

FRESCO

ALLEGATO

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

1 I ritratti

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

Chi riuscirà ad approfittarne nel modo più abile?

Questo modulo ha effetti

■ sull'atelier: esecuzione dei ritratti e
"Conclusione del gioco".

Materiale del gioco aggiuntivo

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

Sono disponibili 2 diversi tipi di carte dei ritratti:

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

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



Guadagni per
l'esecuzione dei ritratti

Modifiche alla preparazione del gioco

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

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

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



Modifiche allo svolgimento del gioco



■ Atelier: esecuzione di ritratti

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

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

Preparativi per la manche successiva:

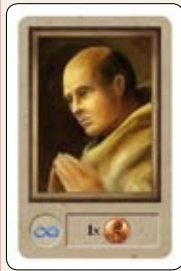
Vengono scoperte 2 nuove carte dal mazzo coperto. Se sono ancora disponibili carte della manche precedente, queste vengono rimosse dal gioco.

Variazioni alla "conclusione del gioco"

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

Le carte dei ritratti nel dettaglio

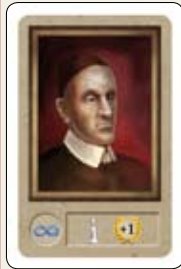
Carte che offrono un vantaggio permanente e rimangono scoperte davanti al giocatore:



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



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



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



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

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



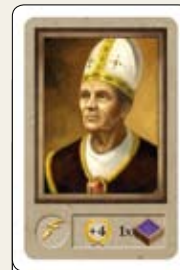
Mercante:
il giocatore può prendere 2 cubetti a scelta di colore rosso, giallo o blu + 1 tallero.



Nobili:
fanno gua dagnare denaro e i colori indicati.



Benefattore:
fa guadagnare 7 talleri.



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



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

2 Gli incarichi del Vescovo

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

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

Modifiche alla preparazione del gioco

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

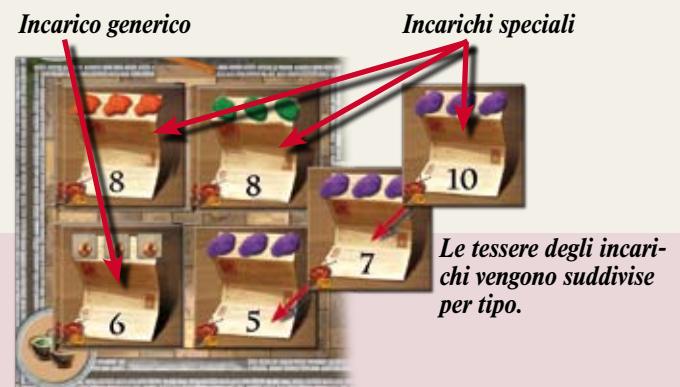
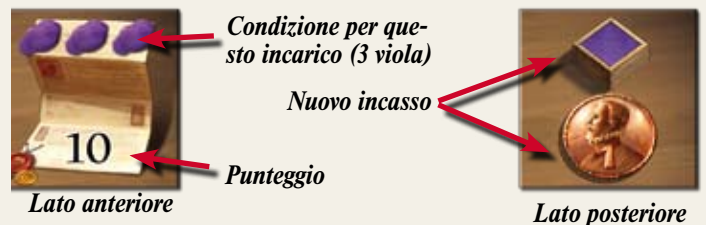
Modifiche allo svolgimento del gioco

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

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

Materiale del gioco aggiuntivo

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



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

Svolgimento di un incarico generico

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

Svolgimento di un incarico speciale

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

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



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



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

3 Le miscele di colori speciali

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

Questo modulo ha effetti

- **sul Duomo: restauro dell'affresco e dell'altare e**
- **sul laboratorio: miscela dei colori.**

Materiale del gioco aggiuntivo

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



Modifiche alla preparazione del gioco

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

Dalle 7 tessere dell'affresco viene presa la tessera con il

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

Modifiche allo svolgimento del gioco



■ Duomo: restauro dell'affresco e dell'altare

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



■ Laboratorio: miscela dei colori

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



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



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

Il gioco base in due

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

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

All'inizio del gioco Leonardo riceve:

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

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

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

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



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

1. Scelta dell'ora della sveglia

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

2. Svolgimento delle azioni

Mercato: Chiusura di una bancarella

Anziché acquistare colori Leonardo chiude una bancarella a sua scelta.

Duomo: restauro dell'affresco

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

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

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

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

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

Giocare in due con i moduli

1 Modulo 1: Le carte dei ritratti

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

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

2 Modulo 2: Gli incarichi del Vescovo

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

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

3 Modulo 3: Le miscele dei colori speciali

Per Leonardo non sono previste regole speciali.

