

Een spel van Marco Ruskowski en Marcel Süßelbeck voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

De bisschop verwacht zeer hoog bezoek, maar het grote fresco op het plafond van de Dom is dringend aan onderhoud toe. De beste frescoschilders van de

FRESCO

Renaissance worden in dienst genomen en moeten laten zien wat ze waard zijn. Welke schilder kan het fresco in de dom weer laten schitteren?

Spelidee

Laat je bij “Fresko”, een familiespel voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar, meevoeren naar de tijd van de Renaissance. Beleef een tijdperk vol pracht en praal en ervaar de extra speel-mogelijkheden met de 3 uitbreidingsmodulen, die in deze doos vindt. Ze kunnen naar believen met het basisspel worden gecombineerd en verhogen stap voor stap voor de moeilijkheidsgraad en verlengen de speeltijd.

Voor langer en nog meer speelplezier!

- Het basisspel: Fresko
- De uitbreidingsmodulen met oplopende moeilijkheidsgraad:
 - Module 1: De portretten
 - Module 2: De opdracht van de bisschop
 - Module 3: De bijzondere verfkleuren

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van frescoschilders, die in opdracht van de bisschop het grote fresco op het plafond van de dom moeten restaureren.

Werkdagen moeten goed gepland worden en men moet op tijd op staan om de dag vroeg te beginnen. Spelers moeten verf kopen voor de opdracht in de dom, het fresco restaureren en nieuwe kleuren mengen. Als het inkomen ontoereikend is, moet men opdrachten in het eigen atelier uitvoeren. Het humeur onder de assistenten leidt daar vaak onder en enkel een bezoek aan het theater in de avonduren kan hier verandering in brengen. .

Degene die zich slim organiseert, zal de meeste overwinningspunten verdienen en wordt de meest succesvolle frescoschilder.

Een overzicht van het spelmateriaal voor “Fresko” staat op de volgende pagina’s. Het spelmateriaal en de regels voor de afzonderlijke uitbreidingsmodulen zijn te vinden in de bijlage.

Spelregels voor een spel met 2 spelers staan eveneens in de bijlage.

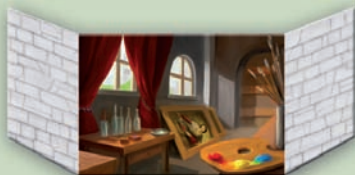
Materiaal voor Fresko

- 1 dubbelzijdig spelbord
- 14 markttegels
- 25 frescotegels met waarden 3 – 11
- 60 munten (thalers) met waarden 1 (36x), 5(16 x) en 10 (8x)
- 78 verfblokjes, 17x rood, geel en blauw; 9x groen, paars en oranje
- 4 blanke assistent-figuren
- 20 assistent-figuren, 5 stuks in vier kleuren
- 12 schilderfiguren, 3 stuks in vier kleuren
- 1 bisschop
- 4 kleine zichtschermen
- 4 grote zichtschermen
- 4 actiebordjes
- 4 kaarten met mengtabellen
- 1 stoffen buidel
- 1 spelregels

Spelmateriaal per speler

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

- 1 klein zichtschermetje en 1 actiebordje, dat met de zijde "1" naar boven achter het zichtschermetje komt te liggen.



Voorkant van het kleine zichtschermetje



Binnenkant van het kleine zichtschermetje met het overzicht van fase 1, fase 2 en voorbereiding van een nieuwe ronde.



Actiebordje
Zijde 1 en 2
Zijde 2 is pas nodig in de laatste ronde.

- 1 groot zichtschermetje, waarachter men 1 geel, 1 rood en 1 blauw verfblokje en 12 thalers legt.



Voorkant van het grote zichtschermetje



Binnenkant van het grote zichtschermetje met de mengtabel voor de primaire kleuren



- 1 kaart met een mengtabel van primaire kleuren
- 3 schilderfiguren
- 5 assistent-figuren



Vorbereiding van een spel met 3 en 4 spelers

1. Het dubbelzijdig spelbord ...

... wordt voor iedereen goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Leg het bord met de zijde van 4 spelers (startvelden S1-S4) naar boven.

Met drie spelers wordt het bord omgedraaid en de zijde van de startvelden S1-S3 gebruikt.

2. De ...

Van iedereen wordt een figuur in de kleur van zijn keuze uitgetrokken en op de startvelden S1-S4 geplaatst.

9. De bisschop

Deze komt op de tegel in het midden van het fresco te staan.

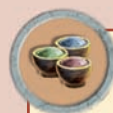


8. Het theater

Iedere speler plaatst een van zijn schilderfiguren op het veld met dezelfde kleur op het stemmingsspoor.



Plaats boven elke kolom een blanke assistent-figuur.



7. De werkplaats

Deze bestaat uit 6 velden waar de verfblokjes per kleur gesorteerd op komen te liggen. Deze vormen de algemene voorraad.



6. Het atelier

De munten worden per waarde gesorteerd en over de 3 lege velden in het atelier verdeeld. Deze vormen de algemene voorraad.






De startvelden (S1-S4)

Iedere speler gaat er één schilderij in de stoffen buidel. De figuren worden vervolgens één voor één geplaatst en in die volgorde op de startvelden S1-S4 van het puntenbord geplaatst.

3. De herberg

Iedere speler plaatst één van zijn schilderfiguren op een veld boven de herberg.

- Hier zie je:
-  in de linkerkolom de tijd van opstaan
 -  in de middelste kolom de verandering van het humeur
 -  in de rechterkolom de prijs op de markt

4. De markt met marktkramen 1-4

De 14 markttegels gaan in de stoffen buidel en worden geschud. Deze tegels geven aan welke verf men op de markt kan kopen. Trek voor elke marktkraam zoveel tegels uit de buidel als het aantal velden waar deze kraam uit bestaat. Leg de tegels open op deze velden. Er blijft 1 tegel in de buidel.

In een spel met drie spelers zijn er slechts 3 marktkramen. De volgende tegels worden uit het spel verwijderd:



Uiteindelijk komen er 11 tegels in het spel, 2 tegels blijven in de buidel.

5. De Dom met het fresco en het altaar

Neem een frescotegel met waarde 11 en leg deze in het midden van het fresco.



De overgebleven tegels worden geschud en met de voorzijde naar boven over de delen van het fresco verdeeld.

Voorzijde



overwinningpunten

Verfblokje, dat men moet afgeven om te restaureren.

Achterzijde



Enkel nodig voor de uitbreidingsmodule "Opdracht van de bisschop".

Inkomen

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit 2 fases:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen
2. Acties plannen en uitvoeren

Een beschrijving van de afzonderlijke fases:

1. Tijd van opstaan kiezen en humeur aanpassen

De speler, die op het puntenspoor **achteraan** staat, begint.

Hij verplaatst zijn schilderfiguur van het veld boven de herberg naar het veld met de gewenste **tijd van opstaan**. Vervolgens is de speler met **daarna het minste aantal punten** aan de beurt, enz. Iedere speler kiest een nog niet gekozen tijdvak. Op elk tijdvak kan slechts 1 schilderfiguur staan.

Het gekozen tijdvak heeft voor elke speler drie gevolgen:

- het kan het eigen **humeur** veranderen
- het bepaalt de **prijs** op de markt
- het bepaalt de **speelvolgorde** van de acties in fase 2

Het humeur veranderen

De verandering van de stemming is aangegeven in de middelste kolom. Nadat een speler een tijd van opstaan heeft gekozen, past hij met zijn speelfiguur zijn humeur op de humeurmeter aan door deze naar boven of beneden te verplaatsen. Het speelfiguur kan nooit voorbij het bovenste of het onderste veld gaan.

De stemming kan de volgende gevolgen hebben:

• “+1”-velden

Staat het speelfiguur op een van de “+1”-velden, dan neemt de speler **de blanke assistent-figuur uit zijn kolom**. Deze mag hij in fase 2 gebruiken om 1 extra actie (waardoor hij in totaal 6 acties heeft) op zijn actiebordje te kiezen. De speler behoudt deze assistent, tot hij de “+1”-velden weer verlaat. Dan komt de speelfiguur weer op het veld boven de humeurmeter te staan.

• “-1”-velden

Staat het speelfiguur op een van de “-1”-velden, dan **moet de speler 1 van zijn eigen assistent-figuren afgeven**. Hij plaatst deze voor zijn zichtscherf. In fase 2 kan hij dus slechts 4 acties kiezen. Als de speler de “-1”-velden weer verlaat, krijgt hij zijn assistent terug.

Opmerking: Aan het begin van het spel staan alle schilderfiguren op de startvelden S1-S4. Het achterste veld is dan veld S1.



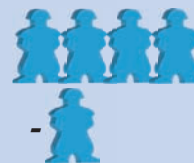
Voorbeeld:

1) Rood staat achteraan op het puntenspoor. Hij kiest als eerste een tijd van opstaan en plaats zijn schilderfiguur op 7 uur. Daarmee staat vast, dat zijn loon met 1 vermindert en elke marktregel op de markt hem 2 thalers kost. De andere spelers mogen niet meer voor dit tijdvak kiezen.

2) Rood past zijn stemming in het theater aan door zijn speelfiguur een veld naar beneden te verplaatsen.



De speler heeft 1 extra assistent tot zijn beschikking.



De speler heeft 1 assistent minder tot zijn beschikking.

Prijs op de markt

De prijs die de speler deze ronde voor een markttegel op de markt moet betalen is aangegeven in de rechterkolom.

Speelvolgorde

Wanneer alle spelers een tijdvak hebben gekozen, staat de speelvolgorde voor deze ronde vast. De speler die de vroegste tijd van opstaan heeft gekozen is in fase 2 bij "het uitvoeren van acties" als eerste aan de beurt. Daarna volgen de andere speler in oplopende tijd van opstaan.

6:00	-2	5
7:00	-1	2
8:00	0	2

*Voorbeeld:
Rood moet op de markt
2 thalers per markttegel
betalen.*

Let goed op!

Er zijn in het spel 2 verschillende speelvolgorden:

- 1. De speelvolgorde waarin de tijd van opstaan wordt gekozen (bepaald door de positie op het puntenspoor).*
- 2. De speelvolgorde waarin de acties worden uitgevoerd (bepaald door de tijd van opstaan).*

2. Acties plannen en uitvoeren

Acties plannen

De spelers plannen **gelijktijdig achter hun kleine zichtscherf** de acties die ze in de 5 verschillende gebieden op het spelbord willen uitvoeren. Dat doen ze door hun beschikbare assistenten op enkele van de 15 velden van het actiebordje te plaatsen. Op elk veld is slechts plaats voor één assistent. Elke assistent activeert 1 actie.

Acties uitvoeren

Wanneer alle spelers hun assistenten hebben ingezet, haalt iedereen zijn kleine zichtscherf weg en doorlopen ze achtereenvolgens de 5 gebieden op het spelbord. In elk gebied voeren de spelers, in volgorde van de gekozen tijd van opstaan, hun acties uit. De speler, die aan de beurt is, voert dan al zijn acties in een gebied uit, voordat de volgende speler in dit gebied aan de beurt is.

Heeft een speler geen assistenten in een gebied ingezet, dan voert hij daar geen actie uit. Hij wordt in de speelvolgorde overgeslagen.

Het is niet verplicht de gekozen actie uit te voeren. Een speler kan er altijd voor kiezen een actie niet uit te voeren.

Heeft een speler onvoldoende geld of verfblokjes om een actie uit te voeren, dan kan hij de actie **niet** uitvoeren.

De gebieden en acties:



Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten

De speler, die aan de beurt is, kiest een nog beschikbare marktkraam uit en kiest vervolgens een van de volgende acties:

- verf kopen of
- marktkraam opruimen



*Voorbeeld:
Rood kiest om deze
ronde:*

*1x de markt,
2x de Dom
0x het atelier
1x de werkplaats
en
1x het theater
te bezoeken.*

De verschillende gebieden met de beschikbare acties:



Markt: Verf kopen of marktkraam sluiten



Dom: Fresco of altaar restaureren



Atelier: Portretten schilderen



Werkplaats: Verf mengen



Theater: Humeur verbeteren

Verf kopen

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Markt" mag de speler 1 markttegel van dit marktkraam kopen. Een speler kan elke tegel slechts één keer gebruiken. Hij betaalt de prijs die hij met zijn tijd van opstaan heeft bepaald.

Vervolgens neemt hij de verfblokjes die op de markttegel zijn afgebeeld en legt deze achter zijn grote zichtscherf.

Is de speler klaar met zijn inkopen, dan ruimt hij deze marktkraam op en stopt alle markttegels terug in de stoffen buidel.

Marktkraam opruimen

Iedere speler, die minstens 1 assistent in de kolom "Markt" heeft ingezet, mag afzien van het inkopen van verf en in plaats daarvan een marktkraam opruimen. Deze actie kost niets. De tegels gaan terug in de stoffen buidel.



6:00	-2	5
7:00	-1	2
8:00	0	2

Voorbeeld:

1) Rood heeft 1 assistent in de kolom "Markt" ingezet en mag daarom 1 actie op de markt uitvoeren. Omdat hij om 7 uur is opgestaan, kost het kopen van een markttegel hem 2 thalers.



2) Hij kiest voor de markttegel met 3 gele verfblokjes in marktkraam IV, betaalt 2 thalers en neemt de verfblokjes uit de algemene voorraad. Alle tegels van marktkraam IV gaan terug in de stoffen buidel.



Dom: Fresco of altaar restaureren

Voor elke ingezette assistent in de Dom kan de speler die aan de beurt is:

- een deel van het fresco of
- het altaar restaureren

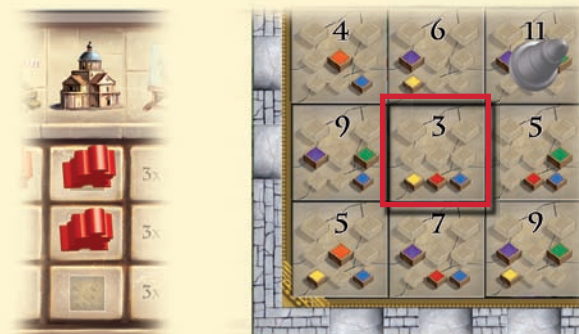
Een deel van het fresco restaureren

Het fresco is verdeeld in 25 delen. Aan het begin van het spel ligt op elk deel een frescotegel. Om een deel van het fresco te restaureren moet de speler in het bezit zijn van de verfblokjes die zijn afgebeeld op de tegel op dat deel.

Hij legt deze verfblokjes terug in de algemene voorraad en krijgt daarvoor de, op de tegel, aangegeven overwinningspunten en eventuele bonuspunten vanwege de bisschop (zie bisschop).

Daarna verplaatst de speler zijn schilderfiguur op het puntenspoor het aantal overwinningspunten naar voren. (De startvelden S1-S4 worden niet meegeteld. Het puntenspoor begint bij veld 1.) Zou de speler daarbij eindigen op een veld waarop reeds een andere speler staat, dan moet hij kiezen of hij zijn speelfiguur op het eerstvolgende vrije veld ervoor of erachter plaatst. Er mogen nooit meerdere speelfiguren op hetzelfde veld staan.

Vervolgens neemt hij de frescotegel van het spelbord en legt deze gedekt voor zich neer. Aan het einde van zijn actie plaatst hij de bisschop op het zojuist vrijgekomen veld.



Voorbeeld: 1) Rood heeft 2 assistenten ingezet in de Dom en mag 2 acties uitvoeren in dit gebied. Hij kiest eerst voor de tegel met waarde 3.



2) Hij legt de afgebeelde verfblokjes terug in de algemene voorraad en ontvangt 3 overwinningspunten.

3) Omdat de bisschop op een diagonaal aangrenzend veld van deze tegel staat, krijgt Rood 2 bonuspunten. Hij verdient in totaal dus 5 overwinningspunten en verplaatst zijn schilderfiguur op het puntenspoor 5 velden naar voren.

De frescotegel legt hij gedekt voor zich neer. De bisschop plaatst hij op het zojuist vrij gekomen deel van het fresco.

4) Daarna voert hij onmiddellijk zijn 2^e actie in de Dom uit.

Verplaatsen van de bisschop:

De speler mag voor elke uit te voeren restauratie tegen betaling van 1 thaler de bisschop maximaal 1 veld in een willekeurige richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) verplaatsen. De bisschop mag op een veld met of zonder frescotegel worden geplaatst.



Bonuspunten voor de bisschop:

Staat de bisschop voor de restauratie op de gekozen frescotegel, dan ontvangt de speler 3 bonuspunten.

Staat de bisschop op een aangrenzende tegel (horizontaal, verticaal of diagonaal), dan ontvangt de speler 2 bonuspunten.

Het altaar restaureren

In plaats van een deel van het fresco, kan een speler ook het altaar restaureren.

Er zijn 2 mogelijkheden:

• Restaureren met primaire kleuren:

De speler legt een geel, een rood en een blauw blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt 2 overwinningspunten.


Elk van deze kleuren kan worden vervangen door groen, oranje of paars. Deze als "joker" ingezette blokjes leveren elk 1 bonuspunt op.

• Restaureren met mengkleuren:


De speler legt een oranje, een groen en een paars blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt daarvoor 6 overwinningspunten.

Opmerking: Deze actie is in de regel pas tegen het einde van het spel aantrekkelijk, omdat er dan minder delen van het fresco nog te restaureren zijn.




 = 2 + 1 (3 overwinningspunten)

Voorbeeld: De speler ontvangt in totaal 3 punten. 2 basispunten (rood/geel/blauw) + 1 bonuspunt voor het "joker"-blokje (groen i.p.v. geel)

 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 overwinningspunten)

Voorbeeld: De speler ontvangt in totaal 5 overwinningspunten. 2 basispunten (rood/geel/blauw) + 3 bonuspunten (oranje/oranje/groen i.p.v. rood/geel/blauw).



 *Voorbeeld: de speler legt 1 groen, 1 oranje en 1 paars blokje terug in de voorraad. Hij ontvangt 6 overwinningspunten.*



■ Atelier: Portret schilderen

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Atelier" neemt de speler 3 thalers uit de algemene voorraad.



Voorbeeld: Omdat Rood geen assistenten in het atelier heeft ingezet, krijgt hij ook geen 3 thalers uit de algemene voorraad.

Hij wordt, als hij aan de beurt zou zijn in gebied, overslagen en voert in dit gebied geen actie uit.



■ Werkplaats: Verf mengen

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Werkplaats" mag de speler maximaal 2x verf mengen.

De speler, die aan de beurt is, kiest welke kleuren hij wilt mengen. Hij legt de betreffende verfblokjes terug in de algemene voorraad en neemt het verfblokje dat hij als gevolg van het mengen verdient heeft.



Voorbeeld: Rood heeft in een assistent in de werkplaats ingezet. Hij mag daarom tot 2 maal toe verf mengen, volgens de mengtabel van primaire kleuren.

Opmerking: De voorraad verfblokjes is onbeperkt. Wanneer er in, het zeldzame geval, onvoldoende verfblokjes in de voorraad liggen, dan noteert elke speler hetgeen waar hij recht op heeft.



Theater: Humeur verbeteren

Voor elke ingezette assistent in de kolom "Theater" verplaatst de speler zijn schilderfiguur 2 velden op de humeurmeter omhoog.

Opmerking: Verandering van het humeur door bezoek aan het theater heeft pas effect na het kiezen van de tijd van opstaan in de volgende ronde. Pas dan worden assistenten aangenomen/teruggegeven.



Voorbeeld:
Rood heeft een assistent in het theater ingezet. Zijn humeur stijgt onmiddellijk 2 velden.

Hebben alle spelers hun acties uitgevoerd, dan wordt de volgende ronde voorbereid:

- voor elk marktkraam wordt het aantal benodigde tegels uit de stoffen buidel getrokken en open op de betreffende velden neergelegd.
- iedere speler ontvangt inkomen: voor elke frescotegel die voor hem ligt, krijgt de speler 1 thaler (pas mogelijk, nadat de eerste frescotegel gerestaureerd is).
- de schilderfiguren in de herberg komen weer op het veld boven de herberg te staan.

De speler wiens schilderfiguur op het puntenspoor achteraan staat, begint de nieuwe ronde met het kiezen van een nieuwe tijd van opstaan.



Aan de binnenkant van het grote zichtscherm is een overzicht afgebeeld van de verschillende spelfases.

Staan er nog 2 of meer schilderfiguren op de startvelden, dan wordt de onderlinge positie tussen deze speelfiguren veranderd. De voorste speelfiguur komt achteraan te staan en alle anderen schuiven een plaats door.

Einde van het spel en eindwaardering

Liggen er bij aanvang van een ronde nog 6 of minder frescotegels op het spelbord, dan begint de laatste ronde.

Alle spelers draaien hun actieboardje om naar zijde "2".

Het spel eindigt na deze ronde, ook wanneer het fresco niet volledig is gerestaureerd. Spelers ontvangen aan het einde van deze ronde geen inkomen meer.

Eindwaardering

Alle spelers ontvangen nog overwinningspunten voor het geld in hun bezit. Voor elke 2 thalers ontvangt een speler 1 overwinningspunt. De punten worden in de speelvolgorde van de laatste ronde (tijd van opstaan) uitgedeeld.

De speler met de meeste punten is de beste frescoschilder en wint het spel.



In de laatste ronde vervalt het gebied "Theater". In plaats daarvan bezoeken de spelers nog een extra keer de Dom.

Opmerking: In het geval dat het fresco volledig gerestaureerd is zonder dat de laatste ronde is ingegaan, wordt de huidige ronde uitgespeeld en volgt de eindwaardering. Ook dan ontvangen de spelers geen inkomen meer.

Tip: Zou een speelfiguur op een bezet veld van het puntenspoor eindigen, dan wordt deze op het eerstvolgende vrije veld daarna geplaatst.



—Un jeu de Marco Ruskowski et Marcel Süßelbeck pour 2 à 4 personnes à partir de 10 ans

L'évêque attend des visiteurs de haut rang, mais la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale a besoin d'urgence d'être restaurée. Les meilleurs

FRESCO

peintres de fresques de la Renaissance sont recrutés et doivent prouver leur talent. Quel peintre saura redonner tout son éclat à la fresque de la cathédrale ?

Concept

Avec « Fresque », un jeu familial passionnant pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans, laissez-vous entraîner au plein cœur de la Renaissance. Plongez dans une époque fastueuse et découvrez des possibilités de jeu supplémentaires avec les 3 modules d'extension contenus dans la boîte. Ces modules peuvent être combinés au choix avec le jeu de base, augmentent progressivement le degré de difficulté et influencent la durée du jeu.

Pour plus de plaisir encore plus longtemps.

- Le jeu de base : « Fresque »
- Les modules d'extension avec différents degrés de difficulté :
 - Module 1: Les portraits
 - Module 2: Les commandes de l'évêque
 - Module 3: Les mélanges de couleurs spéciaux

But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau de peintres de fresques qui doivent, sur ordre de l'évêque, restaurer la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale.

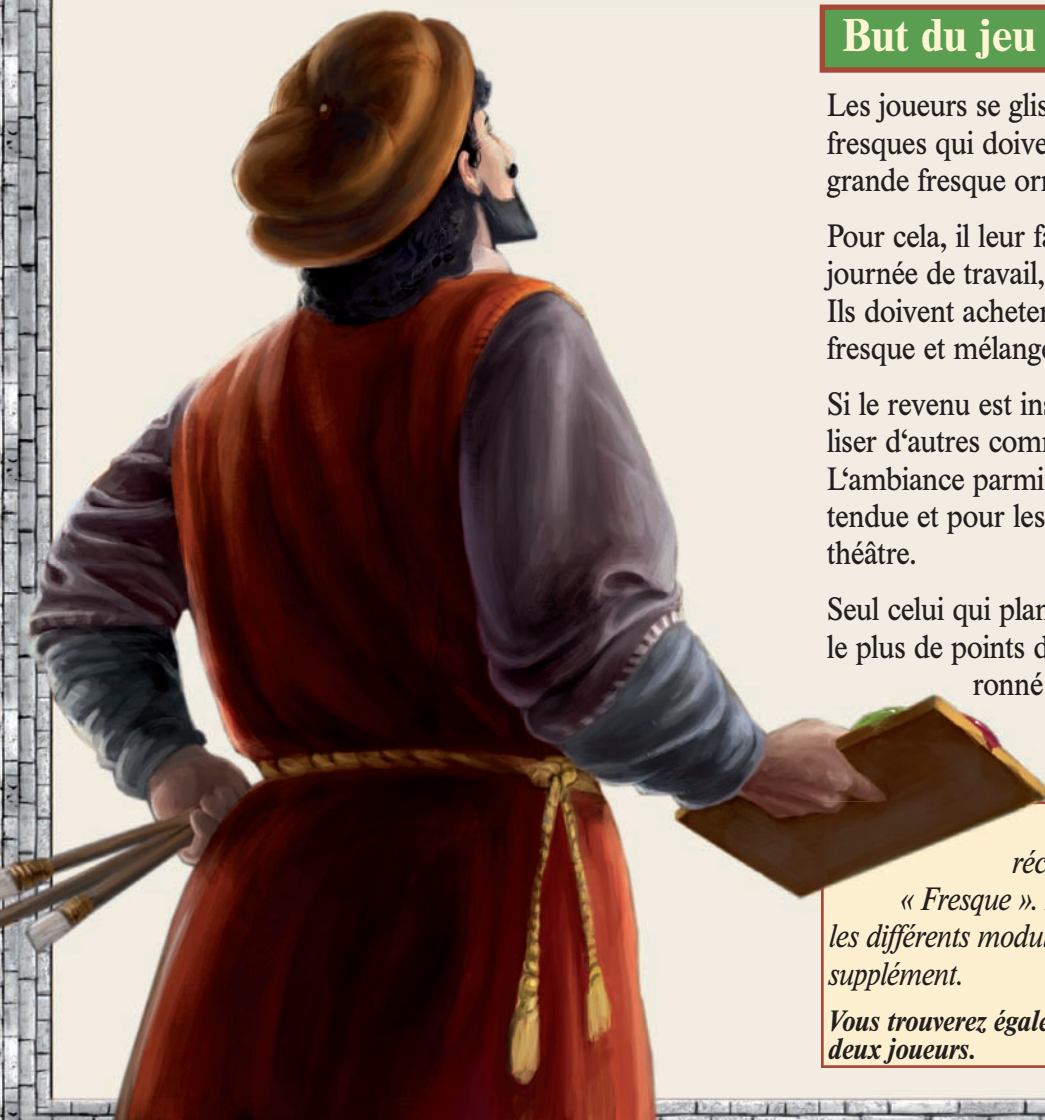
Pour cela, il leur faut néanmoins bien organiser leur journée de travail, qui peut donc commencer très tôt. Ils doivent acheter des couleurs au marché, restaurer la fresque et mélanger de nouvelles couleurs.

Si le revenu est insuffisant, ils doivent en plus réaliser d'autres commandes dans leur propre atelier. L'ambiance parmi leurs assistants est donc souvent tendue et pour les dérider, rien de tel qu'une soirée au théâtre.

Seul celui qui planifie intelligemment son travail totalise le plus de points de victoire à la fin du jeu et est couronné meilleur peintre de fresques.

Vous trouverez à la page suivante un récapitulatif du matériel du jeu de base « Fresque ». Le matériel et les règles du jeu pour les différents modules d'extension sont présentés dans le supplément.

Vous trouverez également dans le supplément les règles à deux joueurs.



Matériel pour « Fresque »

- 1 plateau de jeu double face
- 14 tuiles « Marché »
- 25 tuiles « Fresque » avec les valeurs 3 à 11
- 60 pièces de monnaie avec les valeurs 1 (36x), 5 (16x) et 10 (8x)
- 78 pions de couleur, 17 rouges, jaunes et bleus ; 9 verts, violets et orange

- 4 assistants de couleur naturelle
- 20 assistants : 5 de 4 couleurs
- 12 peintres : 3 de 4 couleurs
- 1 évêque
- 4 petits paravents
- 4 grands paravents
- 4 tableaux d'action
- 4 cartes avec tableaux de mélange
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

Mise en place pour 3 et 4 joueurs

Les par...

1. Le plateau de jeu double face ...

... est placé au milieu de la table bien accessible pour tous, la face pour 4 joueurs (cases de départ S1 à S4) étant visible.

À trois joueurs, le plateau de jeu est retourné et on utilise la face avec les cases de départ S1 à S3.

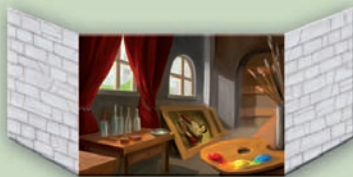
2. Le...

Un pei...
le sac e...
success...
dre sur...
des por...

Matériel de jeu par joueur

Chaque joueur reçoit dans la couleur de son choix :

- 1 petit paravent et 1 tableau d'action, qu'il pose derrière le paravent avec la face « 1 » visible.



Devant de petit paravent



Côté intérieur de petit paravent avec aperçu de phase 1, phase 2 et préparation de nouveau tour



Tableau d'action
Face 1 et 2

La face 2 n'est utilisée qu'au dernier tour

- grand paravent, derrière lequel il pose 1 pion de couleur jaune, 1 rouge et 1 bleu ainsi que 12 thalers.



Devant de grand paravent



Côté intérieur de grand paravent avec tableau de mélange des couleurs primaires



- 1 carte avec le tableau de mélange des couleurs primaires
- 3 peintres
- 5 assistants



9. L'évêque

Il est placé sur la tuile au milieu de la fresque.



8. Le théâtre

Chaque joueur place un de ses peintres sur la case de même couleur du baromètre d'humeur.

Un assistant de couleur naturelle est posé sur son emplacement au-dessus de chaque colonne.



7. L'atelier

Il se compose de 6 cases sur lesquelles sont posés les pions de couleur triés par couleur, qui constituent la réserve générale.



6. L'atelier de peintre

Les pièces de monnaie sont triées selon leur valeur et réparties sur les 3 cases libres de l'atelier de peintre. Elles constituent la réserve générale.



Le matériel restant n'est pas nécessaire pour le jeu de base.

Les cases de départ (S1 à S4)

Un peintre par joueur est mis dans un sac en tissu. Les peintres sont tirés aléatoirement et posés dans cet ordre sur les cases S1 à S4 de l'échelle de points.

3. L'auberge

Chaque joueur pose un de ses peintres sur un emplacement au-dessus de l'auberge.

Elle indique :



dans la colonne de gauche, l'heure de lever ;



dans la colonne du milieu, le changement d'humeur ;



dans la colonne de droite, les prix à payer au marché.



4. Le marché avec les stands 1 à 4

Les 14 tuiles « Marché » sont mises dans le sac et mélangées. Elles indiquent les couleurs que l'on peut acheter au marché. Pour chaque stand, le nombre de tuiles qui convient est pioché dans le sac et posé face découverte. 1 tuile reste dans le sac.

À trois joueurs, il y a 3 stands de marché. Les tuiles suivantes sont mises à part :



On joue donc avec un total de 11 tuiles, 2 restent dans le sac.

5. La cathédrale avec fresque et autel

On retire des 25 tuiles « Fresque » une tuile de valeur 11 et on la pose au milieu de la fresque.



Les tuiles restantes sont mélangées et placées sur les différentes parties de la fresque, recto visible.

Recto



Points de victoire
Pions de couleur que l'on doit remettre pour la restauration.

Verso



Nécessaire uniquement pour le module d'extension « Les commandes de l'évêque ».

Revenu

Déroulement du jeu

On joue plusieurs tours, dont chacun se compose de 2 phases :

- 1. Choisir l'heure de lever et adapter son humeur
- 2. Planifier et exécuter des actions

Les phases dans le détail :

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

Le joueur qui se trouve en **dernière position** sur l'échelle des points commence.

Il déplace son peintre de l'emplacement au-dessus de l'auberge sur la case avec l'heure de lever souhaitée. Les autres joueurs choisissent **par ordre croissant de leur score** sur l'échelle des points chacun une heure de lever libre. Chaque case d'heure peut toujours être occupée par 1 seul peintre.

L'heure choisie a trois conséquences pour chaque joueur :

- Elle peut modifier son **humeur**
- Elle détermine le **prix** à payer au marché
- Elle fixe l'**ordre des joueurs** pour les actions en phase 2

Modifier son humeur

Le changement d'humeur se lit dans la colonne du milieu. Dès que le joueur a choisi une heure de lever, il adapte son humeur vers le haut ou vers le bas avec son pion sur le baromètre d'humeur. Le pion ne peut pas être avancé plus loin que la case supérieure ou inférieure.

L'humeur peut avoir les répercussions suivantes :

• Cases « +1 »

Si le pion se trouve sur l'une des deux cases « +1 », le joueur prend l'**assistant de couleur naturelle de sa colonne**. Il a le droit d'utiliser celui-ci sur son tableau d'action pour **1 action supplémentaire** lors de la 2^{ème} phase de jeu (ce qui fait donc 6 actions au total). Le joueur conserve cet assistant jusqu'à ce qu'il quitte à nouveau les cases « +1 ». Il repose ensuite le pion sur la case au-dessus du baromètre d'humeur.

• Cases « -1 »

Si le pion se trouve sur l'une des cases « -1 », le **joueur doit se séparer d'un de ses assistants**. Il le pose devant son paravent. Lors de la 2^{ème} phase de jeu, il n'a donc que 4 actions à disposition. S'il quitte à nouveau les cases « -1 », il récupère son assistant.

Remarque : au début du jeu, tous les peintres se trouvent sur les cases de départ S1 à S4 ; la case la plus en arrière est la case S1.



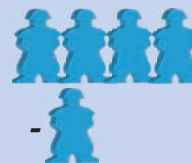
Exemple:

1.) Le joueur rouge se trouve en dernière position sur l'échelle des points. Il choisit tout d'abord une heure de lever et pose son peintre sur 7 heures. Il a donc déterminé pour ce tour que son humeur se dégrade de 1 et qu'il devra payer 2 thalers pour chaque tuile « Marché » achetée au marché. Les autres joueurs ne peuvent maintenant plus choisir cette heure de lever.

2.) Le joueur rouge adapte son humeur dans le théâtre en déplaçant son pion d'une case vers le bas.



Le joueur dispose d'un assistant en plus.



Le joueur dispose d'un assistant en moins.

Prix à payer au marché

Dans la colonne de droite, chaque joueur peut lire le prix qu'il doit payer au marché dans ce tour pour 1 tuile « Marché ».

Ordre des joueurs

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur heure de lever, l'ordre des joueurs est fixé pour ce tour. Le joueur qui a choisi l'heure de lever la plus matinale joue toujours en premier lorsqu'il est question d'« Exécuter des actions » en phase 2. Les autres joueurs suivent dans l'ordre croissant de leur heure de lever.

96	6:00	-2	5
96	7:00	-1	2
96	8:00	0	2

Exemple :
Le joueur rouge doit payer 2 thalers pour chaque tuile « Marché » qu'il achète au marché.

Attention :

Le jeu 2 comporte différents ordres des joueurs :

1. L'ordre dans lequel l'heure de lever est choisie (déterminé selon la position sur l'échelle des points).
2. L'ordre dans lequel les actions sont exécutées (déterminé par l'heure de lever).

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Tous les joueurs planifient maintenant simultanément derrière leur petit paravent les actions qu'ils souhaitent exécuter dans les 5 différents lieux du plateau de jeu. Pour cela, ils répartissent les assistants dont ils disposent sur les 15 cases du tableau d'action. 1 seul assistant peut être posé sur chaque case. Chaque assistant active 1 action.

Exécuter des actions

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs assistants, ils enlèvent le petit paravent et se rendent successivement dans les 5 lieux du plateau de jeu. Dans chaque lieu, les joueurs exécutent leurs actions dans l'ordre des heures de lever choisies, le joueur dont c'est le tour exécutant toutes ses actions dans un lieu avant que le joueur suivant se rende dans ce lieu.

Si un joueur n'a placé aucun assistant dans un lieu, il n'y exécute pas d'action. C'est alors au tour du joueur suivant.

On n'est pas obligé de jouer un coup. Le joueur peut à tout moment renoncer à exécuter certaines actions.

Si un joueur n'a pas assez d'argent ou de pions de couleur pour exécuter une action, il doit y renoncer.

Les lieux et les actions :



■ **Marché :** acheter des couleurs ou fermer un stand

Le joueur dont c'est le tour choisit tout d'abord un stand parmi ceux disponibles sur le marché et décide alors d'exécuter l'une des actions suivantes :

- Acheter des couleurs ou
- fermer un stand



Exemple :
Pendant ce tour, le joueur rouge a l'intention de se rendre 1 x au marché, 2 x à la cathédrale, 0 x à l'atelier de peinture, 1 x à l'atelier et 1 x au théâtre.

Les différents lieux et les actions possibles :



■ **Marché :** acheter des couleurs ou fermer un stand



■ **Cathédrale :** restaurer la fresque ou l'autel



■ **Atelier de peinture :** peindre des portraits



■ **Atelier :** mélanger des couleurs



■ **Théâtre :** améliorer son humeur

Acheter des couleurs

Pour chaque assistant qu'il a placé dans la colonne « Marché », le joueur peut acheter 1 tuile « Marché » sur ce stand. Il a le droit d'acheter chaque tuile une seule fois. Il paye le prix qu'il a déterminé avec son heure de lever.

Il prend maintenant dans la réserve les pions de couleur reproduits sur la tuile « Marché » et les pose derrière son grand paravent.

Une fois qu'il a terminé ses achats, il débarrasse le stand et remet toutes les tuiles « Marché » dans le sac.

Fermer un stand

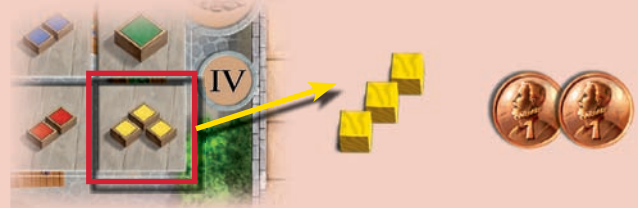
Chaque joueur qui a placé au moins 1 assistant dans la colonne « Marché » peut renoncer à acheter des couleurs et, au lieu de cela, fermer un stand. Cette action ne coûte rien. Les tuiles sont remises dans le sac.



6:00	-2	5
7:00	-1	2
8:00	0	2

Exemple :

1.) Le joueur rouge a placé 1 assistant dans la colonne « Marché » et peut donc exécuter une action au marché. Comme il s'est levé à 7 heures, l'achat d'une tuile « Marché » lui coûte 2 thalers.



2.) Il décide d'acheter la tuile « Marché » avec les 3 pions de couleur jaune sur le stand IV, paye 2 thalers et prend les pions de couleur dans la réserve générale. Toutes les tuiles du stand IV sont remises dans le sac.



■ Cathédrale : restaurer la fresque ou l'autel

Avec chacun des assistants qu'il a placés dans la cathédrale, le joueur dont c'est le tour peut :

- restaurer une partie de la fresque ou
- restaurer une fois l'autel.

Restaurer une partie de la fresque

La fresque est divisée en 25 parties. Au début du jeu, 1 tuile est posée sur chaque partie. Pour pouvoir restaurer une partie de la fresque, le joueur doit posséder les pions de couleur qui sont reproduits sur la tuile se trouvant sur cette partie.

Il remet les pions de couleur exigés dans la réserve générale et reçoit en échange les points de victoire imprimés plus les points de bonus éventuellement obtenus grâce à l'évêque (voir « L'évêque »).

Le joueur avance alors son peintre du nombre de points correspondant sur l'échelle des points. (Les cases de départ S1 à S4 ne comptent pas. L'échelle des points commence à la case 1.) S'il atterrit à cette occasion sur une case où se trouve déjà un autre pion, le joueur doit décider de placer son pion sur la prochaine case libre devant ou derrière. Plusieurs pions ne peuvent jamais se trouver sur la même case.

Il retire la tuile « Fresque » du plateau de jeu et la pose devant lui, verso visible. À la fin de l'action, il place l'évêque sur la partie de fresque tout juste libérée.



Exemple : 1.) Le joueur rouge a placé 2 assistants dans la cathédrale et peut donc exécuter 2 actions dans ce lieu. Il opte tout d'abord pour la tuile de valeur 3.



2.) Il remet les pions de couleur imprimés dans la réserve générale et obtient 3 points de victoire.

3.) Comme l'évêque se trouve sur la tuile voisine en diagonale, le joueur rouge reçoit en plus 2 points de bonus. Il obtient donc au total 5 points et avance son peintre de 5 cases sur l'échelle des points.

Il pose maintenant la tuile « Fresque » devant lui, verso visible. Il déplace l'évêque sur la partie de fresque tout juste libérée.

4.) Ce n'est qu'alors qu'il exécute sa 2^{ème} action dans la cathédrale.

Déplacement de l'évêque :

Avant chaque restauration, le joueur peut déplacer **une fois** l'évêque d'une case dans une direction quelconque (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale) en payant 1 thaler. L'évêque peut être placé aussi bien sur une case avec que sans tuile « Fresque ».



Points de bonus pour l'évêque :

Si, avant la restauration, l'évêque se trouve directement sur la tuile « Fresque » choisie, le joueur obtient 3 points de bonus. S'il se trouve sur une case voisine (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale), le joueur reçoit 2 points de bonus.

Restaurer l'autel


Au lieu de restaurer une partie de la fresque, le joueur dont c'est le tour peut aussi restaurer une fois l'autel par assistant.

Il a ici deux possibilités :


- **Restauration avec les couleurs primaires :**
Le joueur remet dans la réserve 1 pion des couleurs jaune, rouge et bleue. Il obtient pour cela 2 points de victoire. Chacune de ces couleurs primaires peut être remplacée au choix par du vert, de l'orange ou du violet – chaque pion utilisé comme joker rapporte 1 point de victoire en plus.
- **Restauration avec les couleurs mélangées :**
Le joueur remet dans la réserve 1 pion des couleurs orange, verte et violette. Il obtient pour cela 6 points de victoire.

Remarque : cette action ne prend en général de l'importance que vers la fin du jeu, lorsque le nombre de tuiles « Fresque » à restaurer diminue.




 = 2 + 1 (3 points de victoire)

Exemple : le joueur obtient au total 3 points de victoire. 2 points valeur de base (rouge/jaune/bleu) + 1 point joker (vert, remplace jaune).

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

Exemple : le joueur obtient au total 5 points de victoire. 2 points valeur de base (rouge/jaune/bleu) + 3 points (orange/orange/vert, remplace rouge, jaune, bleu).



 *Exemple : le joueur remet dans la réserve 1 pion vert, 1 orange et 1 violet. Il obtient pour cela 6 points de victoire.*



Atelier de peintre : peindre des portraits

Pour chaque assistant placé dans la colonne « Atelier de peintre », le joueur obtient 3 thalers de la réserve générale.



Exemple : comme le joueur rouge n'a pas placé d'assistant dans l'atelier de peintre, il n'obtient pas non plus 3 thalers de la réserve générale. Il passe son tour et n'exécute pas d'action dans ce lieu.



Atelier : mélanger des couleurs

Pour chaque assistant que le joueur a placé dans la colonne « Atelier », il a le droit d'exécuter **jusqu'à 2 mélanges de couleurs**.

Le joueur dont c'est le tour décide quelles couleurs il souhaite mélanger. Il remet les pions de couleur correspondante dans la réserve générale et prend le pion de couleur qu'il obtient par son mélange.



Exemple : le joueur rouge a placé un assistant dans l'atelier. Il a donc le droit d'exécuter jusqu'à 2 mélanges de couleurs du tableau de mélange des couleurs primaires.

Remarque : Les couleurs sont illimitées. S'il devait se produire, ce qui est très rare, que la réserve de pions de couleur soit épuisée, chaque joueur note les pions qu'il obtient par échange.



■ Théâtre : améliorer son humeur

Pour chaque assistant que le joueur a placé dans le théâtre, il déplace son peintre de 2 cases vers le haut sur le baromètre d'humeur.

Remarque : les changements d'humeur suite à une visite au théâtre ne se répercutent qu'au prochain tour après la fixation de l'heure de lever. Ce n'est qu'alors que des assistants sont attribués/restitués.



Exemple : le joueur rouge a placé un assistant dans le théâtre. Son humeur augmente immédiatement de 2 cases.

Si tous les joueurs ont exécuté leurs actions, on procède aux préparatifs pour le prochain tour :

- Pour chaque stand, le nombre de tuiles qui convient est tiré successivement du sac en tissu et ces tuiles, réparties face découverte sur les différentes cases.
- Chaque joueur obtient comme revenu 1 thaler pour chaque tuile « Fresque » posée devant lui (possible uniquement lorsque la première tuile « Fresque » a été restaurée).
- Les peintres de l'auberge sont remis sur leurs emplacements.

Le joueur dont le peintre se trouve en dernière position sur l'échelle des points commence un nouveau tour en fixant son heure de lever.



Les différentes phases de jeu sont illustrées sur le côté intérieur du petit paravent.

Si 2 peintres ou plus se trouvent sur les cases de départ, leur ordre de jeu est modifié. Le peintre en première position est placé en dernier et les autres peintres sont avancés.

Fin du jeu et décompte final

Lorsque 6 tuiles « Fresque » ou moins se trouvent encore sur le plateau de jeu au début d'un tour, le dernier tour commence.

Tous les joueurs retournent leur tableau d'action de manière à ce que la face 2 soit visible.

Le jeu se termine après ce tour, même si la fresque n'a pas pu être entièrement restaurée. Il n'est plus payé de revenu.

Décompte final

Tous les joueurs reçoivent encore des points de victoire pour leur argent, 2 thalers rapportant 1 point de victoire. Les points sont attribués dans l'ordre des joueurs du dernier tour (*heure de lever*).

Celui qui totalise le maximum de points de victoire est couronné meilleur peintre de fresques et remporte la partie.



Au dernier tour, le lieu « Théâtre » est supprimé. En remplacement, les joueurs se rendent encore une fois à la cathédrale.

Remarque : s'il devait se produire que la fresque complète soit restaurée dans un tour sans qu'ait été entamé le dernier tour, le tour actuel est joué jusqu'au bout puis on procède au décompte final. Ici aussi, il n'est plus payé de revenu.

Précision : si un pion devait atterrir à cette occasion sur une case de l'échelle des points où se trouve déjà un autre pion, il est placé sur la prochaine case libre devant cette case.

