell'incasso, riceve ulteriori punti e viene remunerato regolarmente con preziosi colori!

Questo modulo ha effetti
■ sul laboratorio: miscela dei colori.

Modifiche alla preparazione del gioco

I **cubetti colorati** vengono disposti accanto al tabellone. Le **12 tessere degli incarichi** vengono suddivise in base al tipo e messe sulle caselle del laboratorio. Per ciascun tipo, la tessera con il punteggio minore va sotto e quella con il punteggio maggiore sopra.

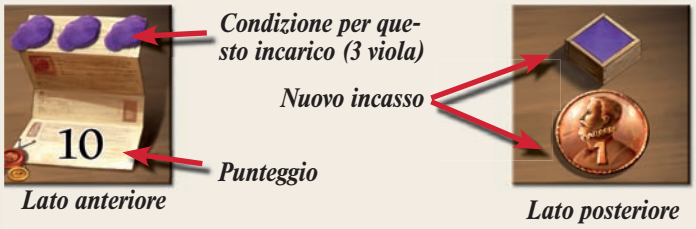
Modifiche allo svolgimento del gioco

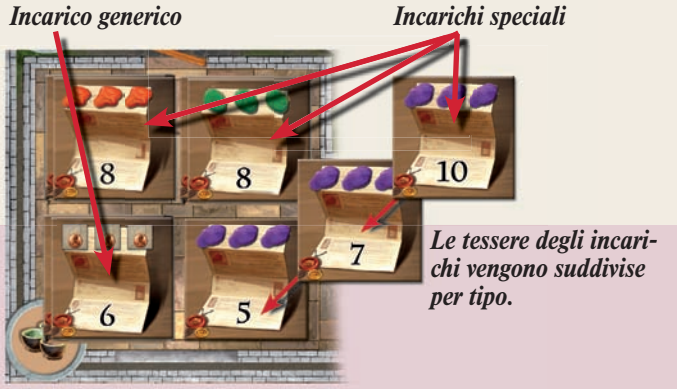
■ Laboratorio: miscela dei colori
Nuova azione: svolgimento dell'incarico

In ogni manche, **1 aiutante** presente nel laboratorio potrà svolgere **1 incarico anziché** miscelare colori. Gli altri aiutanti miscelano i colori come al solito.

Materiale del gioco aggiuntivo

• **12 tessere degli incarichi** – 1 tipo di incarichi generici e 3 tipi di incarichi speciali (colori viola, arancio, verde): consentono di conquistare punti aggiuntivi per le tessere dell'affresco.





Nota: l'aiutante potrà prendere un incarico oppure miscelare colori, ma non entrambi!

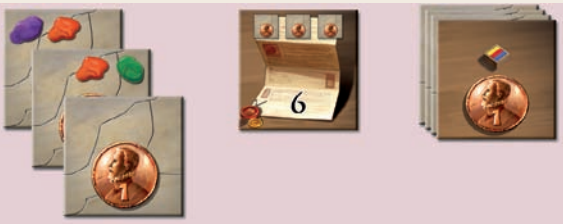
Svolgimento di un incarico generico

Se un giocatore ha almeno 3 tessere dell'affresco, potrà prendere 1 tessera dell'"incarico generico" e far avanzare del numero di caselle indicato il proprio pittore segnapunti. Quindi mette 3 tessere dell'affresco a sua scelta una sull'altra, gira la tessera dell'incarico dal lato posteriore e la mette sopra di esse

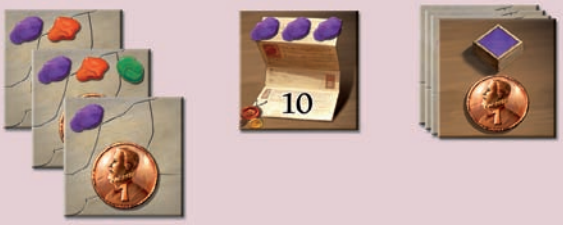
Svolgimento di un incarico speciale

Molte tessere dell'affresco riportano una o più macchie nei colori arancio, verde e viola. Con 3 tessere che sul retro riportano lo stesso colore è possibile svolgere un "incarico speciale" nel colore corrispondente. Si procederà come precedentemente descritto.

Ogni tessera d'incarico garantisce al possessore un incasso di un tallero e il cubetto indicato. L'"incarico generico" consente di scegliere in ogni turno un cubetto in uno dei colori fondamentali.



Esempio: Il giocatore impila queste 3 tessere dell'affresco e prende l'incarico generico sulla sommità. Fa avanzare il pittore di 6 caselle sul segnapunti, gira la tessera dell'ordine e la posiziona sul mazzo così costituito. D'ora in poi, all'atto della distribuzione dell'incasso, riceve un tallero ed un cubetto in un colore fondamentale a scelta.



Esempio: Il giocatore ha 3 tessere dell'affresco con macchie viola. Può quindi prendere la tessera dell'incarico viola da 10. Fa avanzare il proprio pittore di 10 caselle sul segnapunti, gira la tessera dell'incarico e la mette sul mazzo con le 3 tessere dell'affresco. D'ora in poi, all'atto della distribuzione dell'incasso, riceve un cubetto di colore viola e un tallero.

3 Le miscele di colori speciali

L'affresco diviene ancora più colorato. Nuovi cubetti richiedono altre miscele di colori. Chi utilizza con abilità tali miscele, riceverà molti punti!

Questo modulo ha effetti
sul Duomo: restauro dell'affresco e dell'altare e
sul laboratorio: miscela dei colori.

Materiale del gioco aggiuntivo

- **7 tessere dell'affresco** – con i valori 13-24
- **12 cubetti colorati** – 6 in rosa e 6 in marrone
- **4 tabelle delle miscele ampliate** (sul retro delle tabelle delle miscelazioni base)
- **1 tessera dell'altare**

Modifiche alla preparazione del gioco

Vengono sistemati i **12 cubetti colorati** insieme agli altri. La tessera dell'altare viene posizionata sulla casella libera dell'altare. A ciascun giocatore viene consegnata una **tabella delle miscele**.

Dalle **7 tessere dell'affresco** viene presa la tessera con il **valore 24** e situata al centro dell'affresco. Delle 25 tessere del gioco di base ne vengono tolte 7 a caso. Le restanti vengono mescolate con le 6 nuove tessere e distribuite sull'affresco come descritto nel gioco di base.

Modifiche allo svolgimento del gioco

Duomo: restauro dell'affresco e dell'altare

Il giocatore che desidera restaurare l'altare con i colori miscelati, potrà ora sostituire un colore verde, arancio o viola con il rosa o il marrone. Ogni cubetto rosa utilizzato come jolly dà 3 punti extra, quello marrone 5.

Laboratorio: miscela dei colori

Oltre alle miscele già note potranno essere miscelati anche viola + rosso per il rosa e arancio + verde per il marrone. In questo caso, lo stesso aiutante potrà usare il colore appena ottenuto per fare una seconda miscela

9 punti per il restauro dell'altare: 6 (valore base) + 3 per 1 cubetto rosa.

21 punti = 6 (valore base) + 3 x 5 per 3 cubetti marroni

Il gioco base in due

Si gioca sul lato del tabellone per 3 giocatori con le regole del gioco base. Viene introdotto un terzo giocatore immaginario: Leonardo.

Leonardo **non riceve colori** e neanche **incassi**, però conquista punti.

All'inizio del gioco Leonardo riceve:

- **3 pittori** e **2 aiutanti** nel colore scelto
- **1 pannello delle azioni** – per Leonardo il resto del materiale (ad es. cartoncini di protezione) non è necessario.

I pittori di Leonardo vengono messi: 1 sulla **casella S3, 1** sulla casella sopra la **locanda** e **1** al **centro dell'affresco** vicino al Vescovo.

Lo **pannello delle azioni** viene girato con il lato 1 rivolto verso l'alto. Nella casella più in alto della colonna mercato e Duomo si mette rispettivamente **1 aiutante**. Questa disposizione non viene più modificata.

Il **giocatore che inizia** riceve la **tessera Leonardo.** Starà a lui decidere per il giocatore immaginario. In ogni manche successiva il giocatore che gioca al posto di Leonardo cambia.

Per Leonardo vale l'ordine dei giocatori come per gli altri, però svolge le singole azioni in modo parzialmente differente:

1. Scelta dell'ora della sveglia

Quando è di turno Leonardo, il giocatore corrispondente mette il suo pittore sulla casella con l'orario della sveglia desiderato. *(Nota: Leonardo* **non** *ha un pittore nell'indicatore dello stato d'animo!)*

2. Svolgimento delle azioni

Mercato: Chiusura di una bancarella

Anziché aquistare colori Leonardo chiude una bancarella a sua scelta.

Duomo: restauro dell'affresco

In ogni manche Leonardo restaura 1 tessera dell'affresco. Il pittore nel Duomo viene spostato di 1 casella in orizzontale o in verticale. Deve essere spostato su una tessera. Se ciò non è possibile, passa alla tessera dell'affresco con il punteggio più basso. Se ce ne sono diverse potrà sceglierne una.

Leonardo riceve il punteggio indicato comprensivo dei punti bonus per il Vescovo.

Il pittore sul segnapunti viene spostato del numero di caselle corrispondente. La tessera dell'affresco viene messa davanti allo schema delle azioni con il retro rivolto verso l'alto. Il Vescovo ed il pittore vengono posizionati sulla casella che si è liberata.

Quando i giocatori girano il pannello delle azioni sul lato 2, il pannello di Leonardo non si gira. Il suo aiutante nel Duomo viene tolto, e quindi non svolgerà l'azione rispettiva.

Calcolo del punteggio finale – Attenzione: anche Leonardo occupa un posto sul segnapunti!

Giocare in due con i moduli

1 Modulo 1: Le carte dei ritratti

Nella preparazione del gioco, sul pannello delle azioni di Leonardo viene posizionato un ulteriore aiutante sulla casella più in alto della colonna dell'atelier.

Quando il turno nell'atelier passa a Leonardo, questi **deve**, se possibile, togliere una carta dei ritratti. La carta viene rimossa dal gioco. I punti indicati sulla carta vengono assegnati a Leonardo.

2 Modulo 2: Gli incarichi del Vescovo

Nella preparazione del gioco, sul pannello delle azioni di Leonardo viene posizionato un ulteriore aiutante sulla casella più in alto della colonna del laboratorio.

Quando il turno nel laboratorio passa a Leonardo questi **potrà**, se soddisfa i presupposti, svolgere un incarico del Vescovo. Tuttavia, Leonardo riceve solo i punti indicati; le tessere dell'affresco e dell'incarico in questione vengono rimosse dal gioco.

3 Modulo 3: Le miscele dei colori speciali

Per Leonardo non sono previste regole speciali.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany