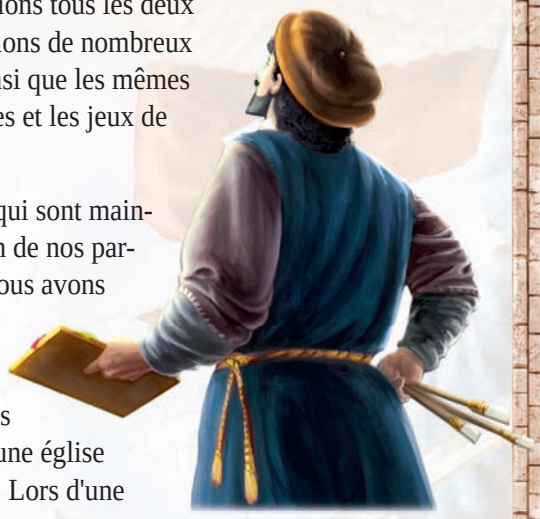
FRESCO
Mega Box

Limited
Designers' Edition

Préface au 10ème anniversaire du jeu "Fresco"

Comment tout a commencé...

En 2002, nos chemins se sont croisés dans un bureau de la sécurité sociale où nous étions tous les deux employés. Nous sommes très vite devenus amis et nous avons découvert que nous avions de nombreux intérêts communs: Le football, nous étions tous les deux fans du MSV Duisbourg, ainsi que les mêmes goûts musicaux. Cependant ce qui nous a vraiment rapproché ce sont les jeux de cartes et les jeux de société.



C'est ainsi que nous avons commencé à nous voir fréquemment avec nos conjointes, qui sont maintenant devenues nos épouses. Nous avons pris l'habitude d'analyser chaque jeu à la fin de nos parties et un jour, nous nous sommes dit que nous aussi nous pouvions créer des jeux! Nous avons donc débuté avec quelques-uns de nos concepts et des prototypes "faits maison".

Nous commençons toujours la création d'un jeu par un concept global puis nous nous attaquons au développement des règles. En 2006, nous avons pensé au thème des peintres de fresque. En tant que peintres, nous restaurions nous-même les plafonds d'une église et nous avons toujours admiré les fresques colorées ainsi que les magnifiques vitraux. Lors d'une session de réflexion, Marcel a fait une remarque cruciale: "Pourquoi ne laisserions-nous pas ces petits cubes en bois être ce qu'ils sont? Des cubes de couleurs. Le bleu est du bleu, pas de l'eau ou autre chose, et le jaune est du jaune et pas de l'or ou des récoltes."

Petit à petit, les choses se sont mises en place et les règles du jeu se sont esquissées, comme les couleurs utilisées pour une peinture. Nous devons une des règles à Jenni, la femme de Marco: A cette époque, elle adorait jouer aux SIMS sur son ordinateur, un jeu qui vous oblige à garder votre personnage de bonne humeur. Ce fut la naissance de l'heure de lever à l'auberge qui a un impact sur l'humeur des peintres, ce qui influence ensuite les prix des couleurs au Marché.

Nos testeurs ont été séduits par le jeu et en 2008 nous avons eu le courage de présenter notre jeu à Queen Games lors du salon d'Essen. Le président Rajive Gupta a été immédiatement convaincu par le jeu qui s'appelait encore à l'époque "Les peintres du Roi". Il chargea ensuite Wolfgang Panning du développement du jeu. Ce dernier adorait le projet "Fresco" et nous avons réussi à développer la plupart des concepts des modules d'extension à ses côtés. Les créateurs d'un jeu et l'éditeur font souvent preuve d'une grande coopération qui se transforme rapidement en amitié. Nous avons vécu de très beaux moments auprès de la famille Queen Games. Nous n'oublierons jamais notre nomination pour le "Spiel des Jahres" en 2010 ni le moment où nous avons gagné le "Deutscher Spielpreis".

Aujourd'hui, toutes les personnes impliquées regardent fièrement les dix années de succès du jeu "Fresco". Le jeu a été retravaillé au niveau éditorial et au niveau des graphismes pour cet anniversaire et il est plus attractif que jamais après toutes ces années. La preuve en est qu'il existe maintenant pas moins de 17 modules d'extension!

Nous vous souhaitons de merveilleux moments avec "Fresco".

Marco Ruskowski et Marcel Süßelbeck

Duisburg/Dinslaken 2020

Le peintre à l'aide de belles couleurs
Rend à la cathédrale toute sa splendeur.
Et si l'évêque se trouve à côté,
Les points de victoire sont multipliés.

Vous devez être de bonne humeur
Pour organiser votre labeur.
Votre but est de l'emporter,
Et d'apprécier sa grande rejouabilité.

Contenu

Préface 2

Jeu de base (2010) 3

Module 1 – Les Portraits (2010) 11

Module 2 – Les Commandes de l'évêque (2010) 13

Module 3 – Mélanges spéciaux (2010) 14

Module 4 – La Fontaine aux souhaits (2011) 14

Module 5 – Les Feuilles d'or (2011) 17

Module 6 – Les Vitriers (2011) 18

Module 7 – Les Parchemins (2010) 21

Module 8 – La Cloche (2013) 22

Module 9 – La Fresque murale (2013) 25

Module 10 – Le Médecin (2013) 27

Module 11 – Les Faveurs de l'évêque (2012) 32

Module 12 – Les Dames (2020) 32

Module 13 – Les Catacombes (2020) 35

Module 14 – Les Bancs (2020) 38

Module 15 – Le Dôme (2020) 40

Module 16 – Le Marché noir (2020) 42

Module 17 – La Guilde des Peintres (2020) 43

Exemple de Mise en place en combinant tous les modules 44

Vue d'ensemble

« Fresco » est un jeu familial et amusant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans qui vous entraine en plein cœur de la Renaissance et de toute sa grandeur. Plongez dans cette époque exaltante et découvrez de nombreuses possibilités de jeu en utilisant les 17 modules d'extension inclus dans cette boite. Vous pouvez combiner ces modules au jeu de base de la manière dont vous le souhaitez. Les modules vont vous permettre de progressivement augmenter la difficulté du jeu, ce qui aura pour effet d'allonger la durée des parties.

« Fresco » est un jeu qui saura à coup sûr vous divertir, partie après partie

But du jeu

Vous vous glissez dans la peau de peintres de fresques qui doivent, sur ordre de l'évêque, restaurer la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale.

Pour cela, vous allez devoir soigneusement planifier votre journée de travail. Vous allez souvent être forcés de vous lever de bonne heure afin d'acheter et de mélanger les couleurs nécessaires pour travailler dans la cathédrale et redonner à la fresque son éclat d'antan.

Si votre revenu n'est pas suffisant, vous devrez également honorer des commandes supplémentaires dans votre studio. Tout ce travail peut rendre vos assistants grognons et il faudra donc les emmener au théâtre afin de leur rendre leur bonne humeur et s'assurer ainsi de leur productivité. Seul le joueur qui réussit à planifier intelligemment son travail, parviendra à gagner un maximum de points de victoire et à devenir ainsi le plus célèbre de tous les peintres de fresques.

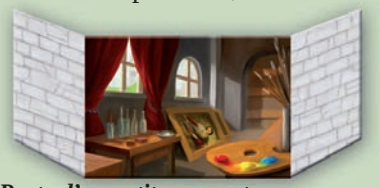
Matériel pour le jeu de base Fresco

- **1 plateau de jeu recto-verso**
- **14 tuiles Marché**
- **25 tuiles Fresque** avec des valeurs variant de 3 à 11.
- **60 pièces de monnaie (Thalers)** avec des valeurs de 1 (36x), 5 (16x) et 10 (8x)
- **78 jetons Couleur,** 7 rouges, jaunes et bleus et 9 verts, violets et orange
- **4 assistants de couleur neutre**
- **20 assistants,** 5 pour chacune des 4 couleurs de joueur
- **12 peintres,** 3 pour chacune des 4 couleurs de joueur
- **1 pion Évêque**
- **4 petits paravents**
- **4 grands paravents**
- **4 plateaux personnels**
- **1 sac en tissu**
- **1 livret de règles**

Matériel pour chaque joueur

Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- **1 petit paravent** et un **plateau personnel,** que vous placez derrière le paravent, face « 1 » visible.



Recto d'un petit paravent

L'intérieur du petit paravent représente une vue d'ensemble des phases 1 et 2 et de la phase de préparation du tour suivant.

Plateau personnel

Face 1 et Face 2

La Face 2 n'est utilisée que lors du dernier tour de jeu.

- **1 grand paravent** derrière lequel vous placez **un jeton jaune, un jeton rouge** et **un jeton bleu** ainsi que **12 Thalers.**

Recto d'un grand paravent

L'intérieur du grand paravent représente deux tableaux: un pour les mélanges de couleurs primaires et un pour les mélanges spéciaux.

- **3 peintres**

- **5 assistants**

Tout le matériel restant à ce stade n'est pas utilisé pour le jeu de base.

Mise en place pour une partie à 3 ou 4

1. Placez le plateau de jeu ...

... au centre de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Le côté pour des parties à 4 joueurs doit être visible (cases de départ S1-S4).

Lors d'une partie à 3 joueurs, retournez le plateau de jeu et utilisez le côté avec les cases de départ S1 – S3.

2. Les cas

Placez un de
Puis piochez
départ S1. E
la case de dé
Répétez l'op
occupées.

9. Le pion Évêque

Placez le pion Évêque sur la tuile située au centre de la fresque.

8. Le théâtre

Placez tous un de vos peintres sur la case de votre couleur sur la piste d'humeur.

Placez un assistant de couleur neutre sur la case située au-dessus de chacune des colonnes du théâtre.

7. L'atelier

Triez les jetons par couleur et placez-les sur les 6 cases de l'atelier. Ils constituent la réserve. Les deux cases les plus à droite ne sont pas utilisées avec le jeu de base.

6. Le studio

Triez les pièces par valeur et placez-les sur les 3 cases du studio, à droite du portrait. Elles constituent la réserve.

joueurs

Toutes les caractéristiques particulières pour une partie à 3 joueurs sont mises en évidence par un fond bleu.

es de départ (S1-S4)

s peintres de chaque joueur dans le sac en tissu.
-en un aléatoirement et placez-le sur la case de
nsuite, piochez-en un deuxième que vous placez sur
part S2.
pération jusqu'à ce que les 4 cases de départ soient

3. L'auberge

Placez tous un de vos peintres sur une des cases situées au-dessus de l'auberge.

Présentation de l'auberge:
- Colonne de gauche – Heure de lever
- Colonne du milieu – Humeur
- Colonne de droite – Prix du marché

Partie de la fresque recouverte par une tuile.

4. Le marché avec les stands I à IV

Placez les 14 tuiles Marché dans le sac en tissu et mélangez-les bien. Les tuiles indiquent les différentes couleurs qui peuvent être achetées au Marché. Piochez un nombre de tuiles Marché équivalent au nombre de cases de chaque stand et placez-les sur ces cases, faces visibles. Une tuile est laissée dans le sac en tissu.

Lors des parties à trois joueurs, il n'y a que 3 stands disponibles au Marché. Retirez les tuiles suivantes et replacez-les dans la boite de jeu:

11 tuiles sont donc utilisées au total, dont deux qui sont laissées dans le sac en tissu à chaque tour.

5. La cathédrale avec la fresque et l'autel

Prenez une des tuiles Fresque de valeur 11 et placez-la face visible sur la case centrale de la fresque.

Mélangez les tuiles Fresque restantes et placez-les aléatoirement sur les cases encore inoccupées de la fresque.

Recto

Points de victoire

Couleurs à défausser pour restaurer la tuile

Verso

Revenu

Déroulement de la partie

Une partie de Fresco est divisée en plusieurs tours de jeu, eux-mêmes composés de trois phases:

1. Choisir l'heure de lever et ajuster son humeur

2. Planifier et effectuer les actions

3. Préparer le tour de jeu suivant

Les phases de jeu en détails:

1. Choisir l'heure de lever et ajuster son humeur

Le joueur situé en **dernière** position sur la piste de score joue le premier. Il prend le peintre de sa couleur situé sur la case au-dessus de l'auberge et le place sur une case Heure de lever de son choix (colonne de gauche). Puis c'est au tour du joueur situé en avant dernier sur la piste de score de faire de même, puis au joueur en deuxième position et pour terminer, au joueur en première position. Il ne peut pas y avoir deux peintres sur la même case.

L'heure de lever impacte les éléments suivants:

- Elle peut changer **votre humeur**
- Elle fait varier **les prix** du marché
- Elle détermine **l'ordre de jeu** pour la réalisation des actions en phase 2

Ajuster son humeur

Un changement d'humeur est indiqué dans la colonne centrale de l'auberge. Après avoir choisi votre heure de lever, ajustez immédiatement votre humeur en déplaçant votre peintre vers le haut ou vers le bas sur la piste d'humeur. Un peintre ne peut jamais être déplacé au-delà de la case la plus haute ou en dessous de la case la plus basse d'une colonne.

Votre humeur a les répercussions suivantes:

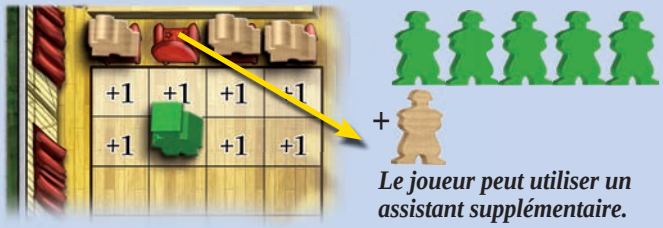
- ***Cases +1***
  Si votre peintre se trouve sur une des deux **cases +1**, prenez l'assistant de couleur neutre situé sur la case en haut de sa colonne. Vous pouvez utiliser cet assistant afin d'effectuer une action supplémentaire lors de votre phase d'action (ce qui vous permet ainsi d'effectuer un total de 6 actions). Gardez cet assistant supplémentaire jusqu'à ce que votre peintre ne soit plus sur une des cases +1. Lorsque cela se produit, replacez votre assistant de couleur neutre au-dessus de votre colonne.
- ***Cases –1***
  Si votre peintre se trouve sur une des deux **cases -1**, vous devez vous séparer d'un de vos assistants et le placer devant votre paravent (ce qui vous permet d'effectuer un total de 4 actions lors de la phase 2). Lorsque votre peintre quitte la case -1, vous pouvez récupérer votre assistant et l'utiliser de nouveau.

Note: En début de partie, vos peintres sont déjà placés sur les cases S1 à S4, S1 étant la case en dernière position (le joueur situé sur cette case est donc le premier à choisir).

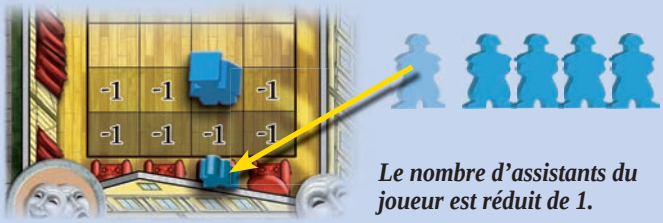
Exemple:

1) Le joueur rouge est en dernière position sur la piste de score et de ce fait choisit son heure de lever le premier. Il place son peintre sur la case 7 heures. Cela signifie que, lors de ce tour, son humeur se dégradera de 1 et qu'il lui faudra payer 2 Thalers pour chaque tuile Marché qu'il souhaite acheter. Les autres joueurs ne peuvent plus placer leurs peintres sur cette case.

2) Le joueur rouge ajuste maintenant son humeur en déplaçant son peintre d'une case vers le bas dans le théâtre.



Le joueur peut utiliser un assistant supplémentaire.



Le nombre d'assistants du joueur est réduit de 1.

Prix du marché

La colonne de droite de l'auberge indique les prix que vous allez devoir payer pour acheter des tuiles au Marché en fonction de votre heure de lever.

Ordre de jeu

Une fois que vous avez tous choisi une heure de lever, l'ordre de jeu pour le tour est défini. Le joueur qui a choisi de se lever le plus tôt est le premier joueur à effectuer ses actions dans les différents lieux lors de la phase 2. Puis les autres joueurs suivent en respectant l'ordre croissant de leur heure de lever.

Exemple: Le joueur rouge doit payer 2 Thalers pour chaque tuile Marché qu'il veut acheter lors de ce tour.

Important:

Il y a deux ordres de jeu différents pendant la partie:

1. L'ordre pour choisir l'heure de lever (il dépend de votre position sur la piste de score).

2. L'ordre pour effectuer les actions (il dépend de votre heure de lever).

2. Planifier et effectuer les actions

Planifier les actions

Vous commencez à planifier vos actions simultanément derrière vos petits paravents. Vous pouvez effectuer des actions dans les 5 lieux différents du plateau de jeu (Marché, Cathédrale, Studio, Atelier et Théâtre). Placez vos assistants disponibles sur les cases de votre choix sur vos plateaux personnels. Chaque assistant effectuera l'action correspondant à la case sur laquelle il est placé. Il ne peut y avoir qu'un seul assistant sur chaque case.

Effectuer les actions

Une fois que vous avez tous placé vos assistants sur vos plateaux personnels, retirez vos petits paravents et évaluez les différents lieux, les uns après les autres. Pour chaque lieu, vous réalisez vos actions en respectant l'ordre de jeu du tour en cours. Le joueur actif effectue toutes ses actions dans le lieu évalué, puis c'est au joueur suivant d'effectuer les siennes et ainsi de suite.

Si vous n'avez placé aucun assistant dans un des lieux, vous n'y effectuez aucune action. Vous n'êtes alors pas pris en compte dans l'ordre de jeu.

Vous n'êtes pas obligé d'effectuer les actions que vous avez choisies. Vous pouvez décider d'abandonner n'importe lesquelles de vos actions. Dans le cas où vous ne possédez pas assez d'argent ou de jetons Couleur pour effectuer une action, vous êtes alors obligé d'abandonner l'action en question.

Exemple: Pour ce tour de jeu, le joueur rouge a prévu d'effectuer les actions suivantes:

1x au Marché

2 x à la Cathédrale

0 x au Studio

1 x à l'Atelier et

1 x au Théâtre

Les différents lieux et leurs actions:

Marché: Acheter des couleurs ou Fermer un des stands

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Studio: Peindre des portraits

Atelier: Mélanger des couleurs

Théâtre: Améliorer son humeur

Les différents lieux et leurs actions:

Marché: Acheter des couleurs ou Fermer un des stands

Commencez par choisir un des stands disponibles, puis effectuez une des deux actions suivantes:

- **Acheter des couleurs** ou – **Fermer un des stands**

Acheter des couleurs

Vous pouvez acheter une tuile Marché sur le stand que vous avez choisi pour chaque assistant que vous avez placé sur la colonne Marché de votre plateau personnel. Chaque tuile ne peut être achetée qu'une seule fois. Le prix d'achat dépend de votre heure de lever.
Prenez ensuite les jetons Couleur représentés sur la tuile que vous venez d'acheter et placez-les derrière votre grand paravent, cachés à la vue des autres joueurs.
Une fois que vous avez terminé vos achats sur le stand concerné, replacez toutes les tuiles restantes sur ce stand dans le sac en tissu.

Fermer un des stands

Si vous avez placé un de vos assistants sur la colonne Marché de votre plateau personnel, vous pouvez choisir de ne pas acheter de couleurs et de fermer un des stands à la place. Toutes les tuiles du stand concerné sont alors replacées dans le sac en tissu. Cette action est gratuite.

Exemple:

1) Le joueur rouge a placé un de ses assistants sur le Marché, ce qui lui donne le droit d'effectuer une action à cet endroit. Son heure de lever pour le tour en cours est 7 heures, il doit donc payer 2 Thalers pour acheter une tuile Marché.

2) Il souhaite acheter la tuile avec trois jetons jaunes au stand IV. Il paye donc 2 Thalers et récupère 3 jetons jaunes de la réserve. Puis, il remet toutes les tuiles restantes sur le stand IV dans le sac en tissu.

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Pour chaque assistant que vous avez placé sur la colonne Cathédrale de votre plateau personnel, vous pouvez:

- **Restaurer une partie de la fresque** ou
- **Restaurer l'autel**

Restaurer une partie de la fresque

La fresque est divisée en 25 cases et chacune de ces cases est recouverte par une tuile Fresque. Pour pouvoir restaurer une partie de la fresque, vous devez posséder les jetons Couleur représentés sur la tuile que vous souhaitez restaurer.

Replacez les jetons Couleur dans la réserve et gagnez immédiatement les points de victoire indiqués sur la tuile, plus les points supplémentaires accordés par l'évêque, s'il y en a *(voir la section Évêque)*.

Avancez ensuite votre peintre sur la piste de score en conséquence (les cases de départ S1 - S4 ne sont pas prises en compte, la piste de score ne débute qu'à la case 1). Si votre peintre arrive sur une case déjà occupée par celui d'un autre joueur, vous devez choisir si vous souhaitez vous placer sur la première case disponible située avant ou sur celle située après la case déjà occupée. Il ne peut jamais y avoir plus d'un peintre sur une case de la piste de score.

Une fois que vous avez restauré une partie de la fresque, retirez la tuile Fresque concernée du plateau de jeu et placez-la face cachée devant vous. Puis, déplacez le pion Évêque sur la case qui vient d'être restaurée.

Exemple: 1) Le joueur rouge a placé deux assistants dans la colonne Cathédrale de son plateau personnel et il peut donc effectuer deux actions à cet endroit. Il commence par choisir la tuile de valeur 3.

2) Il replace les jetons Couleur représentés sur cette tuile dans la réserve et avance son peintre de 3 cases sur la piste de score en conséquence.

3) Comme le pion Évêque se trouve sur une case adjacente en diagonale, le joueur rouge gagne 2 points de victoire supplémentaires (et déplace à nouveau son peintre en conséquence sur la piste de score). Il gagne donc 5 points de victoire au total pour avoir restauré cette partie de la fresque.

Il prend la tuile Fresque du plateau de jeu et la place devant lui, face cachée, puis il déplace le pion Évêque sur la case qui vient d'être restaurée.

4) Le joueur rouge peut maintenant effectuer sa seconde action à la Cathédrale.

Déplacer l'Évêque:

Avant de restaurer **une partie** de la fresque, vous pouvez payer un Thaler pour déplacer le pion Évêque d'une case (et une seule) dans n'importe quelle direction (verticale, horizontale ou diagonale). Le pion Évêque peut terminer son déplacement sur n'importe quelle partie de la fresque, que ce soit une case déjà restaurée ou une case encore recouverte par une tuile.

Les points bonus de l'évêque:

Si le pion Évêque se trouve sur la partie de la fresque que vous restaurez, gagnez 3 points de victoire supplémentaires. Si le pion Évêque se trouve sur une case adjacente (verticalement, horizontalement ou en diagonale) à la partie de la fresque que vous restaurez, gagnez 2 points de victoire supplémentaires.

Restaurer l'autel

Au lieu de restaurer une partie de la fresque, vous pouvez choisir une fois par tour de restaurer l'autel.

Vous pouvez effectuer cette action de trois façons différentes:

- Restaurer l'autel en utilisant **des couleurs primaires**: Replacez un jeton jaune, un jeton bleu et un jeton rouge dans la réserve. Cette action vous rapporte 2 points de victoire
- Restaurer l'autel en utilisant à la fois **des couleurs primaires** et **des couleurs mélangées**: Vous pouvez remplacer une ou plusieurs des couleurs primaires par des jetons verts, orange ou violets *(vous pouvez utiliser deux fois la même couleur)*. Ces jetons rapportent 1 point de victoire supplémentaire chacun.
- Restaurer l'autel en utilisant les 3 couleurs mélangées différentes: Replacez un jeton orange, un jeton vert et un jeton violet dans la réserve. Cette action vous rapporte 6 points de victoire.

Note: *Cette action est en général plus intéressante lorsque la partie touche à sa fin et que le nombre de tuiles Fresque non restaurées diminue.*

= 2 + 1 (3 points de victoire)

Exemple: Le joueur gagne un total de 3 points de victoire. 2 points (rouge/jaune/bleu) + 1 point (un jeton vert à la place du jeton jaune).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 points de victoire)

Exemple: Le joueur gagne un total de 5 points de victoire. 2 points pour l'action Restaurer avec des couleurs primaires (rouge/jaune/bleu) + 3 points (2 jetons orange et un jeton vert à la place des jetons rouge, bleu et jaune).

Exemple: Le joueur replace un jeton orange, un jeton vert et un jeton violet dans la réserve. Il gagne immédiatement 6 points de victoire.

Studio: Peindre des portraits

Pour chaque assistant que vous avez placé dans la colonne Studio de votre plateau personnel, gagnez 3 Thalers.

Exemple: Le joueur rouge n'a placé aucun assistant dans la colonne Studio de son plateau personnel et il ne reçoit donc pas d'argent. Il n'effectue aucune action dans ce lieu et son tour est donc ignoré.

Atelier: Mélanger des couleurs

Pour chaque assistant que vous avez placé dans la colonne Atelier de votre plateau personnel, vous pouvez effectuer jusqu'à deux mélanges de couleurs parmi ceux indiqués sur le tableau des mélanges de couleurs primaires sur votre grand paravent.

C'est à vous de décider quelles couleurs vous souhaitez mélanger. Replacez les jetons utilisés pour le mélange dans la réserve puis prenez le jeton de la couleur obtenue et placez-le derrière votre paravent.

Exemple: Le joueur rouge a placé un de ses assistants dans la colonne Atelier de son plateau personnel, ce qui lui donne le droit d'effectuer jusqu'à deux mélanges, en suivant les indications du tableau de mélanges.

Note: *Les jetons Couleur sont illimités. S'il arrive, dans de rares occasions, que la réserve de jetons Couleur soit vide, notez sur des feuilles de papier le nombre et la couleur des jetons que vous êtes censés recevoir.*

Théâtre: Améliorer son humeur

Pour chaque assistant que vous avez placé dans la colonne Théâtre de votre plateau personnel, vous pouvez déplacer un de vos peintres de deux cases vers le haut sur la piste d'humeur.

Note: Les changements d'humeur obtenus grâce aux actions dans le théâtre ne sont effectifs qu'à partir du tour suivant, après avoir défini l'heure de lever. Ce n'est qu'à ce moment-là que les assistants sont rajoutés ou retirés.

Exemple:
Le joueur rouge a placé un de ses assistants dans sa colonne Théâtre, ce qui lui permet de déplacer son peintre de deux cases vers le haut sur la piste d'humeur.

3. Préparer le tour de jeu suivant

Une fois que tous les joueurs ont effectué toutes leurs actions, vous devez préparer le tour suivant:

- Tout d'abord remettez toutes les tuiles Marché restantes dans le sac. Puis, piochez un nombre de tuiles Marché équivalent au nombre de cases de chaque stand et placez-les sur ces cases, faces visibles.
- Recevez chacun votre revenu, qui est d'un Thaler pour chaque tuile Fresque placée face cachée devant vous (cette étape n'a lieu que si vous avez restauré au moins une tuile Fresque).
- Replacez tous vos peintres sur les cases situées au-dessus de l'auberge.

Le joueur situé en dernière position sur la piste de score commence le tour suivant en choisissant son heure de lever.

Pour simplifier les choses, les différentes phases de jeu sont rappelées à l'intérieur des petits paravents.

Attention: *Si 2 peintres ou plus se trouvent toujours sur les cases de départ à la fin du premier tour de jeu, leur ordre est modifié. Le peintre sur la première case est placé sur la dernière case et les autres peintres sont tous avancés.*

Fin de partie et Décompte final

S'il reste 6 tuiles Fresque ou moins sur le plateau au début d'un tour de jeu, cela déclenche la fin de partie et le tour de jeu en question est le dernier tour.

Retournez tous vos plateaux personnels, de façon à ce que la face 2 soit visible.

La partie se termine à la fin de ce tour de jeu, et ce même si la fresque n'est pas entièrement restaurée. Vous ne touchez pas de revenu à la fin de ce denier tour de jeu.

Décompte final

Vous gagnez ensuite des points de victoire pour l'argent que vous possédez. Chaque tranche de 2 Thalers vous rapporte 1 point de victoire. Ces points de victoire sont attribués en suivant l'ordre jeu (heure de lever) du dernier tour. Le joueur avec le plus de points de victoire est désigné meilleur peintre de fresque de tous les temps et remporte la partie.

Lors du dernier tour de jeu, il n'est plus possible d'effectuer des actions au Théâtre. A la place, il est possible d'effectuer des actions deux fois à la Cathédrale.

Note: Dans le cas où la fresque est entièrement restaurée lors d'un tour qui n'est pas le dernier tour, le décompte final a lieu directement à la fin du tour en question (on ne rejoue pas de tour supplémentaire). Comme c'est le dernier tour, vous ne touchez aucun revenu.

Note: Si votre peintre arrive sur une case de la piste de score déjà occupée lors du dernier tour de jeu, il est déplacé sur la première case disponible située après la case occupée.

Règles pour 2 joueurs (Jeu de base)

Tuile Leonardo

Utilisez le même côté du plateau de jeu que pour une partie à 3 joueurs et effectuez la mise en place prévue pour 3 joueurs. Un troisième joueur fictif est ajouté: Leonardo.

Leonardo ne récupère aucun jeton Couleur et ne reçoit pas de revenu mais il peut par contre gagner des points de victoire.

Lors de la mise en place, Leonardo reçoit:

- **3 peintres** et **2 assistants** d'une couleur que vous n'utilisez pas
- **1 plateau personnel** – il n'a besoin d'aucun matériel supplémentaire comme les paravents, etc.

Un des peintres de Leonardo est placé sur la case de départ S3, un autre sur une case au-dessus de l'auberge et le dernier au centre de la Fresque, avec le pion Évêque.

Son plateau personnel est placé face 1 visible. Ses **deux assistants** sont placés en haut **des colonnes Marché** et **Cathédrale** de son plateau personnel. Cette mise en place reste inchangée jusqu'à la fin de la partie.

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur prend la tuile Leonardo et effectue les actions à la place de ce dernier.

Le tour suivant, ce sera au deuxième joueur de jouer pour Leonardo, et ainsi de suite en alternant à chaque nouveau tour de jeu. L'ordre de jeu habituel s'applique également à Leonardo mais il n'effectue pas ses actions de la même façon que les autres joueurs:

1. Choisir l'heure de lever

Lorsque c'est au tour de Leonardo de choisir une heure de lever, le joueur qui le contrôle place le peintre de ce dernier sur la case Heure de lever de son choix. *(Rappel: Leonardo ne possède pas de peintre sur la piste d'humeur !).*

2. Effectuer les actions

Marché: Fermer un des stands

Leonardo n'achète jamais de tuiles Marché mais il peut choisir à la place de fermer un des stands du Marché. C'est le joueur qui le contrôle qui choisit quel stand fermer.

Cathédrale: Restaurer la fresque

A chaque tour, Leonardo restaure une et une seule tuile Fresque. Son peintre se déplace d'une case horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Le peintre de Leonardo doit toujours être déplacé et si ce n'est pas possible, il se rend directement sur la tuile Fresque encore en jeu avec la valeur la plus faible. S'il y a plusieurs tuiles de la valeur la plus faible, c'est le joueur qui contrôle Leonardo qui choisit sur quelle tuile il se rend.

Leonardo gagne des points de victoire comme les autres joueurs, en incluant les points bonus octroyés par l'évêque.

Son marqueur est déplacé sur la piste de score en conséquence. Placez ensuite la tuile Fresque qu'il a restaurée devant son plateau personnel, face cachée. Le pion Evêque ainsi que le peintre de Leonardo sont ensuite déplacés sur la case de la fresque qui vient d'être restaurée.

Lorsque vous retournez vos plateaux personnels pour le dernier tour de jeu, celui de Leonardo n'est pas retourné mais son assistant est retiré de la colonne Cathédrale et il ne peut donc plus effectuer cette action.

Décompte final – Attention: Leonardo occupe également une case de la piste de score !

1 Les Portraits

Des personnalités importantes souhaitent que vous réalisiez leur portrait dans votre studio, ce qui peut se révéler très avantageux au cours de la partie !Quel peintre réussira à bénéficier au mieux de ces privilèges ?

Ce module a un impact sur:

Studio: Peindre des portraits et sur la "Fin de partie".

Matériel supplémentaire

- **18 cartes Portrait –** au cours de la partie, ces cartes vont vous permettre de gagner des jetons Couleur, de l'argent et d'autres avantages.
- **1 plateau Studio**

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Studio près du plateau de jeu.

Triez les cartes Portrait en fonction de leurs versos **A, B** ou **C**. Mélangez les trois piles séparément puis empilez-les de façon à ne former qu'une seule pile que vous posez sur la case prévue à cet effet du plateau Studio, comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

Il y a deux types de cartes Portrait différentes:

1) Le symbole ∞:

Lorsque vous récupérez une de ces cartes, placez-la devant vous face visible. Vous bénéficiez désormais de l'avantage procuré par la carte jusqu'à la fin de la partie.

2) Le symbole ⚡:

Lorsque vous récupérer une de ces cartes, recevez immédiatement le bonus indiqué en bas de la carte. La carte est ensuite retirée du jeu.

Récompenses des cartes Portrait

Placez la pile C en premier sur la case la plus à droite du plateau Studio, puis placez ensuite la pile B par-dessus et pour finir placez la pile A au-dessus des deux premières. Révélez ensuite les deux premières cartes.

Changements pendant la partie

Studio: Peindre des portraits

Pour le premier assistant que vous placez sur la colonne Studio de votre plateau personnel, vous pouvez prendre une des cartes Portrait disponibles et en appliquer l'effet en plus de recevoir **3 Thalers**. Pour vos autres assistants placés sur la colonne Studio de votre plateau ou si les deux cartes Portrait ont déjà été prises, vous ne recevez que 3 Thalers comme d'ordinaire.

Préparation du tour suivant:
A la fin du tour, retirez les cartes Portrait toujours en jeu s'il y en a, puis révélez ensuite deux nouvelles cartes Portrait de la pioche.

Changements lors de la Fin de partie

Ce module introduit une nouvelle condition de fin de partie: Si les deux dernières cartes Portrait de la pioche sont révélées, c'est le début du dernier tour de jeu *(vous devez donc retourner vos plateaux personnels !)*.

Les cartes Portrait en détails

Ces cartes vous octroient un bonus permanent. Placez-les faces visibles devant vous:

Serviteur de Dieu:
A chaque tour, gagnez un revenu supplémentaire d'un Thaler.

Acteur:
Pour chaque assistant placé sur la colonne Théâtre de votre plateau personnel, déplacez votre peintre de 3 cases vers le haut au lieu de 2 sur la piste d'humeur.

Abbé:
Les points bonus que vous obtenez grâce à l'évêque sont augmentés de 1.

Sacristain:
A chaque tour, lorsque vous envoyez des assistants à la cathédrale, vous pouvez payer 1 Thaler afin de déplacer l'évêque sur la case de votre choix.

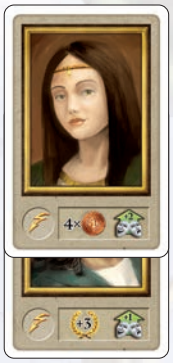
Ces cartes vous octroient un bonus à usage unique et sont ensuite retirées du jeu:

Marchand:
Récupérez 2 jetons Couleur de votre choix (rouge, jaune ou bleu) + 1 Thaler

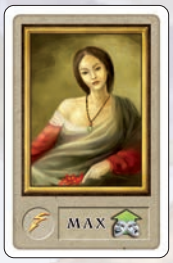
Pairs:
Gagnez les Thalers et le jeton Couleur représentés sur la carte.

Evêque/ Image de la Vierge Marie:
Gagnez les points de victoire et les jetons Couleur ou Thalers représentés sur la carte.

Mécène:
Gagnez 7 Thalers.



Belle femme/ Autoportrait:
Gagnez les points de victoire ou les Thalers représentés et avancez votre peintre sur la piste d'humeur du nombre de cases indiquées.



Muse:
Avancez votre peintre au maximum sur la piste d'humeur.

Règles pour deux joueurs

Lorsque c'est au tour de Leonardo d'effectuer ses actions dans le Studio, il doit prendre une carte Portrait, s'il en reste, choisie par le joueur qui le contrôle. Leonardo gagne les points de victoire indiqués par la carte s'il y en a.

2 Les Commandes de l'évêque

Réalisez des commandes spéciales pour l'évêque et abandonnez une partie de vos revenus afin de gagner des points de victoire supplémentaires et de recevoir de précieuses couleurs !

Ce module a un impact sur

■ **Atelier: Mélanger des couleurs**

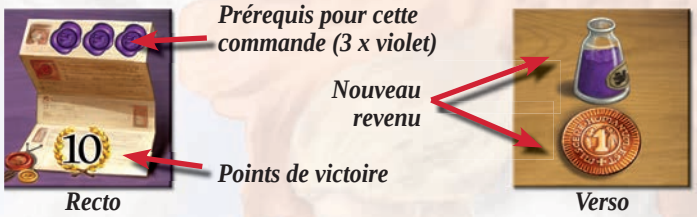
Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Commandes à côté du plateau de jeu, en dessous de l'Atelier. Triez les 12 tuiles Commande en fonction de leur type (couleur du verso) et formez des piles que vous placez faces visibles sur les cases du plateau Commandes. Pour chaque type, placez la tuile avec le plus petit nombre de points en bas de la pile, puis placez les autres par ordre croissant jusqu'à la tuile avec le plus grand nombre de points que vous placez en haut.

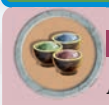
Matériel supplémentaire

• **12 tuiles Commande** – réparties entre les commandes générales et les 3 types de commandes spéciales (violettes, orange et vertes). Ces tuiles vous permettent de récupérer des points de victoire supplémentaires.

• **1 plateau Commandes** - pour placer les tuiles Commande.



Changements pendant la partie



■ **Atelier: Mélanger des couleurs**
Action supplémentaire: Réaliser une commande

A chaque tour de jeu, vous pouvez utiliser un des assistants que vous avez placé sur la colonne Atelier de votre plateau personnel pour réaliser une commande au lieu de mélanger des couleurs. Tous vos autres assistants placés sur l'Atelier doivent être utilisés pour mélanger des couleurs comme d'ordinaire.

Important: *Un assistant peut soit réaliser une commande soit mélanger des couleurs* ***mais pas les deux à la fois !***

Réaliser une commande générale

Si vous possédez au moins 3 tuiles Fresque posées devant vous, vous pouvez prendre une tuile Commande générale et avancer votre peintre sur la piste de score en conséquence. Puis, formez une pile avec 3 de vos tuiles Fresque au choix, retournez la tuile Commande et placez-la sur le dessus de cette pile.

Le revenu des 3 tuiles Fresque placées sous la tuile Commande est désormais remplacé par le nouveau revenu qui est d'un Thaler et du jeton de la couleur de votre choix à tous les tours.

Réaliser une commande spéciale

Certaines tuiles Fresque ont une tâche de couleur orange, verte ou violette représentée sur leurs versos. Pour pouvoir réaliser une commande spéciale, vous devez posséder trois tuiles Fresque avec la même tâche de couleur. Si c'est le cas, suivez les même étapes que décrit précédemment pour une commande générale.

Triez les tuiles Commande par type et placez-les sur le plateau Commandes.

Exemple: *Le joueur forme une pile avec ses trois tuiles Fresque et prend la tuile Commande générale du dessus de la pile et la place sur ses tuiles Fresque. Il avance ensuite son peintre de 6 cases sur la piste de score.*

Exemple: *Le joueur possède trois tuiles Fresque avec une tâche de couleur violette, il peut donc prendre la tuile Commande spéciale placée sur le dessus de la pile violette. Il avance son peintre de 10 cases sur la piste de score, retourne la tuile Commande et la place au-dessus de ses 3 tuiles Fresque.*

Règles pour deux joueurs

Lors de la mise en place, placez un assistant supplémentaire en haut de la colonne Atelier du plateau personnel de Leonardo. Lorsque c'est au tour de Leonardo d'effectuer ses actions dans l'Atelier, il peut réaliser une commande s'il remplit les conditions de cette dernière. Il gagne les points de victoire indiqués mais les tuiles Fresque utilisées ainsi que la tuile Commande concernée sont retirées du jeu.

3 Mélanges spéciaux

La fresque devient encore plus colorée mais les nouvelles couleurs vous obligent à effectuer de nouveaux mélanges.

Ce module a un impact sur
Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel et
Atelier: Mélanger des couleurs

Matériel supplémentaire

- **7 tuiles Fresque —** avec des valeurs comprises entre 13 et 24
- **12 jetons Couleur** – 6 marron et 6 roses
- **1 tuile Autel**

Changements lors de la Mise en place

Placez les **12 nouveaux jetons Couleur sur les cases de droite de l'Atelier**, avec les autres jetons Couleur. Pour les parties avec ce module, vous devrez utiliser le tableau pour les mélanges spéciaux situé à l'intérieur de votre grand paravent.

Prenez la tuile Fresque de valeur 24 et placez-la au centre de la fresque. Retirez aléatoirement 7 tuiles Fresque du jeu de base et remplacez-les par les 6 nouvelles tuiles restantes. Puis placez-les sur la fresque comme indiqué dans la mise en place de base du jeu.

Changements pendant la partie

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Lorsque vous restaurez l'autel, vous pouvez utiliser les jetons roses et marron pour remplacer les jetons violets, verts et orange comme vous le souhaitez. Chaque jeton rose utilisé vous rapporte 3 points de victoire supplémentaires et chaque jeton marron utilisé vous rapporte 5 points de victoire supplémentaires.

9 points de victoire pour avoir restauré l'autel:
6 PV (points de base) +
3 PV pour le jeton rose.

Atelier: Mélanger des couleurs

En plus des mélanges du jeu de base, vous pouvez maintenant mélanger du violet et du rouge pour obtenir du rose ainsi que de l'orange et du vert pour obtenir du marron. Vous pouvez utiliser la couleur obtenue lors d'un premier mélange pour réaliser immédiatement un deuxième mélange avec le même assistant.

21 points de victoire = 6 PV (points de base) + 3 x 5 PV pour les jetons marron

Règles pour deux joueurs

Ce module ne comporte pas de règles spéciales pour Leonardo!

4 La Fontaine aux souhaits

Les peintres veulent juste être heureux - serait-il possible que la rumeur soit exacte et que la vieille fontaine du marché soit réellement une fontaine aux souhaits?

Ce module a un impact sur:

- **Planifier les actions – Placer les pièces porte-bonheur**
- **Récupérer des cartes Souhait**
- **Effectuer les actions – Utiliser des cartes Souhait**

Matériel supplémentaire

- **20 pièces porte-bonheur**
- **20 cartes Souhait**
- **1 plateau Fontaine aux souhaits**

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Fontaine aux souhaits près du plateau de jeu, à côté de la fontaine qui y est représentée.

Mélangez les cartes Souhait et formez une pile que vous placez face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau Fontaine aux souhaits. Placez également les pièces porte-bonheur sur le plateau où elles forment la réserve.

Recevez chacun 3 pièces porte-bonheur et placez-les derrière votre grand paravent.

Plateau Fontaine aux souhaits:

Réserve de pièces porte-bonheur

Fontaine avec de la place pour 2 pièces porte-bonheur

Case pour les cartes Souhait

Changements pendant la partie

Vous pouvez placer vos pièces porte-bonheur lorsque vous planifiez vos actions (■ Phase 2: Planifier les actions) et les utiliser lorsque vous effectuez vos actions au ■ Marché.

■ Planifier les actions – Placer les pièces porte-bonheur

Lorsque vous envoyez au moins un assistant au Marché, vous avez le droit de placer un maximum de deux pièces porte-bonheur sur le symbole Marché de votre plateau personnel.

Exemple: Le joueur rouge envoie 3 assistants au Marché et place 2 pièces porte-bonheur sur le symbole Marché de son plateau personnel.

■ Marché: Récupérer des cartes Souhait

Lors de votre tour, vous pouvez placer les pièces porte-bonheur posées sur votre plateau personnel (1 ou 2) dans la Fontaine aux souhaits.

Pour chaque pièce ainsi placée, vous pouvez piocher une carte Souhait de la pile et la mettre derrière votre grand paravent sans la montrer aux autres joueurs. Puis, effectuez vos actions au Marché comme d'ordinaire.

Il ne peut y avoir que deux pièces porte-bonheur au total dans la Fontaine au cours d'un même tour de jeu. S'il y a déjà deux pièces dans la Fontaine, vous n'avez pas le droit d'en placer d'autres et ne pouvez donc plus récupérer de cartes Souhait. Si vous n'avez pas pu utiliser vos pièces, replacez-les derrière votre grand paravent (vous ne les perdez pas).

A la fin de l'action Marché, tous les joueurs qui ont encore des pièces porte-bonheur sur leur plateau personnel les remettent derrière leur grand paravent.

Le joueur place une pièce porte-bonheur dans la Fontaine et pioche donc la première carte Souhait de la pile.

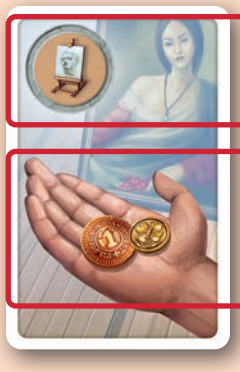
Effectuer les actions – Utiliser des cartes Souhait

Chaque carte Souhait vous octroie un bonus qui peut être utilisé par un de vos assistants dans un lieu spécifique (en plus de son action habituelle), comme indiqué sur la carte.

Exception: Vous n'avez pas besoin d'assistant pour utiliser la carte Troubadour.

Chacun de vos assistants ne peut utiliser qu'une seule carte Souhait par tour.

Vous pouvez utiliser chaque carte Souhait quand vous le désirez à partir du moment où vous l'avez récupérée. Une fois utilisées, les cartes Souhait sont retirées du jeu.



Exemple:
Lieu: Studio

Bonus: L'assistant reçoit un pourboire – Gagnez 1 Thaler et 1 pièce porte-bonheur.

Interaction avec les autres modules:

Vous pouvez utiliser une carte Souhait même si vous bénéficiez déjà d'un bonus octroyé par un autre module (même s'il s'agit du même bonus).

Les cartes Souhait en détails:

Vous pouvez utiliser les cartes suivantes uniquement si vous avez placé au moins un de vos assistants sur le lieu concerné:

(3x) Jour de chance – Marché: Prenez deux pièces porte-bonheur de la réserve et placez-les derrière votre grand paravent.

(3x) Couleur gratuite – Marché: Lorsque vous achetez une tuile Marché, vous pouvez aussi prendre gratuitement la tuile représentée sur cette carte Souhait, si elle est disponible sur le même stand que la tuile que vous venez d'acheter. Vous n'avez pas besoin d'un assistant supplémentaire pour prendre cette tuile gratuite mais vous ne pouvez pas utiliser cette carte si vous effectuez l'action « Fermer un des stands » avec votre assistant.

(2x) Visite de l'évêque – Cathédrale: Vous pouvez déplacer gratuitement l'évêque d'une case supplémentaire dans n'importe quelle direction.

(2x) Eloge de l'évêque – Cathédrale: Le bonus de l'évêque est augmenté d'un point de victoire.

(3x) Pourboire – Studio: Recevez un Thaler supplémentaire ainsi qu'une pièce porte-bonheur.

(2x) Alchimie – Atelier: Votre assistant peut mélanger une couleur supplémentaire en remettant 3 cubes de couleur primaire de son choix (rouge, jaune ou bleu) afin de prendre un cube orange, vert ou violet.

(2x) Récompense – Théâtre: Recevez 3 Thalers en plus d'améliorer votre humeur.

Vous n'avez pas besoin d'assistant pour vous servir de cette carte Souhait. Vous devez l'utiliser au cours de la phase 1, après avoir choisi votre heure de lever.

(3x) Troubadour – Après avoir Ajuster votre humeur, votre peintre avance d'une case vers le haut sur la piste d'humeur. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Troubadour par tour.

Préparation du tour de jeu suivant:

Remettez les pièces porte-bonheur placées sur la Fontaine aux souhaits dans la réserve.

Fin de partie et Décompte final

Avant le décompte final, défaussez les pièces porte-bonheur encore en votre possession et recevez ensuite 1 Thaler pour chaque pièce ainsi défaussée.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne peut jamais posséder de pièces porte-bonheur.

5 Les feuilles d'or

L'évêque décide à chaque tour quelles couleurs il souhaite embellir avec des feuilles d'or.

Ce module a un impact sur:

Marché: Acheter des couleurs et récupérer des feuilles d'or

Cathédrale: Restaurer la fresque avec des couleurs dorées

Matériel supplémentaire

- **1 plateau de stockage** pour les tuiles Feuille d'or
- **20 tuiles Feuille d'or**
- **2 tuiles Marché de l'or** 1 pour chaque côté du plateau de jeu (3 et 4 joueurs)
- **6 disques en bois** (rouge, bleu, jaune, vert, violet et orange). Placez-les dans le sac avec les tuiles Marché.
- **1 tuile Panier**

Changements lors de la Mise en place

Placez les tuiles Feuille d'or sur le plateau de stockage près du plateau de jeu.

Placez la tuile Panier et la tuile Marché de l'or correspondant au côté du plateau utilisé sur le Marché.

Piochez aléatoirement un disque en bois dans le sac et placez-le sur la tuile Panier.

La couleur du disque indique la couleur qui doit être embellie avec des feuilles d'or lors du tour de jeu en cours.

Changements pendant la partie

Marché: Acheter des couleurs et récupérer des feuilles d'or

Les flèches représentées sur la tuile Marché de l'or pointent vers deux tuiles Marché. Lorsque vous achetez une de ces tuiles, recevez gratuitement, en plus des jetons Couleur, autant de tuiles Feuille d'or qu'indiqué. Prenez les tuiles Feuille d'or en question de la réserve et placez-les derrière votre grand paravent.

Lorsqu'un joueur achète la tuile Marché avec les couleurs bleu et jaune, il reçoit en plus 1 tuile Feuille d'or.

Lorsqu'un joueur achète la tuile Marché avec les deux couleurs rouges, il reçoit en plus 2 tuiles Feuille d'or.

Cathédrale: Restaurer la fresque avec des couleurs dorées

Lorsque vous restaurez une partie de la fresque qui contient la couleur qui doit être embellie avec des feuilles d'or lors du tour de jeu en cours, vous pouvez choisir de défausser une tuile Feuille d'or (et une seule) en plus des jetons Couleur requis. Vous gagnez ensuite des points de victoire supplémentaires en fonction de la position de l'évêque:

- **L'évêque est placé sur la tuile Fresque restaurée: 3 points de victoire supplémentaires**
- **L'évêque est adjacent à la tuile Fresque restaurée: 2 points de victoire supplémentaires**
- **L'évêque est placé sur une autre case: 1 point de victoire supplémentaire**

La couleur qui doit être embellie avec des feuilles d'or lors de ce tour est le jaune. Le joueur possède les jetons Couleur requis et peut également ajouter une tuile Feuille d'or.

Ces points de victoire sont octroyés en plus de ceux habituellement donnés par l'évêque.

Additionnez les points de victoire que vous avez gagnés pour la tuile Fresque restaurée et pour la tuile Feuille d'or utilisée ainsi que les points bonus de l'évêque et avancez votre peintre en conséquence sur la piste de score.

Vous ne pouvez pas utiliser de tuile Feuille d'or lorsque vous restaurez l'autel.

	Tuile Fresque	*Feuille d'or*	*Bonus de l'évêque*	*Total*
Exemple A	*7 PV*	*3 PV*	*3 PV*	*PV*
Exemple B	*7 PV*	*2 PV*	*2 PV*	*11 PV*
Exemple C	*7 PV*	*1 PV*	*/*	*8 PV*

Préparation du tour de jeu suivant:

Piochez un nouveau disque en bois dans le sac et placez-le sur la tuile Panier – ensuite (et seulement ensuite), replacez le disque sélectionné lors du tour précédent dans le sac.

Fin de partie et Décompte final

Avant le décompte final, défaussez les tuiles Feuille d'or encore en votre possession et recevez 1 Thaler pour chaque tuile ainsi défaussée.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne récupère jamais de tuiles Feuille d'or.

6 Les Vitriers

La fresque retrouve petit à petit son éclat d'antan, ce qui encourage l'évêque à réaliser un de ses désirs secrets: installer de nouveaux vitraux colorés. La tâche n'est pas simple mais heureusement les vitriers sont là pour vous aider.

Ce module a un impact sur:

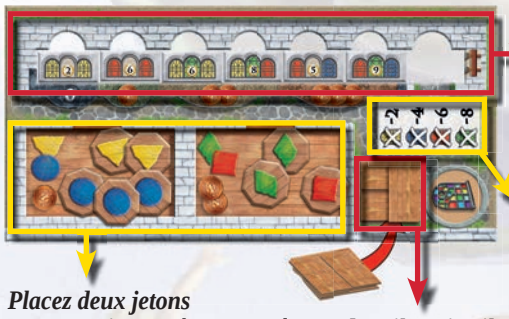
- **Planifier et effectuer les actions: La Vitrerie – récupérer des jetons Verre**
- **Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel**

Matériel supplémentaire

- **1 plateau Vitrerie** avec un établi et des cases de stockage pour mettre les jetons Verre et les tuiles Vitrail
- **26 jetons Verre** 5 x vert, 6 x rouge, 7 x bleu et 8 x jaune
- **18 tuiles Vitrail**
- **1 Vitrail de l'autel**
- **4 tuiles action** "Vitrerie"
- **1 sac en tissu**
- **1 plateau de stockage** pour poser les jetons Verre utilisés

Changements lors de la Mise en place

- Placez le plateau Vitrerie et le plateau de stockage près du plateau de jeu.
- Mélangez les 18 tuiles Vitrail et formez une pile face cachée que vous placez sur la case prévue à cet effet du plateau Vitrerie. Piochez les 6 premières tuiles et placez-les faces visibles sur l'établi.
- Placez le Vitrail de l'autel sur l'emplacement prévu à cet effet à côté de l'autel sur le plateau de jeu principal.
- Mettez tous les jetons Verre dans le sac et piochez aléatoirement 2 jetons par joueur. Puis, placez les jetons Verre ainsi obtenus sur les cases prévues à cet effet du plateau Vitrerie, en les triant par couleur.
- Recevez chacun la tuile action Vitrerie de votre couleur et placez-la derrière votre grand paravent.



Changements pendant la partie

Planifier et effectuer les actions: La Vitrerie – récupérer des jetons Verre

Ce module apporte un nouveau lieu dans lequel effectuer une action lors de la phase 2: La Vitrerie.

Planifier les actions:

Lors de cette phase, vous pouvez désormais choisir de planifier des actions dans la Vitrerie. Pour ce faire, vous devez recouvrir une des colonnes de votre plateau personnel avec votre tuile action Vitrerie. Si vous choisissez cette option, vous n'aurez pas accès au lieu recouvert par votre tuile Vitrerie lors de ce tour, vous devrez effectuer des actions à la Vitrerie à la place.
Un assistant supplémentaire est représenté sur les deux premières cases de la tuile Vitrerie.
Cela signifie que vous pouvez effectuer l'action « Récupérer des jetons Verre » deux fois sans avoir besoin de placer un de vos assistants à cet endroit. En revanche, si vous souhaitez effectuer cette action une troisième fois, vous devrez placer un de vos assistants sur la troisième case de la Vitrerie.

Lors de ce tour, le joueur ne peut pas envoyer d'assistants au Studio mais il peut en envoyer à la Vitrerie à la place.

Le joueur effectue 7 actions au total, dont deux sont représentées sur la tuile Vitrerie.

Effectuer les actions:

Vous pouvez acheter un des jetons Verre disponible pour chaque assistant placé sur la Vitrerie.

Le prix d'achat des jetons Verre est le suivant:

- **Un jeton Verre bleu ou jaune: 1 Thaler**
- **Un jeton Verre rouge ou vert: 2 Thalers**

Placez ensuite les jetons Verre que vous venez d'acheter derrière votre paravent. S'il n'y a plus de jetons Verre sur le plateau Vitrerie lors de votre tour, vous ne pouvez plus en acheter.

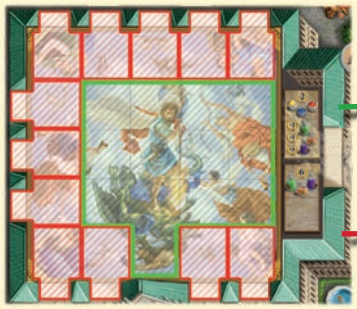
Les jetons Verre bleus et jaunes coûtent 1 Thaler par jeton tandis que les jetons Verre rouges et verts coûtent chacun 2 Thalers.

Cathédrale: Restaurer la fresque ou l'autel

Restaurer la fresque – rénover les vitraux:

En tout, 12 des 25 tuiles Fresque du plateau sont placées adjacentes à un vitrail. Si vous restaurez une de ces 12 tuiles Fresque, vous devez aussi rénover le vitrail correspondant en y posant une des tuiles Vitrail disponibles sur l'établi de la Vitrerie.

Prenez une des 6 tuiles placées sur l'établi et payez son coût (0-3 Thalers). Puis, placez la tuile ainsi obtenue sur le plateau de jeu, à côté de la tuile Fresque que vous venez de restaurer.



13 tuiles Fresque ne sont pas adjacentes à un vitrail

12 tuiles Fresque sont adjacentes à un vitrail

Le joueur récupère la tuile Fresque qu'il vient juste de restaurer et place la tuile Vitrail sur la partie de mur vide adjacente.

Révélez ensuite une nouvelle tuile Vitrail sur la case tout à droite située le plus loin possible du 0, puis déplacez ensuite toutes les tuiles Vitrail vers la gauche.

Chaque tuile Vitrail indique les points de victoire qu'elle octroie ainsi que les jetons Verre qu'elle nécessite pour être construite. Vous avez le droit de placer une tuile Vitrail sans défausser tous les jetons Verre représentés dessus, mais vous perdez dans ce cas des points de victoire pour chaque jeton Verre que vous n'avez pas défaussé, comme indiqué ci-dessous:

- **Pour chaque jeton Verre jaune manquant: 2 PV**
- **Pour chaque jeton Verre bleu manquant: 4 PV**
- **Pour chaque jeton Verre rouge manquant: 6 PV**
- **Pour chaque jeton Verre vert manquant: 8 PV**

Note: Vous avez le droit de rénover un vitrail sans défausser aucun jeton Verre mais vous perdrez beaucoup de points de victoire.

Additionnez ensuite les points de victoire que vous avez obtenus pour la tuile Fresque restaurée, la tuile Vitrail rénovée et les points bonus de l'évêque et retirez les éventuels points de victoire perdus à cause des jetons Verre manquants, puis déplacez votre peintre en conséquence sur la piste de score.

Important: Vous ne marquez jamais de points négatifs. Si votre total de points de victoire est inférieur à zéro, laissez votre peintre sur la même case de la piste de score.

Restaurer l'autel – rénover les vitraux:

Le Vitrail de l'autel est composé de 4 panneaux, un de chaque couleur des jetons Verre. Si vous choisissez de restaurer l'autel, vous pouvez décider de contribuer à la rénovation du Vitrail de l'autel en défaussant jusqu'à 1 jeton Verre de chaque couleur. Pour chaque jeton ainsi défaussé, vous gagnez 1 point de victoire. Additionnez vos points de victoire obtenus en restaurant l'autel et en rénovant le Vitrail de l'autel et avancez votre peintre en conséquence sur la piste de score.

A: Le joueur prend la tuile Vitrail (jaune/jaune/vert) et paye 2 Thalers.

B: Une nouvelle tuile Vitrail (rouge/vert/rouge dans ce cas) est révélée et placée au bout de la rangée.

C: Déplacez ensuite les tuiles Vitrail vers la gauche, de façon à recouvrir la case vide.

	Tuile Fresque	Tuile Vitrail	Bonus de l'évêque	Pénalité pour les jetons Verre manquants	Total
Exemple A	7 PV	7 PV	3 PV	/	17 PV
Exemple B	7 PV	7 PV	/	8 (vert manquant)	6 PV
Exemple C	7 PV	7 PV	/	- 14 (pas de jeton)	0 PV
Exemple D	7 PV	9 PV	/	- 18 (pas de jeton)	*

** Le résultat exact est de -2 points de victoire mais on le considère comme un résultat de 0.*

Le joueur défausse ces trois jetons Couleur ainsi que ces 3 jetons Verre: il gagne un total de 6 PV:

2 PV pour les jetons Couleur de base

1 PV pour le jeton orange

3 PV pour les jetons Verre

Préparation du tour de jeu suivant:

Si besoin, retirez votre tuile action Vitrerie de votre plateau personnel et replacez-la derrière votre petit paravent. Retirez les jetons Verre encore présents sur le plateau Vitrerie et placez-les sur le plateau de stockage.

Piochez de nouveau 2 jetons Verre par joueur et placez-les sur le plateau Vitrerie. S'il n'y a plus de jetons Verre dans le sac, replacez les jetons Verre du plateau de stockage dans le sac.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne récupère jamais de jetons Verre et vous ne piochez pas de jetons Verre pour lui dans le sac. S'il restaure une tuile Fresque placée adjacente à un vitrail, il rénove le vitrail avec la tuile Vitrail qui ne coûte rien (0 Thaler). Cette dernière est ensuite défaussée et remplacée normalement. Leonardo gagne tout de même les points de victoire indiqués sur la tuile Vitrail, sans avoir à défausser de jetons Verre.

7 Les Parchemins

L'évêque vous fait découvrir des parchemins extraordinaires.

Grâce à ces chroniques des anciens maîtres peintres, vous pouvez désormais améliorer vos capacités.

Ce module a un impact sur:

Cathédrale: Restaurer la fresque

Matériel supplémentaire

- **10 tuiles Parchemin**
  Sur chacune de ces tuiles, une ligne horizontale ou verticale de 5 tuiles Fresque est représentée en rouge.

Changements lors de la Mise en place

Triez les tuiles Parchemin en fonction de leurs versos et mélangez chaque pile séparément. Recevez chacun aléatoirement une tuile face cachée de chacune des deux piles et placez ces tuile faces visibles derrière vos grands paravents. Les tuiles non-utilisées sont replacées dans la boite de jeu sans être révélées.

Vous devez orienter vos tuiles Parchemin en fonction de votre position par rapport au plateau de jeu.

Changements pendant la partie

Cathédrale: Restaurer la fresque

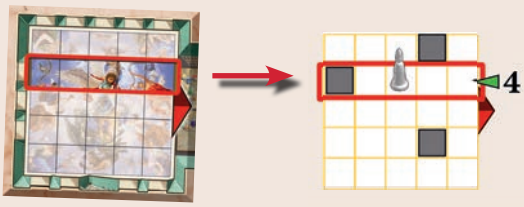
Utiliser une tuile Parchemin

Lorsque vous restaurez une tuile Fresque située sur une des lignes (horizontale ou verticale) marquées en rouge sur une de vos tuiles Parchemin, vous pouvez choisir d'utiliser cette tuile Parchemin à condition d'avoir auparavant déplacé l'évêque sur la ligne en question (s'il ne s'y trouve pas déjà). Vous gagnez immédiatement 2 points de victoire pour chaque case Fresque de la ligne concernée qui a déjà été restaurée, même si ce n'est pas vous qui avez restauré les autres cases. De cette façon, chaque tuile Parchemin peut vous rapporter un maximum de 10 points de victoire.

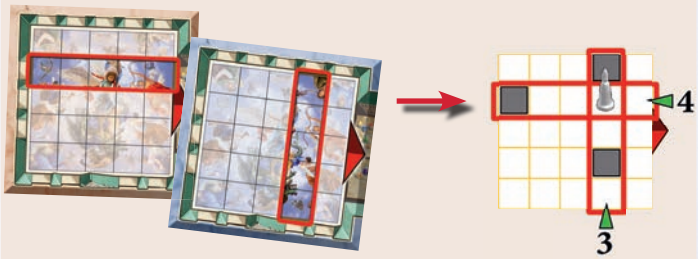
Utiliser les deux tuiles Parchemin

Lorsque vous restaurez la tuile Fresque située à l'intersection de la ligne et de la colonne marquées en rouge sur vos tuiles Parchemin, vous pouvez choisir d'utiliser vos deux tuiles Parchemin en même temps, sous réserve que l'évêque soit situé sur cette case.
Dans ce cas, gagnez immédiatement 3 points de victoire pour chaque case Fresque des deux lignes concernées qui a déjà été restaurée. La case d'intersection de ces deux lignes compte deux fois (vous pouvez donc gagner un maximum de 30 points de victoire).
Après avoir utilisé une ou deux tuiles Parchemin, avancez votre peintre en conséquence sur la piste de score, puis retirez les tuiles Parchemin du jeu. Les tuiles Parchemin non-utilisées ne vous rapportent pas de points de victoire à la fin de la partie.

Important: *Vous ne pouvez plus jouer votre tuile Parchemin une fois qu'un autre joueur a restauré la dernière case de la ligne ou de la colonne de cette tuile.*



Si le joueur utilise sa tuile Parchemin horizontale il gagne 8 PV car 4 cases de cette ligne ont déjà été restaurées.



Le joueur restaure la tuile Fresque située à l'intersection de sa ligne et de sa colonne et choisit de jouer ses deux tuiles Parchemin en même temps.

Il gagne ainsi 12 PV sur la ligne horizontale (4 cases déjà restaurées) + 9 PV sur la ligne verticale (3 cases déjà restaurées) = 21 PV.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne reçoit pas de tuiles Parchemin.

8 La Cloche

L'évêque a pour projet d'acquérir une nouvelle cloche pour la cathédrale et il est donc à la recherche de généreux investisseurs. Vous souhaitez également contribuer à l'achat de la cloche en investissant votre argent dans ce que l'on appelle des « certificats de don ». Cet investissement vous permet de gagner immédiatement du prestige (des points de victoire) ainsi que des points supplémentaires en fin de partie en fonction de votre degré d'investissement par rapport aux autres joueurs.

Ce module a un impact sur:

- **Planifier et effectuer les actions**

Matériel supplémentaire

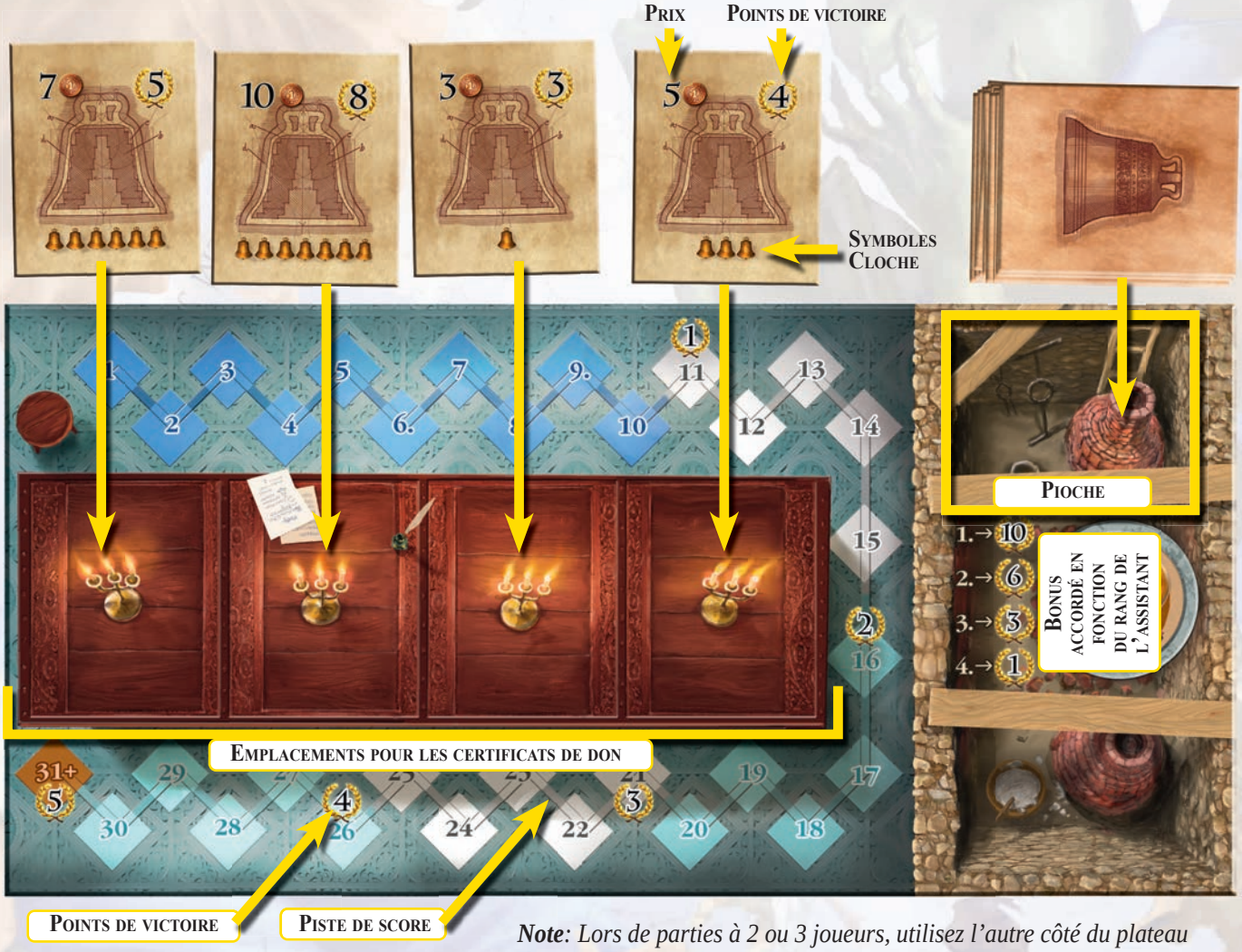
- **4 tuiles action Audience –** 1 pour chacun des joueurs
- **18 certificats de don**
- **1 plateau Cloche recto-verso –** un côté pour 2/3 joueurs et l'autre pour 4 joueurs

Changements lors de la Mise en place

Prenez chacun une tuile action Audience et placez-la derrière votre grand paravent.

Placez le plateau Cloche près du plateau de jeu en faisant attention à ce que le côté choisi corresponde au nombre de joueurs. Mélangez les certificats de don faces cachées et formez une pile que vous placez sur le plateau Cloche. Révélez ensuite un certificat de don par joueur.

Exemple de Mise en place pour 4 joueurs:



***Note**: Lors de parties à 2 ou 3 joueurs, utilisez l'autre côté du plateau Cloche (celui avec seulement 3 emplacements pour les certificats de don).*

Changements pendant la partie

2. Planifier et effectuer les actions

Planifier les actions

Lors de la phase de planification des actions, vous avez maintenant la possibilité de demander audience à l'évêque. Pour ce faire, vous devez recouvrir une des colonnes de votre plateau personnel avec la tuile action Audience. Si vous choisissez cette option, vous n'aurez alors pas accès au lieu recouvert par la tuile Audience lors de ce tour. Vous n'avez pas besoin de placer d'assistants sur la tuile Audience car cette dernière est activée automatiquement.

Effectuez cette nouvelle action en respectant l'ordre de jeu et au moment où vous auriez dû effectuer l'action recouverte par la tuile Audience.

Effectuer les actions

Lors de votre audience avec l'évêque, vous devez acheter un des certificats de don disponibles.

Vous avez le choix entre deux options différentes:

1. Vous pouvez choisir de payer le prix indiqué et de marquer immédiatement les points de victoire correspondants puis de placer le certificat de don face cachée devant votre grand paravent,
   ou
2. Vous pouvez payer le certificat de don en plusieurs fois. Si vous choisissez cette option, placez le certificat face visible devant votre grand paravent, posez la somme d'argent de votre choix dessus et gagnez immédiatement 1 point de victoire pour chaque tranche de 2 Thalers ainsi payés.
   ***Note**: Vous pouvez choisir de payer en plusieurs fois même si vous possédez assez d'argent pour payer la totalité du coût en une fois.*
   Si vous possédez un certificat de don qui n'est pas entièrement payé, vous devez respecter les règles suivantes:
   A chaque fois que vous gagnez de l'argent, vous devez placer tous les Thalers récupérés sur le certificat de don jusqu'à ce qu'il soit payé en totalité et sans que cela ne vous rapporte aucun point de victoire. Une fois que vous avez payé le prix total du certificat de don, remettez les pièces posées dessus dans la réserve et retournez le certificat concerné de façon à ce qu'il soit face cachée.

***Exemple:** Le joueur jaune paye le prix total de 3 Thalers en une fois et gagne immédiatement 3 PV. Il place le certificat de don ainsi obtenu face cachée devant son grand paravent.*

***Exemple:** Le joueur rouge choisit de payer son certificat de don en plusieurs fois et le place donc face visible devant son grand paravent. Il place 4 Thalers dessus et gagne donc immédiatement 2 points de victoire.*

Notes:

- *Si vous possédez de l'argent derrière votre paravent, vous pouvez choisir de l'utiliser pour payer votre certificat de don quand vous le souhaitez.*
- *Vous avez toujours le droit de regarder les certificats que vous avez obtenus. Le nombre de certificats que vous possédez doit toujours être visible pour les autres joueurs.*

Préparation du tour de jeu suivant:

A la fin du tour, retirez la tuile Audience de votre plateau personnel, si vous l'avez utilisée. Placez tous les certificats de don non vendus en dessous de la pioche, puis révélez de nouveau un certificat de don par joueur.

Note: S'il ne reste pas suffisamment de certificats de don pour en révéler un par joueur, révélez-en autant que possible. Une fois que le dernier certificat disponible est vendu, ignorez les actions Audience restantes jusqu'à la fin du tour de jeu. La tuile Audience n'est ensuite plus utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie et Décompte final

Les points des certificats de don sont attribués en suivant l'ordre de jeu du dernier tour, avant que vous ne marquiez des points pour l'argent qu'il vous reste.

Pour calculer les points obtenus, retournez les certificats de don placés devant vous et additionnez le nombre de symboles Cloche représentés dessus. Si vous possédez des certificats de don seulement partiellement payés, retirez le nombre de symboles Cloche représentés sur ces derniers du total précédemment obtenu. Placez ensuite un de vos assistants sur la case avec le numéro correspondant au total obtenu sur la piste de score du plateau Cloche.

Une fois que vous avez tous effectué cette étape, additionnez les symboles Cloche représentés sur les certificats de don qui n'ont pas été vendus puis placez l'évêque sur la case avec le numéro correspondant au total obtenu sur la piste de score du plateau Cloche.

Si un des assistants ou l'évêque doit être placé sur une case déjà occupée, il est posé sur la première case libre de la piste de score après sa case d'origine.

Vous gagnez ensuite des points de victoire en fonction du rang de votre assistant sur la piste du plateau Cloche. Attention, l'évêque est pris en compte et occupe donc lui aussi un rang. De plus, vous gagnez également les points de victoire correspondants au bonus le plus haut que vous avez atteint ou dépassé sur la piste de score du plateau Cloche.

Avancez votre peintre en conséquence sur la piste de score du plateau de jeu principal en suivant l'ordre de jeu.

Exemple: Décompte final lors d'une partie à 3 joueurs

Exemple: Le joueur rouge termine la partie en première position (rang 1) sur la case 20 de la piste de score du plateau Cloche. Il gagne 9 PV car il est à la première place et 2 PV pour avoir franchi la case 15 de la piste de score. Le joueur bleu gagne 5 PV car il est à la seconde place (rang 2) et 2 PV pour avoir également franchi la case 15 de la piste de score.

Le joueur vert et l'évêque ont tous les deux obtenus 11 symboles Cloche grâce à leurs certificats de don mais comme l'évêque a été placé en dernier, il est situé une case devant le joueur vert, qui termine donc en dernière position. Il ne reçoit donc aucun point pour son rang (4ème) et gagne 1 PV pour avoir franchi la case 10 de la piste de score.

Note: Les 18 certificats de don totalisent 61 symboles Cloche. Si vous possédez plus de 30 symboles Cloche sur vos certificats, placez votre assistant sur la case 30+ de la piste de score du plateau Cloche.

Règles pour deux joueurs

Lors d'une partie à deux joueurs, Leonardo reçoit également des certificats de don. Au début de la partie, prenez les quatre premiers certificats de don de la pile et placez-les faces cachées sur la troisième case du plateau Cloche (celle tout à droite) puis placez un des assistants de Leonardo par-dessus. Ces certificats seront comptés comme appartenant à Leonardo à la fin de la partie.

De cette façon, lors des parties à deux joueurs, Leonardo et l'évêque occupent chacun un rang lors du décompte des certificats de don.

9 La Fresque murale

L'évêque désire du fond du cœur restaurer la vieille fresque murale de la cathédrale.

En plus de la gloire et de la célébrité, vous pouvez gagner un approvisionnement régulier en peinture, ce qui va vous permettre d'économiser de l'argent. Qui pourrait refuser une telle opportunité ?

Ce module a un impact sur:

- **Planifier et effectuer les actions**
- **Atelier: Échanger des tuiles Fresque murale**

Matériel supplémentaire

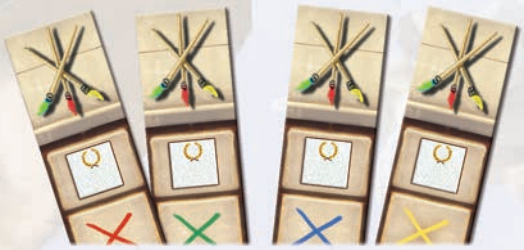
- **1 plateau Fresque murale**
- **4 tuiles action Fresque murale**
- **18 tuiles Fresque murale –** représentant une couleur mélangée sur le recto et « un revenu » en couleur sur le verso. ***Les tâches de peinture représentées sur le verso des tuiles Fresque murale ne sont prises en compte que lorsque le module 2 (Les Commandes de l'évêque) est utilisé.***
- **12 tuiles Échange –** 4 violettes, 4 orange et 4 vertes

Recto *Verso*

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 18 tuiles Fresque murale, puis placez-en une aléatoirement sur chacune des cases du plateau Fresque murale, face visible.

Prenez chacun une tuile action Fresque murale et placez-la derrière votre grand paravent.



Placez les tuiles Échange sur l'Atelier sur le plateau de jeu principal.

Changements pendant la partie

2. Planifier et effectuer les actions

Planifier les actions

Lors de la phase de planification des actions, vous avez maintenant la possibilité de restaurer la fresque murale. Pour ce faire, vous devez recouvrir une des colonnes de votre plateau personnel avec votre tuile action Fresque murale. Si vous choisissez cette option, vous n'avez pas accès au lieu recouvert par votre tuile Fresque murale lors de ce tour. Vous ne pouvez placer qu'un seul assistant sur la Fresque murale (et vous devez le faire si vous souhaitez y effectuer une action).

Vous effectuez cette nouvelle action en respectant l'ordre de jeu et au moment où l'action recouverte par la tuile action Fresque murale aurait dû être effectuée.

Effectuer les actions

La fresque murale est divisée en 18 sections, toutes recouvertes par une tuile au début de la partie. Contrairement à la fresque du plafond de la cathédrale, la fresque murale doit être restaurée de façon contiguë, c'est-à-dire en ne rénovant que des parties adjacentes à une partie déjà rénovée. Au début du jeu, seule la partie en bas à gauche de la fresque murale a déjà été rénovée, et vous ne pouvez donc restaurer que des sections adjacentes orthogonalement à cette partie.

Lorsque vous restaurez une section de la fresque murale, replacez dans la réserve les jetons Couleur indiqués sur la section en question et gagnez immédiatement 4 PV. Avancez votre peintre en conséquence sur la piste de score.

Retirez ensuite la tuile de la fresque murale, retournez-la, puis placez-la devant votre grand paravent.

Par la suite, vous gagnez les jetons de couleurs primaires représentés sur les tuiles Fresque murale que vous possédez lors de toutes les phases de préparation des tours suivants.

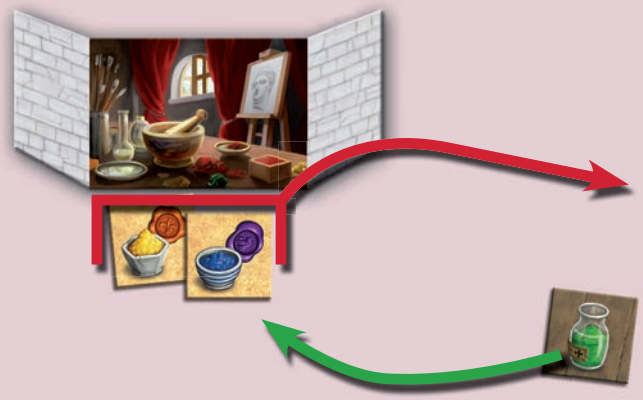
Exemple: Le joueur rouge défausse un cube violet et prend la tuile Fresque murale correspondante. Il gagne immédiatement 4 PV et place la tuile devant son grand paravent, verso visible.

Atelier: Échanger des tuiles Fresque murale

Ce module introduit une nouvelle action que vous pouvez effectuer à l'Atelier.

Au lieu de mélanger une ou deux fois des couleurs, vous pouvez utiliser un de vos assistants placés sur l'Atelier pour échanger deux tuiles Fresque murale rénovées (qui sont placées du côté revenu de couleur) contre une tuile Échange correspondant au mélange des deux couleurs représentées sur les tuiles Fresque murale échangées.

A partir de maintenant, vous recevrez un jeton de la couleur mélangée au lieu des deux jetons de couleur primaire. Vous ne pouvez posséder qu'une seule tuile Échange pour chacune des trois couleurs mélangées.



Exemple: Le joueur rouge échange ses tuiles Fresque murale bleue et jaune contre la tuile Échange verte correspondante.

Préparation du tour de jeu suivant:

Retirez les tuiles action Fresque murale de vos plateaux personnels, si besoin.

Puis, recevez les jetons Couleur correspondants à vos tuiles Fresque murale restaurées.

Lors de cette phase, vous recevez un jeton de couleur primaire si vous possédez au moins une tuile Fresque murale devant votre grand paravent de cette couleur *(vous ne pouvez gagner qu'un seul jeton de chaque couleur, même si vous possédez plusieurs tuiles Fresque murale de la même couleur)*. Vous recevez également un jeton de couleur mélangée correspondant à chaque tuile Échange que vous possédez.

Exemple: Le joueur vert possède quatre tuiles Fresque murale représentant un jeton rouge, un jeton bleu et deux jetons jaunes, ce qui lui permet de récupérer un jeton de chacune des trois couleurs primaires.

Règles supplémentaires:

Lorsque les modules La fresque murale (9) et Les commandes de l'évêque (2) sont combinés entre eux:

Les tuiles Fresque murale possèdent une tâche de couleur sur leur verso et peuvent donc être utilisées comme les tuiles Fresque du jeu de base afin de réaliser les commandes de l'évêque. Les jetons Couleur gagnés en réalisant les commandes sont distincts des jetons Couleur gagnés avec les tuiles Fresque murale.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne peut pas restaurer la Fresque murale.

10 Le Médecin

Le timing pour restaurer la fresque est déjà difficile à respecter et voilà en plus que vos apprentis commencent à tomber malades les uns après les autres. Peut-être que les remèdes d'un médecin itinérant vous permettront de tout terminer dans les temps.

Ce module a un impact sur:

Planifier et effectuer les actions

Marché, Théâtre, Cathédrale, Studio et Atelier

Matériel supplémentaire

- **1 plateau Médecin**
- **16 tuiles Remède –** quatre bouteilles pour chacune des trois doses de remède -1 à 3- et quatre bouteilles de jus de framboise.
- **20 assistants noirs**
- **4 tuiles action Médecin**
- **9 tuiles Infection –** 2 tuiles pour chacun des lieux Marché, Cathédrale, Studio et Atelier et une tuile « lieu identique »
- **4 tuiles Récapitulatif des actions des assistants malades**
- **1 tuile de cache**

Changements lors de la Mise en place

Prenez chacun une tuile action Médecin et une tuile Récapitulatif des actions des assistants malades.

Placez le plateau Médecin près du plateau de jeu en faisant attention à ce que le côté utilisé corresponde au nombre de joueurs.

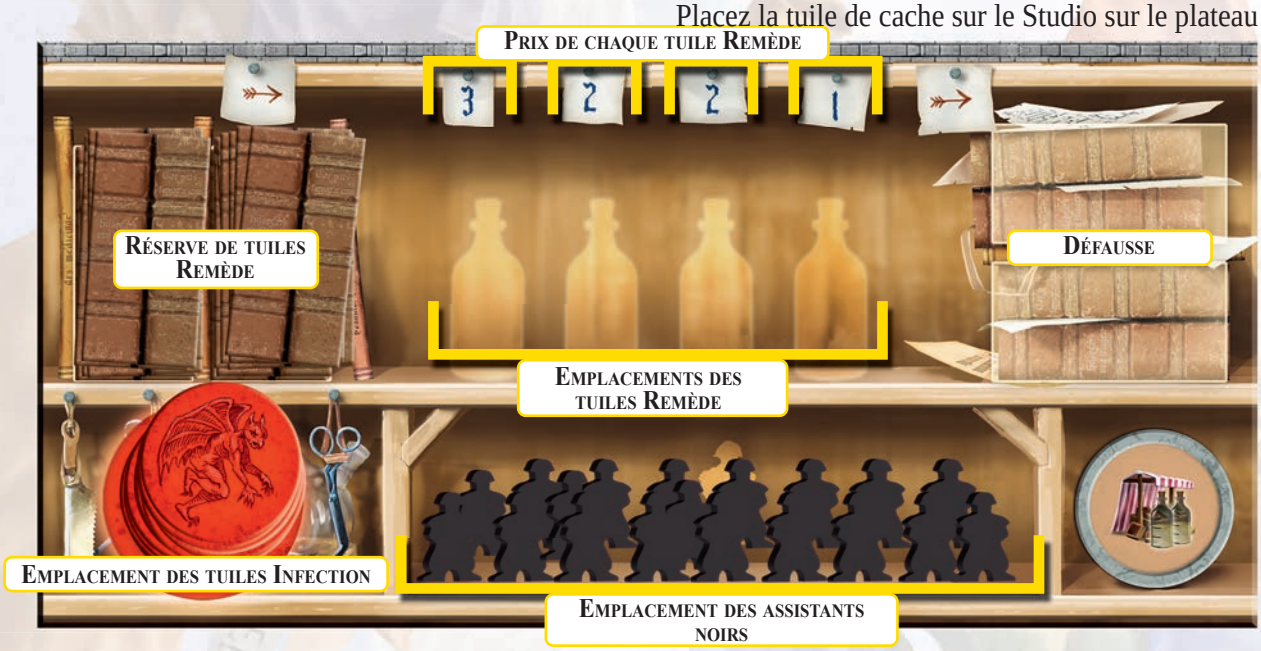
Placez 5 assistants noirs par joueur sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau Médecin. Ils représentent les assistants malades.

Mélangez toutes les tuiles Remède et placez-les faces cachées sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau Médecin, où elles forment la réserve. Aucune tuile Remède n'est disponible sur le marché pendant le premier tour de jeu.

Mélangez toutes les tuiles Infection et placez-les faces cachées sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau Médecin.

Placez la tuile de cache sur le Studio sur le plateau de jeu.

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs:



***Note**: Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, utilisez l'autre côté du plateau Médecin (celui avec seulement 3 emplacements pour les tuiles Remède)*

Changements pendant la partie

A chaque tour de jeu, l'infection se répand dans un des lieux du plateau et les assistants qui y travaillent tombent malades. Ils ne peuvent être soignés qu'avec les remèdes obtenus auprès du médecin sur le Marché.

Tomber malade

2. Planifier et effectuer les actions

Une fois que vous avez tous fini de planifier vos actions, révélez la première tuile Infection de la pile et placez-la sur le lieu correspondant du plateau de jeu, avant d'effectuer vos actions. Le lieu en question est infecté et tous ceux qui y ont envoyé au moins un assistant sont touchés.

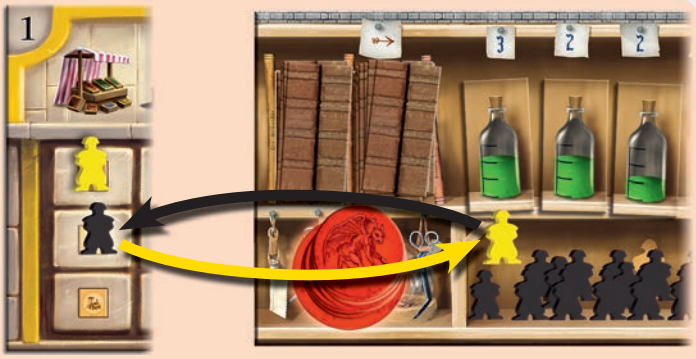
Lorsque la tuile Infection « lieu identique » est révélée, laissez la tuile du tour précédent en place. Le même lieu est de nouveau infecté. Si cette tuile est révélée lors du premier tour de jeu, aucun lieu n'est infecté.

Lorsque vous terminez vos actions dans le lieu infecté, un de vos assistants tombe malade.

Choisissez donc un de vos assistants placé dans la colonne du lieu infecté sur votre plateau personnel (cela peut être votre assistant supplémentaire) et échangez-le avec un des assistants malades (noirs) placé sur le plateau Médecin.

Si vous choisissez d'échanger votre assistant de couleur neutre avec un assistant noir, replacez l'assistant à sa place sur le théâtre. Sous réserve que votre peintre soit sur la bonne case, l'assistant de couleur neutre sera de nouveau disponible lors du tour suivant, en parfaite santé.

Les assistants malades ne peuvent pas se rendre sur tous les lieux du plateau. De cette façon, vous pouvez être forcé d'abandonner certaines actions lors de vos tours de jeu suivants. Si vous n'utilisez pas vos assistants malades lors de vos tours, gardez-les cachés derrière votre grand paravent.



***Exemple:** La tuile Infection Marché est révélée. Après avoir acheté des couleurs, un des assistants du joueur jaune tombe malade. Il place donc un de ses assistants sur le plateau Médecin et prend un assistant noir à la place.*

Note: Même si vous choisissez d'abandonner vos actions sur le lieu infecté, un de vos assistants placé sur ce lieu tombe tout de même malade.

Les assistants malades ne peuvent pas être envoyés sur les lieux suivants:

Marché et Théâtre:

Vous ne pouvez pas placer d'assistant noir sur les colonnes Marché ou Théâtre de votre plateau personnel. Vous ne pouvez pas non plus en placer sur la tuile action Médecin.

***Note:** Les assistants noirs ne peuvent pas non plus être placés sur les tuiles action des modules Vitrerie (module 6), Fresque murale (module 9) ou Les Bancs (module 14).*

Les assistants malades sont pénalisés sur les lieux suivants (voir les tuiles Récapitulatif des actions des assistants malades):

Cathédrale:

Si vous utilisez un assistant malade pour restaurer une partie de la fresque, le pion Évêque ne peut pas être déplacé au préalable et l'assistant n'a pas le droit de restaurer une tuile adjacente à l'évêque, que ce soit orthogonalement ou en diagonale. Une fois qu'un assistant malade a restauré une partie de la fresque, l'évêque est tout de même déplacé sur la case qui vient d'être restaurée.

Notes:

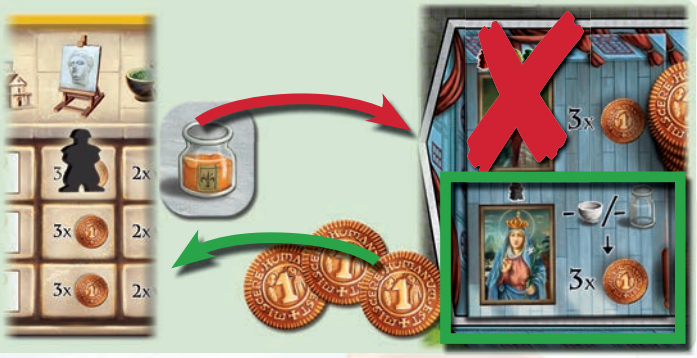
- *Les cartes Sacristain (module 1) et Visite de l'évêque (module 4) ne peuvent pas être utilisées avec un assistant malade.*
- *Les feuilles d'or (module 5) ne rapportent qu'un seul point de victoire à un assistant malade. Les parchemins (module 7) peuvent être utilisés normalement et les vitraux (module 6) peuvent également être rénovés. Les assistants malades peuvent récupérer des tuiles Faveur (module 11), des tuiles Catacombes (module 13) et des tuiles Dôme (module 15). Les actions des Dames ne sont pas affectées par les assistants malades (module 12).*
- *Les assistants malades peuvent restaurer l'autel normalement.*

***Exemple:** La position de l'évêque détermine les parties de la fresque que les assistants malades ne peuvent pas restaurer.*

Studio:

Les assistants malades ne peuvent pas peindre de portraits dans le Studio, ils peuvent seulement peindre des tableaux représentants les Saints (partie du bas de la tuile de cache). Pour effectuer cette action,vous devez payer un jeton de n'importe quelle couleur afin de recevoir 3 Thalers.

Note: La carte Pourboire (module 4) ne peut pas être utilisée avec un assistant malade.

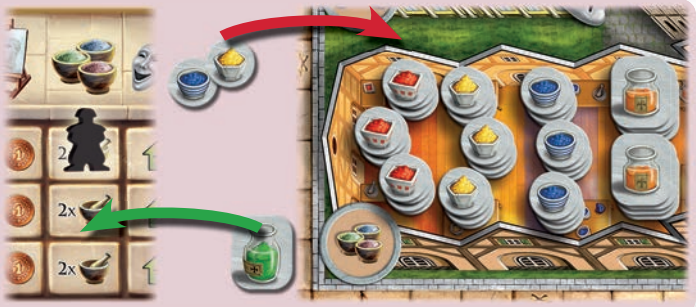


Atelier:

Les assistants malades ne peuvent mélanger des couleurs qu'une seule fois au lieu de deux.

Notes:

- *La carte Alchimie (module 4) ne peut pas être utilisée avec un assistant malade.*
- *La couleur mélangée peut être une couleur spéciale (module 3).*



Pour les trois lieux précédents, appliquez la règle suivante:

Si vous décidez d'envoyer des assistants en bonne santé et des assistants malades dans un même lieu, c'est à vous de décider dans quel ordre vos assistants effectuent leurs actions. Cependant, une fois que vous avez réalisé toutes vos actions, tous vos assistants en bonne santé sont infectés.

Exemple: Le joueur jaune a envoyé 1 assistant malade et 2 assistants en bonne santé à la Cathédrale. Une fois que tous les assistants ont effectué leurs actions, les deux assistants en bonne santé tombent malades. Cette règle ne tient pas compte du lieu indiqué sur la tuile Infection.

Acheter un remède

2. Planifier et effectuer les actions

Planifier les actions

Lors de la phase de planification des actions, vous avez maintenant la possibilité de rendre visite au médecin sur le Marché. Pour ce faire, vous devez recouvrir la colonne Marché de votre plateau personnel avec la tuile action Médecin.

Vous n'avez pas besoin de placer d'assistant pour rendre visite au médecin. Vous pouvez choisir d'envoyer en plus un (et un seul) assistant en bonne santé au Marché pour acheter des couleurs.

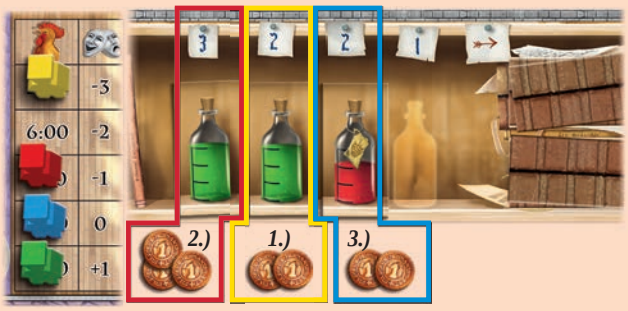
Effectuer les actions

Si vous avez utilisé votre tuile Médecin, vous devez acheter une des tuiles Remède disponibles sur le plateau Médecin, sauf si ces dernières ont déjà toutes été vendues.

Note: Si vous ne possédez pas assez d'argent pour acheter une tuile Remède, vous devez lever votre paravent afin de le prouver.

Placez ensuite la tuile Remède ainsi achetée devant votre grand paravent. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux tuiles Remède posées devant votre paravent.

Exemple: Cette tuile action doit être placée sur la colonne Marché des plateaux personnels des joueurs. Les joueurs jaune et rouge décident de rendre visite au médecin. Le joueur jaune choisit en plus d'acheter des couleurs sur le Marché.



Exemple: Il y a trois tuiles Remède disponibles sur le plateau Médecin. Le joueur jaune doit acheter une de ces tuiles et il choisit la bouteille verte qui contient trois doses de remède et qui coûte 2 Thalers. Le joueur rouge achète également une bouteille verte qui contient 3 doses de remède mais qui coûte 3 Thalers. Le joueur bleu quant à lui est maintenant obligé d'acheter la bouteille rouge qui coûte 2 Thalers.

Soigner ses assistants malades

Une fois que le dernier joueur du tour en cours a effectué sa dernière action au Théâtre (ou qu'il a passé), vous avez tous la possibilité de soigner vos assistants malades. En respectant l'ordre de jeu, vous décidez si vous souhaitez ou non soigner vos assistants et combien de tuiles Remède vous voulez utiliser.

Les bouteilles vertes contiennent un élixir qui soigne les assistants malades. Chaque bouteille contient entre 1 et 3 doses d'élixir et chaque dose peut soigner un assistant. Échangez un nombre d'assistants noirs équivalent aux doses de remède utilisées avec le même nombre d'assistants de votre couleur. Les doses non-utilisées dans une bouteille entamée sont perdues.

Les bouteilles rouges contiennent du jus de framboise qui ne soigne pas vos assistants malades mais qui par contre améliore votre humeur. Chaque bouteille rouge utilisée augmente votre humeur de 1. Déplacez donc votre peintre en conséquence sur la piste d'humeur.

Défaussez ensuite toutes les tuiles Remède utilisées et placez-les sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau Médecin. A la fin de chaque tour de jeu, défaussez également les tuiles Remède qui n'ont pas été vendues, puis révélez de nouvelles tuiles pour le tour de jeu suivant. Piochez une nouvelle tuile Remède pour chaque joueur qui possède au moins un assistant malade. Révélez toutes les tuiles en même temps puis placez-les dans l'ordre suivant sur le plateau Médecin: De gauche à droite, placez les bouteilles vertes qui contiennent 3 doses, puis celles qui contiennent 2 doses, celles qui contiennent 1 dose et enfin les bouteilles rouges.

Si la pile de tuiles Remède est vide, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile. Défaussez ensuite la tuile Infection utilisée lors du tour.

Guérison spontanée

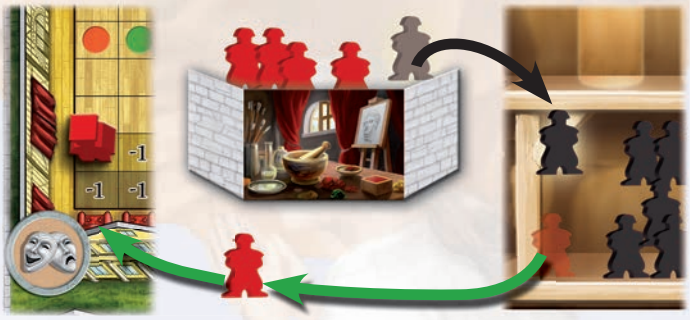
Si vous choisissez une heure de lever qui vous oblige à vous déplacer sur une case -1 de la piste d'humeur, vous pouvez choisir de vous séparer d'un assistant malade lors de votre tour de jeu. Replacez alors l'assistant noir sur le plateau Médecin et prenez un assistant de votre couleur et placez-le sur le fauteuil rouge de votre colonne sur le Théâtre. Si votre humeur s'améliore lors d'un prochain tour, vous pourrez de nouveau utiliser votre assistant en bonne santé.

Exemple: Le joueur rouge possède 2 assistants malades. Il utilise une bouteille verte avec 3 doses d'élixir et échange donc ses 2 assistants noirs contre 2 assistants de sa couleur. La dose d'élixir restante est perdue.

Exemple: Le jus de framboise améliore l'humeur du joueur de 1.

Exemple: Comme 4 joueurs possèdent des assistants malades, 4 tuiles Remède sont placées sur le plateau Médecin. Elles sont placées dans cet ordre:

D'abord les deux bouteilles vertes avec 3 doses de remède, puis la bouteille verte avec 1 dose de remède et enfin la bouteille rouge avec du jus de framboise.



Règles pour deux joueurs

Les assistants de Leonardo ne tombent pas malades et il n'achète pas de tuiles Remède.

Fin de partie et Décompte final

Ce module introduit une nouvelle condition de fin de partie: Si au début d'un tour de jeu il ne reste qu'une seule tuile Infection sur le plateau Médecin, ce tour de jeu devient le dernier tour. Retournez donc vos plateaux personnels.

Lors du décompte de l'argent en fin de partie, recevez chacun 5 Thalers pour chacun des assistants de votre couleur qui n'est pas placé sur le plateau Médecin.

11 Les Faveurs de l'évêque

Ce module a un impact sur:

Cathédrale: Restaurer la fresque

Matériel supplémentaire

- **25 tuiles Faveur**

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les **25 tuiles Faveur** et placez-en une aléatoirement face cachée sur chaque tuile Fresque de la cathédrale.

Placez les tuiles Faveur dans le coin en haut à droite des tuiles Fresque.

Changements pendant la partie

Cathédrale: Restaurer la fresque

Lorsque vous restaurez la tuile Fresque sur laquelle se trouve l'évêque, récupérez également la tuile Faveur située sur cette dernière. Vous devez ensuite immédiatement appliquer son effet puis la retirer du jeu.

Si l'évêque ne se trouve pas sur la tuile Fresque que vous restaurez, vous ne récupérez pas la tuile Faveur et vous la replacez simplement dans la boite de jeu.

Les tuiles Faveur en détails

Recevez 1 ou 5 Thalers de la réserve et placez-les derrière votre paravent.

Gagnez immédiatement 1 point de victoire supplémentaire.

Améliorez votre humeur de 1 sur la piste d'humeur.

Prenez le jeton Couleur représenté dans la réserve et placez-le derrière votre paravent.

12 Les Dames

Les Dames des Béguines viennent assister aux services religieux et une fois de temps en temps un de vos assistants tombe amoureux de l'une d'entre elles et l'épouse. Votre assistant tout juste marié reçoit désormais du soutien de sa femme pendant qu'il travaille.

Ce module a un impact sur:

Planifier et effectuer les actions, Marché, Théâtre, Cathédrale, Studio, et Atelier ainsi que sur la piste de score.

Matériel supplémentaire

- **8 Dames**, 4 roses et 4 violettes
- **4 tuiles action Dames**
- **4 tuiles Réservation avec un côté jour et un côté nuit**

Côté jour *Côté nuit*

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, placez aléatoirement les 8 Dames sur les cases de la piste de score qui comportent un symbole Rosier.

Placez les dames aléatoirement sur les cases de la piste de score avec un symbole Rosier.

!! Important: Lorsque vous jouez à **deux** ou **trois** joueurs, retirez une Dame rose et une Dame marron du jeu. Placez les 6 Dames restantes aléatoirement sur les 6 cases de la piste de score qui comportent un symbole Rosier.

Prenez chacun une tuile action Dames et placez-la derrière votre petit paravent au-dessus de votre plateau personnel. Prenez également une tuile Réservation et placez-la derrière votre petit paravent.

Placez votre tuile action Dames au-dessus de votre plateau personnel.

Changements pendant la partie

Vous avez le droit de récupérer une Dame rose et une Dame violette pendant la partie (mais jamais deux Dames de la même couleur). Pour ce faire, vous devez atteindre ou dépasser une case de la piste de score sur laquelle est placée une des Dames. Si vous ne possédez pas encore de Dame de cette couleur, elle se marie avec un de vos assistants. Prenez la Dame en question de la piste de score et placez-la derrière votre paravent.

Le joueur vert a gagné 5 PV pour avoir restauré une tuile Fresque et il dépasse la case de la piste de score sur laquelle est placée une Dame violette. Comme il n'en possède pas déjà, il la prend et la place derrière son petit paravent. A partir du tour suivant, il pourra placer sa Dame sur sa tuile action Dames s'il le souhaite.

A partir de la prochaine phase de planification des actions, vous pouvez placer une Dame sur votre tuile action Dames si vous le souhaitez. Si vous possédez deux Dames, vous ne pouvez pas les placer sur la même action.

Lorsque vous effectuez vos actions, vous ne pouvez pas effectuer l'action de votre Dame si un autre joueur a déjà utilisé une Dame de la même couleur et sur le même lieu avant vous. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez effectuer l'action de votre Dame normalement.

Le joueur rouge est celui qui se lève le plus tôt et donc aucun autre joueur ne peut se servir de sa Dame violette avant lui. Il effectue donc l'action de cette dernière au Marché avant celles de ses 3 assistants.

Le joueur bleu est le suivant à effectuer ses actions. Il ne peut plus utiliser sa Dame violette au Marché car le joueur rouge l'a fait avant lui sur le même lieu. Il peut cependant toujours effectuer les actions de ses 2 assistants.

Les différentes actions des Dames

Marché:

Vous pouvez échanger deux tuiles venant de deux stands différents.

Le joueur rouge échange deux tuiles au Marché, ce qui lui permet d'acheter 3 jetons rouges, 3 jetons jaunes et 1 jeton vert.

Cathédrale:

Vous pouvez placer votre tuile Réservation côté jour visible sur n'importe quelle tuile Fresque sur laquelle n'est pas placé l'évêque. Tant que votre tuile reste en place, vous seul pouvez rénover la tuile Fresque sur laquelle elle est placée. Lorsque vous rénovez cette tuile, reprenez votre tuile Réservation. Elle restera ensuite inactive jusqu'à la fin du tour de jeu suivant (voir la partie "Fin du tour").

Le joueur bleu réserve une tuile Fresque afin de la rénover lors d'un de ses futurs tours.

Studio:

Recevez autant de Thalers que vous avez d'assistants placés sur le Studio.

Le joueur vert a placé 2 assistants sur la colonne Studio de son plateau personnel. Sa Dame violette lui permet de recevoir 2 Thalers en plus de ceux accordés par son action.

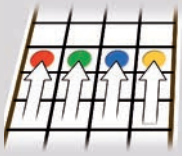
Atelier:

Vous pouvez échanger un des jetons de couleur primaire placés derrière votre paravent contre n'importe quel autre jeton de couleur primaire de l'Atelier.

Le joueur jaune place son jeton Couleur bleu dans la réserve et prend un jeton Couleur jaune en échange.

Théâtre:

Vous pouvez placer votre peintre sur sa case de départ sur la piste d'humeur. Bien sûr ce choix n'est judicieux que si votre peintre est situé sur une case plus basse que sa case de départ.



Le joueur rouge déplace son peintre de trois cases vers le haut sur la piste d'humeur jusqu'à sa case de départ.

Après avoir effectué l'action d'une de vos Dames, continuez votre tour de jeu normalement avec les actions de vos assistants.

Important: Vous pouvez placer une Dame sur un lieu même si vous n'y envoyez pas d'assistants. Cependant, si vous choisissez de recouvrir une des colonnes de votre plateau (Marché, Cathédrale, Studio, Atelier ou Théâtre) par une tuile action venant d'un autre module, vous ne pouvez pas placer de Dame sur ce lieu.

Fin du tour

A la fin de chaque tour, retournez toutes les tuiles Réservation qui sont côté jour visible de façon à ce qu'elles se retrouvent côté nuit visible. Retournez toutes les tuiles Réservation placées côté nuit visible à leurs propriétaires. Elles peuvent à nouveau être utilisées lors du tour suivant.

La tuile Réservation que le joueur bleu a utilisée pendant le tour de jeu est retournée de façon à se retrouver côté nuit visible. La tuile réservation du joueur rouge qui se trouve déjà côté nuit visible est rendue à son propriétaire.

Dernier tour de jeu

Retournez votre tuile action Dames au début du dernier tour de jeu comme vous le faites pour votre plateau personnel. La deuxième case Cathédrale située tout à droite de votre tuile, vous permet d'effectuer une nouvelle action.

Cathédrale:

Vous pouvez payer 1 Thaler afin de déplacer le pion Évêque sur n'importe quelle case de la Fresque.

Règles pour deux joueurs

Les assistants de Leonardo peuvent également se marier lorsque son peintre atteint ou dépasse une case avec une Dame sur la piste de score. Comme les autres joueurs il ne peut posséder qu'une Dame de chacune des deux couleurs. Mais il ne peut pas utiliser ses Dames pour effectuer des actions, elles sont juste placées près de son plateau personnel.

13 Les Catacombes

On dit que de grands trésors se trouvent dans les catacombes oubliées de la cathédrale. Vous êtes donc curieux et vous souhaitez saisir l'opportunité d'explorer ces catacombes pendant que vous faites votre travail. Vous avez de la chance car un cartographe réside dans la même auberge que vous et il est disposé à vous vendre une carte afin de partir à la recherche de ces trésors enfouis. Une fois récupérés, vous pourrez vendre ces trésors à un bon prix ou bien les donner à l'évêque pour obtenir des points supplémentaires.

Ce module a un impact sur:

- **Choisir l'heure de lever et acheter des tuiles Cartographe**
- **Planifier et effectuer les actions**

Matériel supplémentaire

- **25 tuiles Catacombes**
- **22 tuiles Cartographe**

6 x 5 heures *8 x 6 heures* *8 x 7 heures*

Changements lors de la Mise en place

Avant de placer les tuiles Fresque, placez aléatoirement une tuile Catacombes face cachée sur chaque case de la Fresque, puis placez une tuile Fresque au-dessus comme d'ordinaire.

Les tuiles Cartographe représentent 3 heures de la journée différentes sur leurs rectos et une partie de la fresque sur leurs versos. Triez-les en fonction des heures indiquées et formez trois piles que vous placez rectos visibles sur les cases correspondants aux heures de lever de l'auberge.

Changements pendant la partie

Choisir l'heure de lever

Choisissez votre heure de lever comme d'ordinaire. Si vous choisissez de vous lever à 5 heures, 6 heures ou 7 heures, vous pouvez payer un Thaler et prendre la première tuile Cartographe de la pile correspondante. Vous n'êtes cependant pas obligé d'effectuer cette action.

Exemple: Le joueur rouge choisit de se lever à 5 heures et paye 1 Thaler pour prendre la première tuile de la pile "5 heures".

Chaque tuile Catacombes correspond à une salle des catacombes et au début de la partie toutes les tuiles sont recouvertes par les 25 tuiles Fresque.

Les tuiles Cartographe représentent des salles de 2 cases (7 heures), de trois cases (6 heures) ou encore de 4 cases dont l'emplacement est indiqué en rouge. Pour mieux voir quelle partie du plateau de jeu est indiquée sur la tuile, vous devez orienter votre tuile Cartographe derrière votre petit paravent de façon à ce que l'autel soit dans la même position que l'autel du plateau de jeu de votre point de vue. Les salles indiquées sur vos tuiles Cartographe sont les seules que vous avez le droit d'explorer. Chaque tuile comporte une flèche afin que vous puissiez l'orienter plus facilement.

Important: Vous ne pouvez explorer une salle dans les catacombes que si la partie de la Fresque située au-dessus a déjà été restaurée, ce qui signifie que la tuile Fresque placée sur la tuile Catacombes a été retirée. Lorsque vous retirez une tuile Fresque du plateau, révélez la tuile Catacombes située en dessous de cette dernière de façon à ce que vous puissiez tous voir ce qui se trouve dessus.

Exemple:

Le joueur vert a le droit d'explorer les salles surlignées en vert. De la même façon, le joueur rouge est autorisé à explorer les salles surlignées en rouge et ainsi de suite.

Explorer les catacombes

Si vous possédez une tuile Cartographe, vous pouvez la placer sur n'importe quelle colonne de votre plateau personnel pendant la phase de planification des actions. Placez la tuile de façon à ce qu'elle recouvre les deux cases du bas du lieu choisi, ce qui signifie que vous ne pouvez envoyer qu'un seul assistant sur ce lieu lors du tour en cours. Si vous possédez plusieurs tuiles Cartographe, vous pouvez en placer jusqu'à cinq sur votre plateau personnel lors d'un même tour (une par lieu).

Note: Comme d'ordinaire, vous devez poser tous vos assistants sur votre plateau personnel. Si vous êtes plusieurs à avoir placé une tuile Cartographe sur un même lieu, effectuez vos actions dans l'ordre de jeu.

Lorsque c'est à votre tour d'effectuer vos actions sur le lieu où vous avez placé une tuile Cartographe, retirez la tuile de votre plateau et récupérez ensuite les tuiles Catacombes placées sur les cases représentées en rouge sur votre tuile Cartographe.

Lorsque vous explorez les catacombes, commencez par vérifier si les tuiles Fresque placées sur les cases indiquées sur votre tuile Cartographe ont déjà été restaurées car sinon vous n'avez pas le droit de récupérer les tuiles Catacombes situées en-dessous.

Note: *Si vous placez un de vos assistants sur un lieu où vous avez également posé une tuile Cartographe, cet assistant effectue son action normalement en plus des effets de la tuile.*

Exemple: Le joueur rouge à placé un assistant sur la colonne Atelier de son plateau personnel et y a également posé une tuile Cartographe. Son assistant peut effectuer jusqu'à deux mélanges de couleur comme d'ordinaire. La tuile Cartographe lui permet d'explorer jusqu'à 4 salles représentées en rouge. Il ne peut malheureusement en explorer que deux et il récupère les deux tuiles Catacombes correspondantes. La troisième salle est toujours recouverte par une tuile Fresque et la dernière salle est déjà vide.

Les tuiles Catacombes en détails

Vous pouvez trouver des statues, des calices ou encore des textes sacrés dans les catacombes. Juste après avoir récupéré une tuile Catacombes, vous devez décider si vous souhaitez la vendre ou la garder pour le décompte final.

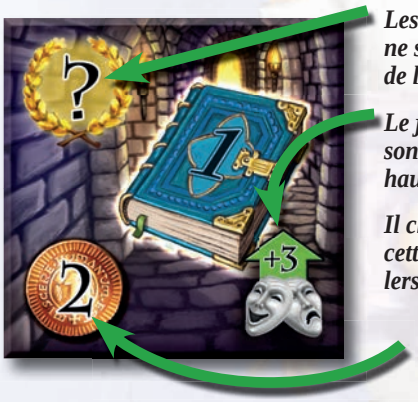
Si vous choisissez de vendre une tuile Catacombes, prenez autant de Thalers qu'indiqué sur la tuile en question. Retirez ensuite la tuile du jeu. Si vous décidez de la garder, placez-la derrière votre grand paravent.

Certaines tuiles Catacombes comportent un symbole Théâtre, ce qui vous permet d'immédiatement améliorer votre humeur du nombre de cases indiqué quand vous les récupérez.

Vous améliorez votre humeur que vous choisissiez de vendre la tuile ou de la garder.

Exemple: Le joueur rouge décide de garder la statue qu'il vient de récupérer. A la fin de la partie, elle lui rapportera 5 PV.

S'il avait décidé de la vendre, il aurait obtenu 5 Thalers.



Les PV pour les textes sacrés ne sont déterminés qu'à la fin de la partie.

Le joueur rouge peut déplacer son peintre de 3 cases vers le haut sur la piste d'humeur.

Il choisit ensuite de vendre cette tuile. Il reçoit donc 2 Thalers puis retire la tuile du jeu.

Fin de partie et Décompte final

Toutes les tuiles Catacombes que vous avez choisi de garder vous rapportent des points lors du décompte final. Certaines tuiles vous rapportent un nombre fixe de points de victoire qui est indiqué dessus. Les tuiles textes sacrés vous rapportent en revanche un nombre de points de victoire variable.

Les textes sacrés sont classés en différents livres et leur valeur en fin de partie est égale au nombre le plus élevé inscrit sur ces livres multiplié par le nombre de types de livres différents (un type de livre = une couleur). Vous pouvez donc gagner au maximum 25 points de victoire. Si vous obtenez une tuile avec un texte sacré venant d'un livre que vous possédez déjà, cela n'augmente pas vos points de victoire et vous êtes forcés de vendre cette tuile immédiatement.

Déplacez votre peintre en conséquence sur la piste de score comme d'ordinaire, avant que les PV pour l'argent ne soient attribués.

Exemple: Le joueur bleu gagne 3 (= le nombre de types de livres différents) x 4 (le plus gros chiffre inscrit sur ses livres) = 12 PV.

Règles pour deux joueurs

Si Leonardo se lève à 5 heures, à 6 heures ou à 7 heures et qu'il reste des tuiles Cartographe disponibles, le joueur qui le contrôle prend la première tuile Cartographe de la pile correspondant à son heure de lever et la place sur la colonne de son choix du plateau personnel de Leonardo. Lors de ce tour, Leonardo partira explorer les catacombes. Cependant, il ne peut pas vendre de tuiles Catacombes, il est obligé de toutes les garder. En fin de partie, il gagne des PV pour ses tuiles Catacombes de la même façon que les autres joueurs. S'il possède plusieurs fois le même type de textes sacrés, cela ne lui rapporte aucun point supplémentaire.

Important: Si vous utilisez ce module en même temps que le module 15 "Le Dôme", placez les tuiles Dôme entre les tuiles Catacombes et les tuiles Fresque.

14 Les Bancs

Les dépenses pour restaurer la cathédrale ne cessent d'augmenter et le nombre de visiteurs est en baisse. L'évêque pense que c'est le piètre état des bancs qui repousse les fidèles. Il vous demande donc de les rénover le plus vite possible (après tout, plus il y a de visiteurs et plus il y a d'argent pour restaurer la cathédrale). Vous devez donc vous atteler à cette tâche en plus de vos autres missions.

Ce module a un impact sur:

Marché: Acheter des couleurs et récupérer des poutres en bois

Planifier et effectuer les actions: Rénover les bancs

Matériel supplémentaire

- **1 plateau Bancs**

- **12 tuiles Bancs**

- **24 petits bâtons en bois**

- **4 tuiles action Bancs,** une pour chacune des 4 couleurs de joueur.
- **6 tuiles Marché de remplacement**

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Bancs près du plateau de jeu. Puis placez aléatoirement une tuile Bancs face cachée (PV non visibles) sur chaque case du plateau.

Prenez chacun 6 petits bâtons en bois (ils représentent les poutres) et placez-les devant votre grand paravent. Ces poutres constituent votre réserve mais vous ne les possédez pas encore.

Prenez la tuile action Bancs de votre couleur et placez-la derrière votre petit paravent.

Retirez les tuiles Marché suivantes du jeu de base: bleu, jaune, rouge, bleu et jaune, bleu et rouge et jaune et rouge. Remplacez ces tuiles avec les nouvelles tuiles Marché de ce module qui représentent une ou deux poutres en bois dont vous aurez besoin en plus des couleurs pour rénover les bancs.

Mise en place du plateau Bancs

Ces tuiles Marché remplacent celles du jeu de base.

Changements pendant la partie

Planifier les actions:

Lors de votre phase de planification des actions, vous pouvez recouvrir une des colonnes de votre plateau personnel avec votre tuile action Bancs afin de pouvoir rénover un ou plusieurs bancs pendant votre tour (voir section Rénover les bancs).

Marché:

Lorsque vous achetez une tuile Marché qui représente des poutres en bois, récupérez votre jeton (ou vos jetons) Couleur comme d'ordinaire et prenez en plus le nombre de poutres représentées parmi celles placées dans votre réserve et posez-les derrière votre grand paravent. Vous avez désormais le droit d'utiliser ces poutres en bois. Si vous n'avez plus de poutres dans votre réserve, vous pouvez tout de même prendre la tuile Marché mais vous ne récupérez pas de poutre.

Rénover les bancs

Un assistant est déjà représenté sur la première case de la tuile action Bancs et vous pouvez en placer jusqu'à deux supplémentaires lors de votre phase de planification des actions. Chaque assistant ne peut porter qu'une seule poutre en bois (ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser au maximum que 3 poutres par tour pour rénover les bancs). A chaque fois que vous utilisez une poutre, prenez un petit bâton en bois derrière votre paravent et replacez-le dans votre réserve.

En fonction du nombre d'assistants que vous avez placés sur votre tuile action Bancs et du nombre de poutres que vous utilisez, vous pouvez choisir les tuiles Bancs que vous souhaitez rénover. Le nombre de poutres nécessaires pour rénover les différents bancs est indiqué sur chaque tuile.

Lorsque vous avez rénové une tuile Bancs, retournez-la et gagnez immédiatement les PV indiqués dessus. Retirez ensuite la tuile rénovée du jeu.

Exemple: Le joueur rouge a placé 3 assistants sur sa tuile action Bancs (1 de base + 2 supplémentaires) et il peut donc utiliser 3 poutres. Il peut choisir de rénover 3 tuiles Bancs qui ne nécessitent qu'une seule poutre, ou 1 tuile Bancs qui nécessite 1 poutre et une autre qui en nécessite 2, ou encore 1 seule tuile Bancs qui nécessite 3 poutres.

Exemple: Le joueur rouge décide de rénover 3 tuiles Bancs qui ne nécessitent qu'une seule poutre et il retourne les tuiles ainsi rénovées. Il gagne un total de 8 PV et avance immédiatement son peintre en conséquence sur la piste de score.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne rénove pas les bancs. Il peut par contre choisir de fermer un des stands du Marché de façon à empêcher les autres joueurs de récupérer des poutres.

15 Le Dôme

Restaurer le dôme de la cathédrale ne sera certainement pas un travail facile et c'est ce qui doit être effectué en dernier. Mettez vos couleurs de côté car ceux qui auront le courage de relever ce défi seront bien récompensés.

Ce module a un impact sur:

- **Cathédrale: Restaurer la Fresque et Décompte final.**

Matériel supplémentaire

- **9 tuiles Dôme**

Changements lors de la Mise en place

Placez aléatoirement les 9 tuiles Dôme faces cachées (couleurs non visibles) sur les 9 cases intérieures de la Fresque (voir image ci-dessous).

Placez les tuiles Fresque au-dessous des tuiles Dôme comme d'ordinaire.

Important: Si vous utilisez ce module en même temps que le module 13 "Les Catacombes", placez les tuiles Dôme entre les tuiles Catacombes et les tuiles Fresque.

Changements pendant la partie

Cathédrale:

Lorsque vous restaurez une tuile Fresque sous laquelle est placée une tuile Dôme, prenez la tuile Dôme en question et placez-la face visible devant votre grand paravent.

Exemple: Après avoir restauré et pris la tuile Fresque, le joueur découvre la tuile Dôme placée en-dessous et la place devant son paravent.

Fin de partie et Décompte final

En respectant l'ordre de jeu du dernier tour et avant d'attribuer les points de victoire pour l'argent, vous avez le droit de défausser les couleurs représentées sur vos différentes tuiles Dôme afin de gagner les points de victoire indiqués sur ces tuiles.

Exemple: En fin de partie, le joueur vert a deux tuiles Dôme placées devant lui et il possède également les couleurs représentées sur ces tuiles. Il défausse donc ces couleurs et avance son peintre de 13 cases sur la piste de score.

Règles pour deux joueurs

Ce module ne comporte pas de règles spéciales pour Leonardo.

16 Le Marché noir

Il peut vous arriver lorsque vous n'avez pas beaucoup d'argent de succomber à une offre intéressante de la part des marchands douteux du Marché noir. Les couleurs qu'ils proposent sont stockées dans de grands tonneaux et elles ne sont pas chères! Seulement vous ne savez jamais sur quelle couleur vous allez tomber ...

Ce module a un impact sur:

Marché: Acheter des couleurs

Matériel supplémentaire

- **1 tuile Tonneau**

Vous pouvez y placer plusieurs tuiles Marché.

Changements lors de la Mise en place

Placez la tuile Tonneau sur le plateau de jeu près du stand "I" du Marché.

Changements pendant la partie

La Mise en place du Marché est la même que d'ordinaire avec une tuile Marché (partie à 4 joueurs) ou 2 tuiles Marché (partie à 2 ou 3 joueurs) mises de côté qui ne sont pas placées sur un des stands.

Marché: Acheter des couleurs

Si vous décidez d'envoyer un assistant au Marché et que vous ne l'utilisez pas pour fermer un des stands, vous avez le droit d'envoyer cet assistant au Marché noir au lieu d'acheter des couleurs sur un stand.

Vous devez respecter les règles suivantes:

- Vous devez avoir placé au moins un de vos assistants sur la colonne Marché de votre plateau personnel.
- Si vous choisissez de fermer un des stands du Marché, vous ne pouvez pas envoyer d'assistant au Marché noir.
- Si vous envoyez plusieurs assistants au Marché, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour effectuer une action au Marché noir.

Effectuer une action au Marché noir:

Si vous choisissez d'envoyer un assistant au Marché noir, vous devez piocher un des jetons Couleur du sac et acheter les couleurs représentées dessus (plus les poutres en bois si vous utilisez également le module "Les Bancs"), en payant le même prix que si vous les achetiez au Marché normal.

Exemple: Le joueur bleu a envoyé 3 assistants au Marché. Il décide d'abord d'acheter deux tuiles Marché au stand "II" en utilisant ses deux premiers assistants et prend 1 jeton vert et 3 jetons rouges. Il utilise ensuite son dernier assistant pour effectuer une action au Marché noir et pioche une tuile dans le sac. Il a de la chance car la tuile représente une couleur orange et il prend donc un jeton orange sur l'Atelier. Puis, il place la tuile Marché sur le tonneau. A la fin de ces actions, il replace les trois tuiles Marché placées sur le stand "II" dans le sac.

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devez abandonner l'action.
La tuile piochée pour l'action du Marché noir n'est pas remise dans le sac avec les autres mais est plutôt placée sur le tonneau où elle reste jusqu'à la fin de la partie.

Note: *Comme dans le jeu de base, toutes les tuiles restantes sur le stand sur lequel vous avez acheté des tuiles sont replacées dans le sac à la fin de vos actions au Marché. Cependant, si vous choisissez de n'effectuer que l'action du Marché noir, vous ne replacez aucune tuile dans le sac.*

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne peut pas effectuer d'action au Marché noir.

17 La Guilde des Peintres

Il vous arrive souvent d'être à court de certaines couleurs pour effectuer votre travail, mais heureusement les membres de la Guilde des Peintres s'entraident et n'hésitent pas à faire des échanges entre eux. Si vous avez de la chance, vous trouverez ce dont vous avez besoin dans le hall de la Guilde.

Ce module a un impact sur:

■ **Atelier: Mélanger des couleurs**

Matériel supplémentaire

- **1 tuile Guilde**

Changements lors de la Mise en place

Placez la tuile Guilde à côté du plateau de jeu, à gauche de l'Atelier. Choisissez aléatoirement un jeton de couleur primaire (rouge, bleu ou jaune) et un jeton de couleur mélangée (orange, vert ou violet) de la réserve et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet de la tuile Guilde.

Changements pendant la partie

■ **Atelier:**

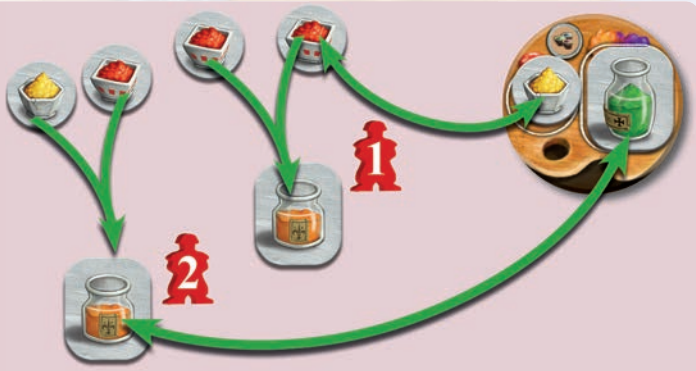
Chaque assistant que vous placez dans la colonne Atelier de votre plateau personnel peut effectuer deux actions au choix parmi les actions suivantes: Mélanger des couleurs ou Effectuer un échange de couleurs avec la Guilde.

Important: Vous ne pouvez utiliser la tuile Guilde que pour échanger une couleur primaire contre une autre couleur primaire ou une couleur mélangée contre une autre couleur mélangée. Les couleurs marron et rose ne sont pas disponibles auprès de la Guilde.

Chacun de vos assistants placé sur l'Atelier peut:

- Soit effectuer jusqu'à deux mélanges comme d'ordinaire,
- Soit effectuer deux échanges de couleurs avec la Guilde. Pour ce faire, prenez les deux jetons Couleur posés sur la tuile Guilde et remplacez-les par un jeton de couleur primaire et un jeton de couleur mélangée que vous possédez.
- Soit effectuer un mélange de couleurs et effectuer un échange de couleurs (primaires ou mélangées) avec la Guilde.

Vous pouvez choisir dans quel ordre vous souhaitez effectuer vos différentes actions.



Exemple: Le joueur rouge possède 3 couleurs rouges et une couleur jaune dans sa réserve et a placé deux assistants dans la colonne Atelier de son plateau personnel.

Il utilise son premier assistant pour échanger un jeton Couleur rouge contre un jaune sur la tuile Guilde. Il mélange ensuite du rouge et du jaune afin d'obtenir du orange.

Avec son deuxième assistant, il mélange de nouveau du jaune et du rouge pour créer du orange puis il échange la couleur orange tout juste obtenue contre le jeton Couleur vert placé sur la tuile Guilde.

Règles pour deux joueurs

Leonardo ne fait pas partie de la Guilde des Peintres et ne peut donc pas y échanger de couleurs.

Notes concernant le Décompte final lorsque vous combinez plusieurs modules

Effectuez le Décompte final des différents modules utilisés dans l'ordre de ces modules, en commençant par celui qui a le plus petit numéro et en continuant avec les suivants dans l'ordre croissant:

- 5 Échangez vos pièces porte-bonheur contre des Thalers
- 6 Échangez vos tuiles Feuille d'or contre des Thalers
- 8 Gagnez des PV pour vos certificats de don
- 10 Recevez des Thalers pour vos assistants guéris
- 13 Gagnez des PV pour vos tuiles Catacombes
- Après ces différentes étapes, gagnez des points de victoire pour votre argent restant.

Exemple de Mise en place en combinant tous les modules

Vous pouvez combiner tous les modules ensemble comme vous le souhaitez sans aucune restriction. Vous pouvez ajuster les combinaisons de modules afin de trouver le niveau de difficulté et la durée de jeu qui vous correspondent le mieux.

Afin de garder une vue d'ensemble claire quand vous jouez avec plusieurs modules, nous vous montrons dans cet exemple où placer les différents éléments de chaque module par rapport au plateau de jeu.

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