FRESKO

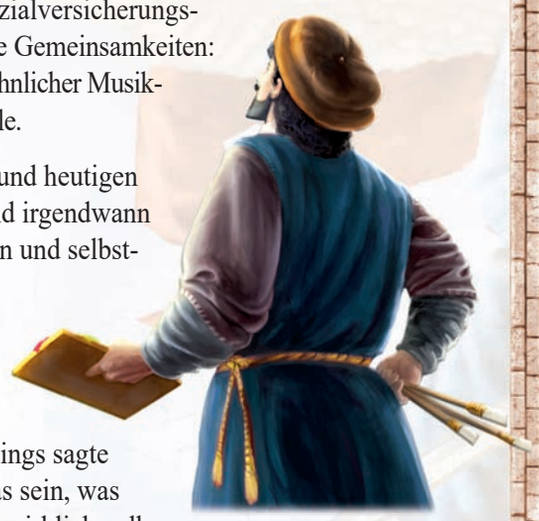
Mega Box

Limited
Designers' Edition

Vorwort zum zehnjährigen Jubiläum des Spiels „FRESKO“

Wie alles begann …

Wir lernten uns 2002 im Büro einer Krankenkasse kennen. Dort arbeiteten wir als Sozialversicherungsfachangestellte. Wir wurden in kürzester Zeit gute Freunde, denn wir entdeckten viele Gemeinsamkeiten: Fußball, besonders intensiv drücken wir für dem MSV Duisburg die Daumen und ein ähnlicher Musikgeschmack. Aber eine Sache schmiedete uns regelrecht zusammen - Brett- und Kartenspiele.



So trafen wir uns regelmäßig zusammen mit unseren damaligen Lebensgefährtinnen und heutigen Ehepartnern zum Spielen. Die jeweiligen Spiele wurden am Ende stets analysiert. Und irgendwann sagten wir uns: „Spieleerfinden, das können wir auch!“ So entstanden erste Spielideen und selbstgebastelte Prototypen.

Bei uns entsteht zuerst die Idee zu einem Thema und danach entwickeln wir daraus die Spielregeln. So kam uns im Jahr 2006 das Thema Freskenmalen in den Sinn. Als Maler restaurieren wir ein Deckenfresko in einer Kirche, denn wir haben schon immer die bunten Fresken und Kirchenfenster bewundert. Während eines Brainstormings sagte Marcel etwas entscheidendes: „Lass uns doch die kleinen Holzwürfel, einfach mal das sein, was sie sind. Nämlich Farbklötzchen! Blau ist einfach blau und nicht Wasser und Gelb ist wirklich gelb und nicht Gold oder Stroh!“

Nach und nach entwickelten sich die Spielregeln wie die Farben bei einem Gemälde. Eine Spielregel verdanken wir Marcos Frau Jenni. Sie spielte zu dieser Zeit sehr gerne das PC-Spiel SIMS, bei dem man die Figuren immer bei guter Laune halten musste. Das war die Geburt der Aufstehzeit in der Herberge. Frühes und spätes Aufstehen beeinflusste die gute Laune und diese wiederum die Preise auf dem Farbenmarkt.

Unsere Testspieler waren sehr angetan von unserem Werk und wir hatten den Mut auf der Spielemesse in Essen 2008 das Spiel dem Verlag Queen Games vorzustellen. Der Verlagsleiter Rajive Gupta war von dem Spiel überzeugt, das damals noch den Arbeitstitel „Die Maler des Königs“ trug. Er beauftragte Wolfgang Panning mit der redaktionellen Arbeit. Wolfgang liebte das „FRESKO“-Projekt. Gemeinsam mit ihm entstanden auch einige Erweiterungsideen. Verlag und Autoren arbeiteten stets eng zusammen und es entwickelte sich über die Jahre hinweg eine regelrechte Freundschaft. Wir durchlebten gemeinsam mit der Queen Games Familie viele schöne Momente. Unvergessen ist uns im Jahr 2010 die Nominierung zum Spiel des Jahres und der Gewinn des Deutschen Spielepreises.

Heute blicken alle Beteiligten stolz auf zehn erfolgreiche „FRESKO“ - Jahre zurück. Zum Jubiläum wurde das Spiel redaktionell und grafisch überarbeitet. Denn „Fresko“ lebt nach zehn Jahren immer noch. Abzulesen ist dies auch an den mittlerweile unglaublichen 17 Erweiterungsmodulen.

Wir wünschen viel Spaß mit „Fresko“

Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck

Duisburg/Dinslaken 2020

Hat der Maler frische Farben,
will er sie im Dom vermalen.
Ist der Bischof dort zugegen,
wird es Extra-Punkte geben!

Gute Laune musst Du haben,
um perfekt den Tag zu planen.
Möge es Euch oft gelingen,
unser FRESKO zu gewinnen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2

Basisspiel (2010) 3

Modul 1 – **Die Porträts** (2010) 11

Modul 2 – **Die Aufträge des Bischofs** (2010) 13

Modul 3 – **Die besonderen Farbmischungen** (2010) 14

Modul 4 – **Der Wunschbrunnen** (2011) 14

Modul 5 – **Das Blattgold** (2011) 17

Modul 6 – **Die Glaser** (2011) 18

Modul 7 – **Die Schriftrollen** (2010) 21

Modul 8 – **Die Glocken** (2013) 22

Modul 9 – **Das Wandfresko** (2013) 25

Modul 10 – **Der Medicus** (2013) 27

Modul 11 – **Die Gunst des Bischofs** (2012) 32

Modul 12 – **Die Damen** (2020) 32

Modul 13 – **Die Katakomben** (2020) 35

Modul 14 – **Die Kirchenbänke** (2020) 38

Modul 15 – **Die Kuppel** (2020) 40

Modul 16 – **Der Schwarzmarkt** (2020) 42

Modul 17 – **Die Malergilde hilft** (2020) 43

Beispielaufbau für das Spiel mit allen Modulen 44

FRESKO

Der Bischof erwartet sehr hohen Besuch, doch das große Fresko – das Deckenbild des Doms – ist stark restaurierungsbedürftig. Die besten Freskenmaler der Renaissance werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Welcher Maler kann das Deckenbild erfolgreich wieder zum Leuchten bringen?

Konzept

Lassen Sie sich bei „Fresko“, dem stimmungsvollen Familienspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, in die Zeit der Renaissance entführen.

Tauchen Sie in eine prunkvolle Epoche ein und erleben Sie zusätzliche Spielmöglichkeiten durch die **17** in der Schachtel enthaltenen Erweiterungsmodule. Sie lassen sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren, erhöhen den Spielanspruch stufenweise und beeinflussen die Spieldauer. Für noch mehr und länger anhaltenden Spielspaß.

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Freskenmalern, die im Auftrag des Bischofs das große Deckenbild des Doms restaurieren müssen.

Dabei ist eine gute Planung des Arbeitstages erforderlich, weshalb so mancher Tag bereits früh beginnen kann. Für den Auftrag im Dom müssen Farben gekauft, das Fresko restauriert und neue Farben angemischt werden.
Reicht das Einkommen nicht, müssen zusätzlich noch Aufträge im eigenen Atelier erfüllt werden. Da leidet oftmals die Stimmung unter den Gehilfen und nur ein abendlicher Besuch des Theaters vermag die Laune zu verbessern.

Nur wer clever plant, kann die meisten Siegpunkte erzielen und der erfolgreichste Freskenmaler werden.

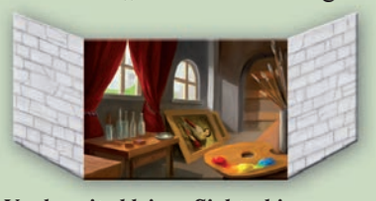
Material für Fresko - das Basispiel

- **1 doppelseitiger Spielplan**
- **14 Marktplättchen**
- **25 Freskoplättchen** mit den Werten 3-11
- **60 Münzen** mit den Werten 1 (36x), 5 (16 x) und 10 (8x)
- **78 Farben,** je 17 in Rot, Gelb, Blau; je 9 in Grün, Lila, Orange
- **4 naturfarbene Gehilfenfiguren**
- **20 Gehilfenfiguren,** je 5 in 4 Farben
- **12 Malerfiguren,** je 3 in 4 Farben
- **1 Bischof**
- **4 kleine Sichtschirme**
- **4 große Sichtschirme**
- **4 Aktionstableaus**
- **1 Stoffbeutel**
- **1 Spielanleitung**

Spielmaterial je Spieler

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- **1 kleinen Sichtschirm** und **1 Aktionstableau**, das er mit der Seite „1“ nach oben liegend dahinter platziert.



Vorderseite kleiner Sichtschirm

Innenseite kleiner Sichtschirm mit Übersicht Phase 1, Phase 2 und Vorbereitung neue Runde

Aktionstableau Seite 1 und 2, Seite 2 wird nur in der letzten Runde benötigt

- **1 großen Sichtschirm**, hinter den er **je eine gelbe, rote und blaue Farbe** und **12 Taler** legt.

Vorderseite großer Sichtschirm

Innenseite großer Sichtschirm mit zwei Mischtabellen für die Grund- und Mischfarben

- **3 Malerfiguren**

- **5 Gehilfenfiguren**

Spielaufbau für 3 und 4 Spieler

1. Der doppelseitige Spielplan ...

... wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Hier ist die Seite für 4 Spieler sichtbar (Startfelder S1-S4).

Zu dritt wird der Plan umgedreht und die Spielplanseite mit den Startfeldern S1-S3 benutzt.

2. Die S

Je 1 Male
den Stoff
einzeln g
auf die F
ste gestel

9. Der Bischof

Er wird auf das Plättchen in der Mitte des Freskos gestellt.

8. Das Theater

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf das farblich passende Feld der Stimmungsanzeige.

Je eine naturfarbene Gehilfenfigur wird auf ihren Platz oberhalb jeder Spalte gestellt.

7. Die Werkstatt

Sie besteht aus 8 Feldern, auf denen die Farben sortiert bereitgelegt werden. Sie bilden den allgemeinen Farbvorrat. Die beiden Felder ganz rechts bleiben im Basisspiel frei.

6. Das Atelier

Die Münzen werden nach ihren Werten sortiert rechts vom Portrait ins Atelier gelegt. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.

Das übrige Material wird für das Basisspiel nicht benötigt.

Besonderheiten im Spiel zu dritt sind blau unterlegt.

Die Startfelder (S1-S4)

Malerfigur pro Spieler kommt in Stoffbeutel. Die Figuren werden eln gezogen und der Reihe nach ie Felder S1-S4 der Siegpunktelei- estellt.

3. Die Herberge

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf ein Bett in der Herberge.

Sie zeigt: in der linken Spalte die Aufstehzeit

in der mittleren Spalte die Veränderung der Laune

in der rechten Spalte die Preise auf dem Markt

4. Der Markt mit den Marktständen I-IV

Die 14 Marktplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Sie zeigen die Farben, die man am Markt kaufen kann. Für jeden Marktstand wird die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen ausgelegt. 1 Plättchen bleibt im Beutel.

Im Spiel zu dritt gibt es 3 Marktstände. Die folgenden Plättchen werden aussortiert:

Insgesamt sind 11 Plättchen im Spiel, 2 bleiben im Beutel.

5. Der Dom mit Fresko und Altar

Aus den 25 Freskoplättchen wird eines der Plättchen mit dem Wert 11 aussortiert und in die Freskomitte gelegt.

Die übrigen Plättchen werden gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf den Abschnitten des Freskos verteilt.

Vorderseite

Siegpunkte

Farben, die man für die Restaurierung abgeben muss.

Rückseite

Nur für das Erweiterungsmodul „Die Aufträge des Bischofs“ (S.13) notwendig.

Einkommen

Spielablauf

Es werden mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- **1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen**
- **2. Aktionen planen und durchführen**
- **3. Vorbereitung der neuen Runde**

Die Phasen im Einzelnen:

1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen

Es beginnt der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten **hinten** steht.

Er stellt seine Malerfigur vom Stellplatz der Herberge auf das Feld mit der gewünschten **Aufstehzeit**. Die anderen Spieler wählen in **aufsteigender Reihenfolge ihres Punktestandes** jeweils eine unbesetzte Aufstehzeit. In jedem Uhrzeitfeld darf immer nur 1 Malerfigur stehen.

Die gewählte Uhrzeit hat für jeden Spieler drei Auswirkungen:

- Sie kann die eigene **Stimmung** verändern
- Sie bestimmt den **Preis** auf dem Markt
- Sie legt die **Spielerreihenfolge** für die Aktionen in Phase 2 fest

Die Stimmung verändern

Die Veränderung der Stimmung wird in der mittleren Spalte abgelesen. Sobald der Spieler eine Aufstehzeit gewählt hat, passt er mit der Figur auf der Stimmungsanzeige des Theaters seine Stimmung nach oben oder unten an.
Die Figur kann nicht über das oberste oder unterste Feld hinaus gezogen werden.

Die Stimmung kann sich wie folgt auswirken:

- **Felder „+1“**
  Landet die Figur auf einem der beiden **Felder „+1“**, nimmt sich der Spieler **die naturfarbene Gehilfenfigur vom roten Sessel seiner Spalte**. Diese darf er in der 2. Spielphase für **1 zusätzliche Aktion** (dadurch insgesamt 6 Aktionen) auf seinem Aktionstableau einsetzen. Der Spieler behält diesen Gehilfen so lange, bis er die Felder „+1“ wieder verlässt. Danach stellt er die Figur wieder auf das Feld oberhalb der Stimmungsanzeige.

- **Felder „-1“**
  Landet die Figur auf einem der **Felder „-1“**, **muss** er **1 seiner Gehilfen abgeben**. Er stellt die Figur auf den unteren roten Sessel in seiner Spalte. In der 2. Spielphase hat er also nur 4 Aktionen zur Verfügung. Verlässt er die Felder „-1“ wieder, bekommt er seinen Gehilfen zurück.

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels stehen alle Malerfiguren auf den Startfeldern S1-S4; das hinterste Feld ist Feld S1.

Beispiel:
1.) Spieler Rot steht am weitesten hinten auf der Siegpunkteleiste. Er wählt zuerst eine Aufstehzeit und setzt seine Malerfigur auf 7 Uhr. Damit hat er für diese Runde festgelegt, dass sich seine Laune um 1 verschlechtert und er 2 Taler für jedes Marktplättchen auf dem Markt bezahlen muss. Die anderen Spieler dürfen sich jetzt nicht mehr für diese Uhrzeit entscheiden.

2.) Spieler Rot passt seine Stimmung im Theater an, indem er seine Figur um 1 Feld nach unten versetzt.

Der Spieler hat 1 zusätzlichen Gehilfen zur Verfügung.

Der Spieler hat 1 Gehilfen weniger zur Verfügung.

Preise auf dem Markt

In der rechten Spalte kann jeder Spieler den Preis ablesen, den er diese Runde auf dem Markt für 1 Marktplättchen bezahlen muss.

Beispiel:
Spieler Rot muss auf dem Markt 2 Taler pro Marktplättchen bezahlen.

Spielerreihenfolge

Haben alle Spieler ihre Aufstehzeit gewählt, steht die Spielerreihenfolge für diese Runde fest. Der Spieler, der die früheste Aufstehzeit gewählt hat, ist in Phase 2 bei „Aktionen durchführen“ immer als Erster an der Reihe. Alle weiteren Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Aufstehzeit.

Beachte:

Es gibt im Spiel 2 verschiedene Spielerreihenfolgen:

1. *Die Reihenfolge, in der die Aufstehzeit gewählt wird (durch die Position auf der Siegpunkteleiste bestimmt).*
2. *Die Reihenfolge, in der die Aktionen durchgeführt werden (durch die Aufstehzeit bestimmt).*

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

Alle Spieler planen nun **gleichzeitig hinter ihrem kleinen Sichtschirm** ihre Aktionen, die sie an den 5 verschiedenen Orten des Spielplans durchführen möchten. Dazu verteilen sie die ihnen zur Verfügung stehenden Gehilfen auf die 15 Felder des Aktionstableaus. Pro Feld darf nur 1 Gehilfe platziert werden. Jeder Gehilfe aktiviert 1 Aktion.

Beispiel:
Spieler Rot plant diese Runde
1 x den Markt,
2 x den Dom,
0 x das Atelier,
1 x die Werkstatt und
1 x das Theater
zu besuchen.

Aktionen durchführen

Haben alle Spieler ihre Gehilfen platziert, entfernen sie den kleinen Sichtschirm und besuchen nacheinander die 5 Orte des Spielplans. An jedem Ort führen die Spieler in der Reihenfolge der gewählten Aufstehzeit ihre Aktionen aus. Der Spieler am Zug führt dabei alle seine Aktionen an einem Ort aus, bevor der nächste Spieler diesen Ort besucht.

Hat ein Spieler an einem Ort keinen Gehilfen eingesetzt, führt er dort keine Aktion durch. Er wird in der Spielerreihenfolge übersprungen.

Es besteht kein Zugzwang. Der Spieler kann jederzeit auf die Durchführung einzelner Aktionen verzichten.

Hat ein Spieler für eine Aktion nicht genug Geld oder Farben, **muss** er auf sie verzichten.

Die einzelnen Orte und die dort möglichen Aktionen:

Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen

Dom: Fresko oder Altar restaurieren

Atelier: Porträts malen

Werkstatt: Farben mischen

Theater: Stimmung heben

Die Orte und Aktionen:

Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen

Der Spieler am Zug sucht sich zunächst einen der zur Verfügung stehenden Marktstände aus und entscheidet sich dann für eine der folgenden Aktionen:

- **Farben kaufen** oder
- **Marktstand schließen**

Farben kaufen

Für jeden Gehilfen, den er am „Markt“ eingesetzt hat, darf er **1 Marktplättchen** vom ausgesuchten Marktstand kaufen. Kaufen heißt: Er zahlt pro Plättchen den Preis, den er mit seiner Aufstehzeit bestimmt hat.

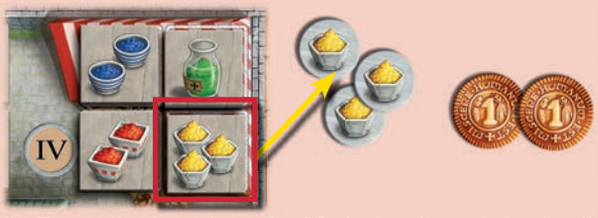
Dann nimmt er sich die auf dem Marktplättchen abgebildeten Farben aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen großen Sichtschirm.

Nach der Kaufaktion legt er **alle** Marktplättchen, unabhängig wie viele Plättchen des Standes er gekauft hat, zurück in den Stoffbeutel.

Marktstand schließen

Unabhängig von der Anzahl am „Markt“ eingesetzter Gehilfen kann sich ein Spieler dazu entscheiden einen Marktstand zu schließen. In diesem Fall legt er nur die Plättchen des ausgesuchten Marktstandes in den Stoffbeutel zurück. Dafür muss er nichts bezahlen.

Beispiel:
1.) Spieler Rot hat 1 Gehilfen in der Spalte „Markt“ eingesetzt und darf daher 1 Aktion am Markt durchführen. Da er um 7 Uhr aufgestanden ist, kostet ihn das Kaufen eines Marktplättchens 2 Taler.



2.) Er entscheidet sich für das Marktplättchen mit den 3 gelben Farben auf Marktstand IV, bezahlt 2 Taler und nimmt sich die Farben aus dem allgemeinen Vorrat. Alle Plättchen auf Marktstand IV kommen zurück in den Stoffbeutel.

Dom: Fresko oder Altar restaurieren

Mit jedem seiner im Dom eingesetzten Gehilfen kann der Spieler am Zug:

- **einen Abschnitt im Fresko** oder
- **einmalig den Altar restaurieren**

Einen Abschnitt im Fresko restaurieren

Das Fresko ist in 25 Abschnitte unterteilt, auf denen bei Spielbeginn jeweils 1 Plättchen liegt. Um einen Abschnitt restaurieren zu können, muss der Spieler die Farben, die auf dem dort liegenden Plättchen abgebildet sind, besitzen.

Er gibt die geforderten Farben zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür die aufgedruckten Siegpunkte zuzüglich der eventuell erreichten Bonuspunkte durch den Bischof. *(siehe „Bewegung des Bischofs“)*

Nun setzt der Spieler seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die entsprechende Anzahl Siegpunkte vor. *(Die Startfelder S1-S4 werden nicht mitgezählt. Die Siegpunkteleiste beginnt bei Feld 1.)* Sollte er dabei auf einem Feld landen, auf dem schon eine andere Figur steht, muss der Spieler entscheiden, ob er seine Figur auf das nächste freie Feld davor oder dahinter stellt. Es dürfen **niemals** mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

Er nimmt das Freskoplättchen vom Spielplan und legt es mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Zum Abschluss der Aktion stellt er den Bischof auf den gerade frei gewordenen Abschnitt.

Beispiel: 1.) Spieler Rot hat 2 Gehilfen im Dom eingesetzt und kann somit 2 Aktionen an diesem Ort ausführen. Er entscheidet sich zunächst für das Plättchen mit dem Wert 3.

2.) Die aufgedruckten Farben gibt er zurück in den allgemeinen Vorrat und erzielt 3 Siegpunkte.

3.) Da der Bischof diagonal benachbart zu dem Plättchen steht, erhält Spieler Rot zusätzlich 2 Bonuspunkte. Er hat somit insgesamt 5 Punkte erzielt und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste insgesamt 5 Felder vor.

Das Freskoplättchen legt er nun mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Den Bischof versetzt er auf den soeben frei gewordenen Abschnitt des Freskos.

4.) Erst jetzt führt er seine 2. Aktion im Dom aus.

Bewegung des Bischofs:

Der Spieler kann **vor jeder** Restaurierung den Bischof gegen Bezahlung von 1 Taler **einmalig** um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegen (waagerecht, senkrecht oder diagonal). Der Bischof darf sowohl auf ein Feld mit als auch ohne Freskoplättchen gestellt werden.

Bonuspunkte für den Bischof:

Steht der Bischof vor der Restaurierung direkt auf dem gewählten Freskoplättchen, erhält der Spieler 3 Bonuspunkte. Steht er auf einem benachbarten Feld (waagerecht, senkrecht oder diagonal), bekommt der Spieler 2 Bonuspunkte.

Den Altar restaurieren

Anstelle eines Abschnittes im Fresko kann der Spieler am Zug auch einmalig mit einem Gehilfen den Altar restaurieren.

Hierbei gibt es 3 Möglichkeiten:

- Restaurierung mit den **Grundfarben**:
  Der Spieler gibt je 1 gelbe, rote und blaue Farbe zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 2 Siegpunkte.
- Restaurierung mit **Grund- und Mischfarben**:
  Jede Grundfarbe kann beliebig durch eine oder mehrere (auch gleiche) Mischfarben ersetzt werden. Jede Mischfarbe bringt 1 Siegpunkt extra.
- Restaurierung mit den **Mischfarben:**
  Der Spieler gibt je 1 orangene, grüne und lila Farbe zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 6 Siegpunkte.

Anmerkung: *Diese Aktion gewinnt in der Regel erst gegen Spielende an Bedeutung, wenn die Anzahl der zu restaurierenden Freskoplättchen abnimmt.*

= 2 + 1 (3 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 3 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 1 Punkt für Grün (Ersatz für gelb).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 5 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 3 Punkte für 2x Orange und 1x Grün (Ersatz für Rot/Gelb/Blau).

Beispiel: Der Spieler gibt je 1 grüne, orangene und lila Farbe zurück in den Vorrat. Er erhält dafür 6 Siegpunkte.

Atelier: Porträts malen

Für jede eingesetzte Gehilfenfigur im „Atelier“ erhält der Spieler 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Da Spieler Rot im Atelier keine Gehilfenfigur eingesetzt hat, erhält er auch keine 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

Er wird in der Spielerreihenfolge diese Runde übersprungen und führt an diesem Ort keine Aktion durch.

Werkstatt: Farben mischen

Für jeden Gehilfen, den der Spieler in der „Werkstatt“ eingesetzt hat, darf er **bis zu 2 Farbmischungen** gemäß der Mischtabelle durchführen.

Der Spieler am Zug entscheidet sich, welche Farben er mischen möchte. Er gibt die entsprechenden Farben in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmt sich die Farbe, die er durch das Mischen erhält.

Beispiel: Spieler Rot hat einen Gehilfen in der Werkstatt eingesetzt. Damit darf er bis zu 2 Farbmischungen der Mischtabelle Grundfarben vornehmen.

Anmerkung: *Die Farben sind unbegrenzt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass bestimmte Farben nicht mehr im Vorrat vorhanden sind, notiert jeder Spieler für sich die Steine, die er ertauscht.*

Theater: Verbesserung der Stimmung

Für jeden Gehilfen, den der Spieler im „Theater“ eingesetzt hat, versetzt er seine Malerfigur auf der Stimmungsanzeige um **2 Felder** nach oben.

Anmerkung: *Veränderungen der Stimmung durch den Besuch des Theaters wirken sich erst in der folgenden Runde nach dem Festlegen der Aufstehzeit aus. Nur dann werden Gehilfen vergeben/ zurückgegeben.*

Beispiel:
Spieler Rot hat einen Gehilfen im Theater eingesetzt. Seine Stimmung steigt sofort um 2 Felder.

3. Vorbereitung der neuen Runde

Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, werden die Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen:

- Zuerst werden noch auf dem Markt verbliebene Plättchen in den Stoffbeutel gelegt. Danach wird wieder für jeden **Marktstand** nacheinander die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen auf den einzelnen Feldern verteilt.
- Jeder Spieler erhält als **Einkommen** 1 Taler für jedes vor sich ausliegende Freskoplättchen (erst möglich, wenn das erste Freskoplättchen restauriert wurde).
- Die Malerfiguren in der Herberge werden wieder auf ihre **Betten** gesetzt.

Der Spieler, dessen Malerfigur auf der Siegpunkteleiste am weitesten hinten steht, beginnt eine neue Runde, indem er seine Aufstehzeit festlegt.

Zur Verdeutlichung der einzelnen Spielphasen sind diese auf der Innenseite des kleinen Sichtschirms abgebildet.

!/ Achtung: *Stehen 2 oder mehr Malerfiguren auf den Startfeldern, wird unter ihnen die Reihenfolge geändert. Die vorderste Figur wird an das Ende der Reihe gestellt und die anderen Figuren rücken auf.*

Spielende und Schlusswertung

Liegen zu Beginn einer Runde noch 6 oder weniger Freskoplättchen auf dem Spielplan, beginnt die letzte Runde.

Alle Spieler drehen ihr Aktionstableau auf Seite 2 um.

Das Spiel endet nach dieser Runde, auch wenn das Fresko nicht vollständig restauriert werden konnte. Es wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.

In der letzten Runde entfällt der Ort „Theater“. Stattdessen besuchen die Spieler ein weiteres Mal den „Dom“.

Anmerkung: *Sollte der Fall eintreten, dass in einer Runde das komplette Fresko restauriert wurde, ohne dass vorher die letzte Runde eingeläutet wurde, wird die laufende Runde zu Ende gespielt und es kommt zur Schlusswertung. Auch jetzt wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.*

Hinweis: *Sollte bei der Schlusswertung in der Siegpunkteleiste eine Figur auf einem Feld landen, auf dem eine andere Figur steht, wird sie auf das nächste freie Feld davor gestellt.*

Schlusswertung

Nun erhalten alle Spieler noch Siegpunkte für ihr Geld. Dabei sind 2 Taler jeweils 1 Siegpunkt wert. Die Punkte werden in Spielerreihenfolge der letzten Runde *(Aufstehzeit)* vergeben.
Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, ist der beste Freskenmaler und gewinnt das Spiel.

Das Basisspiel zu zweit

Leonardo-Plättchen

Gespielt wird auf der Spielplanseite für 3 Spieler gemäß den Spielregeln des Basisspiels. Es wird ein imaginärer dritter Spieler eingeführt – Leonardo.

Leonardo bekommt **keine Farben** und kein **Einkommen**, erhält aber sehr wohl Siepunkte.

Leonardo erhält zu Spielbeginn:

- **3 Malerfiguren** und **2 Gehilfen** einer Farbe
- **1 Aktionstableau –** das restliche Spielermaterial (z.B. Sichtschirme) wird für Leonardo nicht benötigt.

1 Malerfigur wird auf das **Feld S3**, **1 Figur** auf ein Bett in der **Herberge** und **1 Figur** in die **Mitte des Freskos** zum Bischof gestellt.

Sein **Aktionstableau** wird mit der Seite 1 nach oben bereitgelegt. Je **1 Gehilfe** wird auf das oberste Feld der Spalten **Markt** und **Dom** gesetzt. Diese Aufstellung wird nicht mehr verändert.

Der **Startspieler** erhält das **Leonardo Plättchen**. Er fällt in dieser Runde alle Entscheidungen für ihn.
In jeder weiteren Runde wechselt der Spieler, der Leonardo führt.

Für Leonardo gilt die Spielerreihenfolge wie für die anderen Spieler auch.

Er führt die einzelnen Aktionen jedoch etwas anders aus:

1. Aufstehzeit wählen

Ist Leonardo an der Reihe, setzt der berechtigte Spieler dessen Malerfigur auf das Feld mit der gewünschten Aufstehzeit.
*(**Anmerkung:** Leonardo besitzt **keine** Malerfigur in der Stimmungsanzeige!)*

2. Aktionen durchführen

Markt: Marktstand schließen

Leonardo kauft **keine** Farben, stattdessen schließt er einen beliebigen, offenen Marktstand.

Dom: Fresko restaurieren

Leonardo restauriert in jeder Runde 1 Freskoplättchen. Dazu wird seine Figur im Dom um 1 Feld **waagerecht oder senkrecht** versetzt. Er muss auf ein Plättchen gezogen werden. Ist dies nicht möglich, springt er auf das Freskoplättchen mit der niedrigsten Punktzahl. Gibt es mehrere, darf er sich eins davon aussuchen. Leonardo erhält die darauf abgedruckten Siegpunkte inklusive der Bonuspunkte für den Bischof. Seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste wird um die entsprechende Anzahl Felder vorangesetzt. Das Freskoplättchen wird mit der Rückseite nach oben vor seinem Aktionstableau abgelegt. Der Bischof und die Malerfigur werden auf das soeben frei gewordene Feld gestellt.

Drehen die Spieler ihre Aktionstableaus auf die Seite 2, bleibt Leonardos Tableau unverändert liegen. Sein Gehilfe im Dom wird jedoch entfernt, diese Aktion entfällt für ihn.

Schlusswertung – Bitte beachten, dass Leonardo auch einen Platz auf der Siegpunkteleiste belegt!

1 Die Porträts

Interessante Persönlichkeiten lassen Porträts im Atelier der Künstler anfertigen. Das bringt Vorteile im Spiel! Wer kann diese Privilegien geschickt für sich nutzen?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Atelier: Porträts malen und das „Spielende“.

Zusätzliches Spielmaterial

- **18 Porträtkarten** – Die Karten bringen den Spielern im Laufe des Spiels Geld, Farben und andere Vorteile.
- **1 Ateliertableau** – Darauf werden die Karten ausgelegt.

Änderungen Spielaufbau

Das **Ateliertableau** wird unterhalb des Ateliers an den Spielplan gelegt.

Die **18 Porträtkarten** werden nach den Rückseiten in **„A“, „B“** und **„C“** sortiert. Die 3 Stapel werden einzeln gemischt und wie im Bild rechts dargestellt übereinandergelegt. Dieser verdeckte Stapel wird auf dem rechten Feld des Ateliertableaus platziert. Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt und auf die freien Felder gelegt.

Es gibt 2 verschiedene Arten Porträtkarten:

1) Karten mit ∞:
Der Spieler, der eine solche Karte erhält, legt sie offen vor sich aus. Sie bringt ab sofort dauerhaft Vorteile.

2) Karten mit ⚡:
Der Spieler, der eine solche Karte erhält, bekommt den angegebenen Lohn sofort. Die Karte kommt dann aus dem Spiel.

Lohn für das Porträtmalen

Zuerst wird der Kartenstapel „C“ auf das rechte freie Feld des Ateliertableaus gelegt, darauf der Stapel „B“ und zum Schluss Stapel „A“. Nun werden die beiden obersten Karten aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf

Atelier: Porträts malen

Der Spieler am Zug darf nun für **einen** seiner Gehilfen im Atelier eine offen ausliegende Porträtkarte nehmen. Für seine **weiteren** Gehilfen im Atelier nimmt er sich wie gewohnt **je 3 Taler** aus dem Vorrat.

Sind beide Karten bereits vergeben, können nur noch die 3 Taler Einkommen ausgewählt werden.

Vorbereitungen für die nächste Runde:
2 neue Karten werden vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Sollten aus der Vorrunde noch Karten offen ausliegen, kommen diese zuvor aus dem Spiel.

Änderungen bei Spielende

Dieses Modul führt eine alternative Spielende-Bedingung ein: Werden die letzten 2 Atelierkarten aufgedeckt, beginnt die letzte Runde *(Aktionstableaus umdrehen!)*.

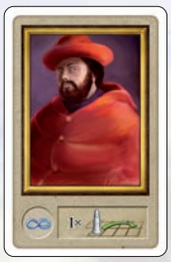
Die Porträtkarten im einzelnen

Karten, die dem Besitzer einen dauerhaften Vorteil bringen und offen vor ihm liegen bleiben:

Diener Gottes:
Der Spieler erhält als zusätzliches Einkommen jede Runde 1 Taler.

Schauspieler:
Mit jedem im Theater eingesetzten Gehilfen steigt die Stimmung um 3 statt um 2 Felder.

Abt:
Bei der Vergabe von Bonuspunkten durch den Bischof gibt es jeweils 1 Siegpunkt mehr.



Kirchenvogt:
Für 1 Taler darf die Bischofsfigur beim Besuch des Doms einmal pro Runde auf ein beliebiges Feld versetzt werden.

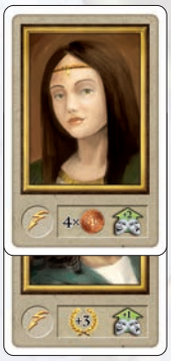
Karten, die dem Besitzer einen einmaligen Vorteil bringen und anschließend aus dem Spiel gehen:

Händler:
Der Spieler darf 2 beliebige Farben in rot, gelb oder blau + 1 Taler nehmen.

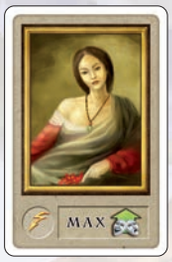
Edelleute:
Sie bringen Geld und die angegebenen Farben.

Bischof / Marienbilder:
Der Spieler erhält jeweils die angegebenen Siegpunkte und abgebildete Farbe, bzw. die angegebene Anzahl Taler.

Gönner:
Er bringt 7 Taler.



Schönes Mädchen/ Selbstporträt:
Die Stimmung steigt sofort um die angegebene Felderzahl und der Spieler erhält die angegebene Anzahl Taler/ Siegpunkte.



Muse:
Die Stimmung des Spielers steigt sofort auf das Maximum.

Spiel zu zweit

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld der Spalte Atelier gestellt. Ist Leonardo im Atelier an der Reihe, **muss** er, wenn möglich, eine Porträtkarte entfernen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Auf der Karte angegebene Siegpunkte werden Leonardo gutgeschrieben.

2 Die Aufträge des Bischofs

Wer bereit ist, Sonderaufträge des Bischofs zu erfüllen und auf einen Teil seines Einkommens zu verzichten, erhält zusätzlich Siegpunkte und wird regelmäßig mit wertvollen Farben belohnt!

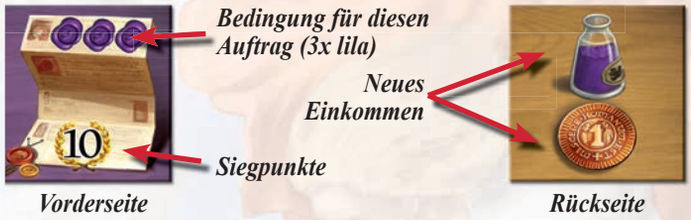
Dieses Modul hat Auswirkungen auf
■ Werkstatt: Farben mischen.

Änderungen Spielaufbau

Das **Auftragstableau** wird unterhalb der Werkstatt an den Spielplan gelegt.
Die **12 Auftragsplättchen** werden nach Sorten geordnet und auf die Felder des Auftragstableaus gelegt. Dabei kommt für jede Sorte das Plättchen mit der niedrigsten Punktzahl nach unten und das mit der höchsten nach oben.

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Auftragstableau -** Darauf werden die Auftragsplättchen abgelegt.
- **12 Auftragsplättchen** – 1 Sorte allgemeine und 3 Sorten spezielle Aufträge (lila, orange, grün) ermöglichen zusätzliche Siegpunkte für Freskoplättchen.



Änderungen im Spielablauf

■ Werkstatt: Farben mischen
Neue Aktion: Auftrag erfüllen (zusätzlich)

Pro Runde darf **1 Gehilfe** in der Werkstatt **1 Auftrag** erfüllen **anstatt** Farben zu mischen. Die anderen Gehilfen mischen nach wie vor Farben in der Werkstatt.
Anmerkung: *Der Gehilfe darf entweder ein Auftragsplättchen nehmen oder Farben mischen – **nicht** Beides gleichzeitig!*

Einen allgemeinen Auftrag erfüllen
Hat ein Spieler mindestens 3 Freskoplättchen ausliegen, darf er 1 Auftragsplättchen „Allgemeiner Auftrag" nehmen und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die angegebene Punktzahl vor. Dann stapelt er **3** beliebige seiner Freskoplättchen aufeinander, dreht das Auftragsplättchen auf die Rückseite und legt es auf den gerade gebildeten Stapel. Der Auftrag bringt dem Besitzer ein Einkommen von einem Taler und einer beliebigen Grundfarbe (man kann sich jede Runde neu entscheiden).

Einen speziellen Auftrag erfüllen
Viele Freskoplättchen besitzen ein oder mehrere Farbsiegel in den Farben orange, grün und lila. Mit 3 Plättchen, die auf ihren Rückseiten die gleiche Farbe aufweisen, lässt sich ein „spezieller Auftrag" der entsprechenden Farbe erfüllen. Dabei wird wie oben beschrieben verfahren. Jedes Auftragsplättchen bringt dem Besitzer ein Einkommen von einem Taler und die abgebildete Mischfarbe.

***Beispiel:** Der Spieler legt diese 3 Freskoplättchen zu einem Stapel zusammen und nimmt sich den obersten allgemeinen Auftrag. Er setzt seine Malerfigur 6 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es oben auf den gerade gebildeten Stapel. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens einen Taler und eine beliebige Grundfarbe.*

***Beispiel:** Der Spieler hat 3 Freskoplättchen mit lila Farbsiegel vor sich liegen. Somit darf er das oberste lila Auftragsplättchen nehmen. Er setzt seine Malerfigur 10 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es auf den Stapel mit den 3 Freskoplättchen. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens eine lila Farbe und einen Taler.*

Spiel zu zweit

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld in der Spalte Werkstatt gestellt. Ist Leonardo in der Werkstatt an der Reihe, **darf** er, wenn er die Voraussetzungen erfüllt, einen Auftrag des Bischofs erfüllen. Allerdings bekommt Leonardo nur die abgedruckten Siegpunkte; die betroffenen Fresko- und das Auftragsplättchen werden aus dem Spiel genommen.

3 Die besonderen Farbmischungen

Das Fresko wird noch bunter. Neue Farben erfordern weitere Farbmischungen. Wer diese Mischungen geschickt nutzt, wird besonders viele Siegpunkte erhalten!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf

- **Dom: Fresko und Altar restaurieren und**
- **Werkstatt: Farben mischen.**

Zusätzliches Spielmaterial

- **7 Freskoplättchen** mit den Werten 13-24
- **12 Farben** – je 6 in Pink und Braun
- **1 Altarplättchen**

Änderungen Spielaufbau

Die 12 neuen Farben werden ganz rechts in die Werkstatt gelegt. Jetzt kommt die erweiterte Mischtabelle auf der Rückseite des Sichtschirmes zur Anwendung.. Das Altarplättchen wird auf dem freien Feld des Altars platziert.

Aus den **7 Freskoplättchen** wird das Plättchen mit dem **Wert 24** aussortiert und in die Mitte des Freskos gelegt. Von den 25 Plättchen des Basisspiels werden 7 beliebige Plättchen entfernt. Der Rest wird mit den 6 übrigen neuen Freskoplättchen gemischt und wie im Basisspiel beschrieben auf dem Fresko verteilt.

Änderungen im Spielablauf

Dom: Fresko und Altar restaurieren

Der Spieler, der den Altar mit Mischfarben restaurieren möchte, kann dort nun jede der Farben Grün, Orange oder Lila beliebig durch Pink oder Braun ersetzen. Jede eingesetzte Farbe Pink bringt 3 Siegpunkte zusätzlich, jede Farbe Braun bringt 5 Siegpunkte zusätzlich.

9 Siegpunkte beim Altar restaurieren:
6 SP (Basiswert) +
3 SP für die Farbe Pink.

Werkstatt: Farben mischen

Neben den bekannten Mischungen kann nun auch Lila + Rot zu Pink sowie Orange + Grün zu Braun gemischt werden. Dabei darf man mit demselben Gehilfen die im ersten Mischvorgang erworbene Farbe im zweiten Mischvorgang sofort weiterverarbeiten.

21 Siegpunkte = 6 SP (Basiswert)
+ 3 x 5 SP für 3 x Braun

Spiel zu zweit

Für Leonardo gibt es hier keine besonderen Regeln zu beachten!

4 Der Wunschbrunnen

Die Maler freuen sich – sei es über einen Besuch des Bischofs, einen Finderlohn oder über Gratisfarben.

Sollte der alte Brunnen am Markt tatsächlich ein Wunschbrunnen sein?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Aktionen planen – Glückspfennig einsetzen**
- **Markt: Wunschkarten nehmen**
- **Aktionen durchführen: Wunschkarten einsetzen**

Zusätzliches Spielmaterial

- **20 Glückspfennige**
- **20 Wunschkarten**
- **1 Wunschbrunnentableau**
  (siehe nächste Seite oben)

Änderungen im Spielaufbau

Das Wunschbrunnentableau wird an den Spielplan in der Nähe des dort abgebildeten Brunnens angelegt.

Darauf kommen die Wunschkarten – gut gemischt – als verdeckter Stapel und der allgemeine Vorrat an Glückspfennigen.

Jeder Spieler nimmt sich 3 Pfennige, die er hinter seinen großen Sichtschirm legt.

Wunschbrunnentableau:

Ablagefeld für Glückspfennige

Wunschbrunnen mit Platz für 2 Glückspfennige

Ablage für die Wunschkarten

Änderungen im Spielablauf

Glückspfennige können während der Planungsphase (■ Phase 2: Aktionen planen) eingesetzt werden; wirksam werden sie dann während der ■ Marktaktion.

■ Aktionen planen – Glückspfennig einsetzen

Jeder Spieler darf max. 2 Glückspfennige aus seinem Vorrat auf das Marktsymbol legen, wenn er einen oder mehrere Gehilfen am Markt einplant.

Beispiel: Der Spieler legt 2 Pfennige auf das Marktsymbol und plant dort 3 Gehilfen ein.

■ Markt: Wunschkarten nehmen

Zu Beginn seiner Marktaktion darf der Spieler am Zug seine eingesetzten Glückspfennige in den Brunnen werfen und sich dafür jeweils eine Wunschkarte vom verdeckten Stapel nehmen, die er, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, hinter seinen großen Sichtschirm legt. Anschließend führt er seine geplante Marktaktion durch oder er verzichtet darauf.

Sobald zwei Glückspfennige im Brunnen liegen, können die Spieler für diese Runde keine Wunschkarten mehr erwerben.

Alle Glückspfennige, die sich noch auf den Marktsymbolen befinden, werden wieder hinter den Sichtschirm zurückgenommen.

Der Spieler wirft einen Glückspfennig in den Brunnen und nimmt sich dafür verdeckt die oberste Karte.

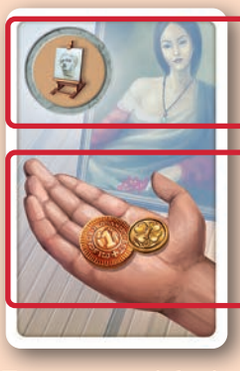
Aktionen durchführen: Wunschkarten einsetzen

Jede Karte bringt einen Bonus für einen Gehilfen und zeigt den Ort, an dem sie ausgespielt werden kann.

Ausnahme: *Der Straßenmusikant benötigt keinen Gehilfen.*

Für jeden einzelnen Gehilfen darf pro Runde maximal eine Wunschkarte eingesetzt werden.

Eine erworbene Karte kann sofort genutzt oder aufbewahrt werden und kommt nach der Benutzung aus dem Spiel.



Beispiel:
Ort: Atelier

Bonus: Der Spieler erhält im Atelier ein Trinkgeld – 1 Taler und 1 Glückspfennig.

Zusammenspiel mit anderen Modulen:
Eine Wunschkarte kann auch dann eingesetzt werden, wenn andere Module bereits in der Spielsituation einen Bonus – auch den gleichen Bonus! – bringen.

Die Wunschkartenaktionen im Einzelnen:

Die folgenden Karten können nur genutzt werden, wenn ein Gehilfe an dem jeweiligen Ort eingesetzt wurde:

(3x) Glückspilz – Markt: Der Spieler bekommt zusätzlich 2 Glückspfennige aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

(3x) Gratisfarbe – Markt: Beim Kauf eines Markplättchens bekommt man das auf der Karte abgebildete Marktplättchen kostenlos dazu, wenn es am gleichen Marktstand liegt. Das Gratisplättchen benötigt keinen zusätzlichen Gehilfen. Die Karte ist nicht einsetzbar bei „Marktstand schließen“.

(2x) Besuch des Bischofs – Dom: Der Spieler darf zusätzlich die Bischofsfigur einmalig und kostenlos auf ein beliebiges Feld im Dom versetzen.

(2x) Lob des Bischofs – Dom: Der Bonus für den Bischof erhöht sich zusätzlich um 1 Punkt.

(3x) Trinkgeld – Atelier: Der Spieler erhält zusätzlich 1 Taler und 1 Glückspfennig.

(2x) Alchemie – Werkstatt: Der Spieler mischt eine zusätzliche Farbe, indem er 3 beliebige Grundfarben (Gelb, Rot, Blau) abgibt und dafür 1 Mischfarbe in Orange, Grün oder Lila erhält.

(2x) Finderlohn – Theater: Der Spieler erhält neben der Verbesserung der Stimmung zusätzlich 3 Taler.

Für den Einsatz der folgenden Karte wird kein Gehilfe benötigt. Sie wird in Phase 1 nach der Wahl der Aufstehzeit eingesetzt.

(3x) Straßenmusikant – Nach der Anpassung der Stimmung steigt diese anschließend um ein Feld. Jeder Spieler darf nur einen Straßenmusikanten pro Runde einsetzen.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Zum Abschluss einer Spielrunde werden die Glückspfennige aus dem Brunnen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Spielende und Schlusswertung

Vor der Schlusswertung tauschen die Spieler jeden verblieben Glückpfennig gegen einen Taler ein.

Spiel zu zweit

Leonardo bekommt keine Glückspfennige.

5 Das Blattgold

Der Bischof möchte die Farben des Freskos zusätzlich veredeln. In jeder Runde entscheidet er neu, welche Farbe mit Blattgold aufgewertet wird.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Markt: Farben kaufen und Blattgold erwerben**
- **Dom: Fresko restaurieren und veredeln**

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Ablagetableau** für das Blattgold
- **20 Plättchen Blattgold**
- **2 Goldmarktplättchen** je 1 für die Drei- bzw. Vierspieler-Seite des Spielplans
- **6 Holzscheiben** (rot, blau, gelb, grün, lila, orange). Sie werden zu den Marktplättchen in den Beutel gegeben.
- **1 Korbplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Das Blattgold wird auf dem Ablagetableau neben dem Spielplan bereitgelegt.

Korb- und Goldmarktplättchen werden auf dem Markt platziert.

Eine Holzscheibe wird aus dem Beutel gezogen und auf das Korbplättchen gelegt.

Die Holzscheibe zeigt die Farbe, die in der aktuellen Runde mit Blattgold veredelt werden soll.

Änderungen im Spielablauf

Markt: Farben kaufen und Blattgold erwerben

Die Pfeile des Goldmarktplättchens zeigen auf zwei Marktplättchen. Beim Kauf eines dieser Marktplättchen bekommt der Spieler - ohne zusätzliche Kosten - die angegebene Menge Blattgold. Er nimmt es aus dem Vorrat und legt es hinter seinen großen Sichtschirm.

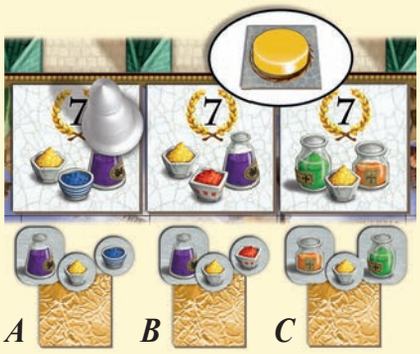
Wird das Marktplättchen mit der gelben und blauen Farbe gekauft, erhält man 1x Blattgold dazu.

Wird das Marktpättchen mit den 2 roten Farben gekauft, erhält man 2x Blattgold dazu.

Dom: Fresko restaurieren und veredeln

Restauriert der Spieler am Zug ein Freskoplättchen, das unter anderem die Farbe der Holzscheibe zeigt, so darf er zusätzlich zu den geforderten Farben genau 1 Blattgold abgeben. Je nach Position des Bischofs erhält er für diese Veredlung zusätzlich folgende Siegpunkte:

- **Bischof steht auf dem gewählten Plättchen: 3 Siegpunkte**
- **Bischof steht auf einem benachbarten Feld: 2 Siegpunkte**
- **Bischof steht weiter entfernt: 1 Siegpunkt**



Der Bischof wünscht, dass Gelb veredelt wird. Der Spieler besitzt die notwendigen Farben und setzt 1x Blattgold ein.

Der Spieler erhält nach wie vor auch den normalen Bonus für den Bischof aus dem Basisspiel:

Er zählt die Siegpunkte für Freskoplättchen, Blattgold und Bonus für den Bischof zusammen und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

Bei der Restaurierung des Altars kann Blattgold nicht eingesetzt werden.

	Freskoplättchen	*Blattgold*	*Bischofs-bonus*	*Gesamt*
Beispiel A	*7 SP*	*3 SP*	*3 SP*	*13 SP*
Beispiel B	*7 SP*	*2 SP*	*2 SP*	*11 SP*
Beispiel C	*7 SP*	*1 SP*	*/*	*8 SP*

Vorbereitung der nächsten Runde:

Eine neue Holzscheibe wird gezogen und auf das Korbplättchen gelegt – erst danach kommt die zuletzt verwendete Holzscheibe zurück in den Beutel.

Spielende und Schlusswertung

Vor der Schlusswertung tauschen die Spieler jedes verbliebene Plättchen Blattgold gegen einen Taler ein.

Spiel zu zweit

Leonardo bekommt kein Blattgold.

6 Die Glaser

Während das Fresko unter den geschickten Händen der Maler zu neuem Glanz erstrahlt, spricht der Bischof einen lang gehegten Wunsch aus. Die Kirchenfenster sollen mit buntem Glas veredelt werden. Keine leichte Aufgabe, doch zum Glück bietet die Glaserei ihre Hilfe an!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

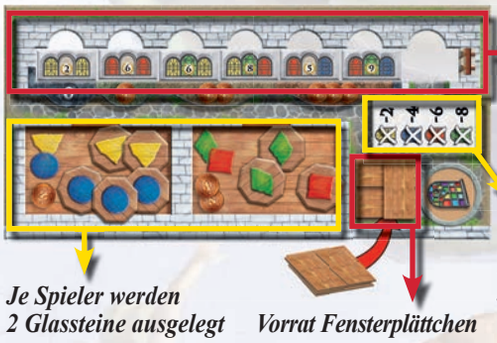
- **Aktionen planen und durchführen: Glaserei – Glassteine erwerben**
- **Dom: Fresko restaurieren und veredeln**

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Glasertableau** mit Fertigungsbank, Ablageflächen für Glassteine und Fensterplättchen
- **26 Glassteine** 5×grün, 6×rot, 7×blau, 8×gelb
- **18 Fensterplättchen**
- **1 Altarfenster**
- **4 Aktionsplättchen „Glaserei“**
- **1 Stoffbeutel**
- **Reservetableau** für die Ablage ausgespielter Glassteine

Änderungen im Spielaufbau

- Das Glaser- und das Reservetableau werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die 18 Fensterplättchen werden gemischt und als verdeckter Vorratstapel auf das Glasertableau gelegt. Die obersten 6 Plättchen werden der Reihe nach aufgedeckt und kommen offen auf die Fertigungsbank.
- Das Altarfenster wird auf der Fensteröffnung neben dem Altar abgelegt.
- Die Glassteine werden in den Stoffbeutel gelegt. Pro Spieler werden 2 Glassteine gezogen und nach Farben sortiert auf die Ablagefläche des Glasertableaus gelegt.
- Jeder Spieler erhält 1 Aktionsplättchen „Glaserei“ in seiner Spielerfarbe, das er hinter seinem kleinen Sichtschirm bereitlegt.



Änderungen im Spielablauf

Aktionen planen und durchführen: Glaserei – Glassteine erwerben

Es wird ein neuer Ort mit einer neuen Aktion in die Phase 2 eingeführt: Die Glaserei.

Aktion planen:

In dieser Spielphase dürfen die Spieler nun auch Aktionen in der Glaserei einplanen. Dazu wird mit dem Aktionsplättchen ein Ort auf dem Aktionstableau abgedeckt. Der Spieler kann diesen Ort in der aktuellen Runde nicht besuchen und geht stattdessen in die Glaserei.

Auf den obersten beiden Feldern des Aktionsplättchens sind zusätzliche Gehilfen abgebildet.

Der Spieler kann somit 2x die Aktion „Erwerb von Glassteinen“ durchführen, ohne dafür eine Gehilfenfigur einzusetzen. Möchte er die Aktion 3x durchführen, muss er auf dem untersten Feld eine Gehilfenfigur platzieren.

Aktion durchführen:

Der Spieler am Zug kann pro Gehilfen 1 der ausliegenden Glassteine kaufen.

Der Preis für Glassteine:

- **1 blauer oder 1 gelber: 1 Taler**
- **1 roter oder 1 grüner: 2 Taler**

Die erworbenen Glassteine legt der Spieler hinter seinen großen Sichtschirm. Liegen keine Glassteine mehr auf dem Glasertableau, kann in dieser Runde kein weiteres Glas gekauft werden.

Der Spieler verzichtet in dieser Runde auf den Besuch des Ateliers und geht stattdessen in die Glaserei.

Dem Spieler stehen insgesamt 7 Gehilfenaktionen zur Verfügung – davon sind 2 auf dem Aktionsplättchen „Glaserei“ abgebildet.

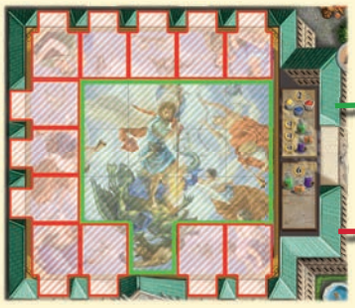
Blaue und gelbe Glassteine kosten 1 Taler, rote und grüne 2 Taler.

Dom: Fresko restaurieren und veredeln

Fresko restaurieren – Fenster erneuern:

An 12 der insgesamt 25 Freskoabschnitte grenzt jeweils ein Fenster. Restauriert der Spieler im Dom einen dieser 12 Abschnitte, so muss er im Anschluss zusätzlich das angrenzende Fenster mit einem der Fensterplättchen von der Fertigungsbank erneuern.

Der Spieler nimmt sich dazu 1 der 6 offen ausliegenden Fensterplättchen von der Fertigungsbank und zahlt den dafür geforderten Preis (0-3 Taler). Anschließend legt er es auf die entsprechende Fensteröffnung auf dem Spielplan.



13 Deckenabschnitte ohne Fensteröffnung.

12 Deckenabschnitte mit angrenzenden Fensteröffnungen.

Der Spieler nimmt sich das restaurierte Freskoplättchen und legt das Fensterplättchen auf den freien Platz in der Mauer.

Die Fensterplättchen rechts vom nun freien Platz auf der Fertigungsbank werden in Richtung Preis 0 geschoben, und das oberste Fenster vom Vorratsstapel wird offen an das Ende der Reihe gelegt.

Jedes Fensterplättchen zeigt die Siegpunkte, die der Spieler für den Einbau bekommt, sowie eine bestimmte farbliche Kombination von 2 oder 3 Glasscheiben.

Gibt der Spieler nicht für jede dieser Fensterscheiben einen Glasstein in der entsprechenden Farbe ab, erhält er folgende Strafpunkte:

- **für jeden fehlenden gelben Glasstein: 2 SP**
- **für jeden fehlenden blauen Glasstein: 4 SP**
- **für jeden fehlenden roten Glasstein: 6 SP**
- **für jeden fehlenden grünen Glasstein: 8 SP**

Hinweis: *Auch wer kein Glas abgibt, erneuert Fenster – muss aber sehr viele Strafpunkte akzeptieren.*

Der Spieler zählt die aufgedruckten Siegpunkte der Fresko- und Fensterplättchen sowie den Bonus für den Bischof zusammen, zieht die Strafpunkte für fehlendes Glas ab und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

Hinweis: *Sollte durch den Punktabzug für fehlendes Glas das Gesamtergebnis unter 0 fallen, werden dem Spieler keine Siegpunkte abgezogen: Die Malerfigur auf der Siegpunkteleiste bleibt stehen.*

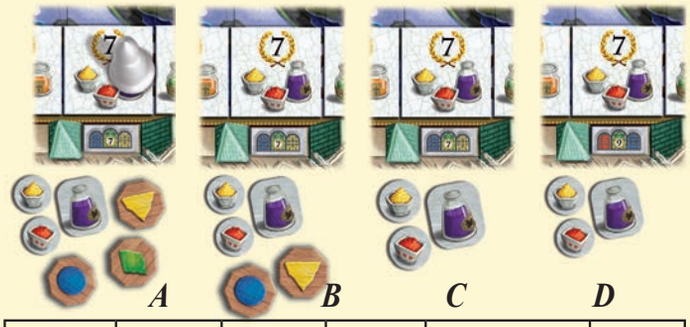
Altar restaurieren – Fenster erneuern:

Das Altarfenster zeigt 4 Fensterscheiben in den 4 Glasfarben. Restauriert der Spieler am Zug den Altar, **kann er im Anschluss zusätzlich** für das Altarfenster bis zu 4 Glassteine (maximal 1 in jeder Farbe) abgeben. Für jeden abgegebenen Glasstein erhält er 1 Siegpunkt. Er zählt die Siegpunkte für Altar und Fenster zusammen und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

A: Der Spieler kauft das Fenster (Gelb/Grün/Gelb) für 2 Taler.

B: Ein neues Fenster (Rot/Grün/Rot) wird aufgedeckt und an das Ende der Reihe gelegt.

C: Die Fensterplättchen werden nach Preis 0 geschoben.



	Fresko-plättchen	Fenster-plättchen	Bischofs-bonus	Strafpunkte für fehlendes Glas	Gesamt
Beispiel A	7 SP	7 SP	3 SP	/	17 SP
Beispiel B	7 SP	7 SP	/	- 8 (Grün fehlt)	6 SP
Beispiel C	7 SP	7 SP	/	- 14 (kein Glas)	0 SP
Beispiel D	7 SP	9 SP	/	-18 (kein Glas)	0 SP *

** Das rechnerische Ergebnis ist -2, gewertet wird es als 0.*

Der Spieler gibt diese 3 Farben und 3 Glassteine ab: Er bekommt insgesamt 6 SP: 2 SP für den Grundwert Gelb/Rot/Blau, 1 SP für die Farbe Orange und 3 SP für 3 verschiedenfarbige Glassteine.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Die Spieler nehmen ihr Aktionsplättchen „Glaserei“ von ihrem Aktionstableau herunter.
Sollten noch Glassteine auf dem Glasertableau liegen, werden sie dort entfernt und kommen auf das Reservetableau.

Nun werden erneut 2 Glassteine pro Spieler aus dem Beutel gezogen und auf dem Glasertableau ausgelegt. Sollten dabei die Glassteine im Beutel ausgehen, wird dieser mit dem Glas vom Reservetableau wieder aufgefüllt.

Spiel zu zweit

Leonardo bekommt keine Glassteine im Spiel und für ihn werden auch keine Glassteine auf dem Glasertableau bereitgelegt. Restauriert er ein Freskoplättchen, das an ein Fenster grenzt, erneuert er dieses mit dem Fensterplättchen, das auf der Fertigungsbank am Preis 0 liegt.
Leonardo erhält die volle dort abgedruckte Siegpunktzahl.

7 Die Schriftrollen

Der Bischof überreicht den Malern besondere Schriftrollen. Mit diesen Aufzeichnungen alter Meister können die Spieler das Fresko ganz in seinem Sinne restaurieren und sich weitere Siegpunkte verdienen.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Dom: Fresko restaurieren

Zusätzliches Spielmaterial

- **10 Plättchen Schriftrollen**
  Jeweils 5 Felder des Freskos sind senkrecht bzw. waagerecht markiert.

Änderungen im Spielaufbau

Vor Spielbeginn werden die Schriftrollen nach den beiden Farben ihrer Rückseiten sortiert und in zwei getrennten Stapeln gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt je eine Schriftrolle von jedem Stapel und legt sie beide offen hinter seinen großen Sichtschirm. Nicht verteilte Plättchen kommen verdeckt aus dem Spiel.

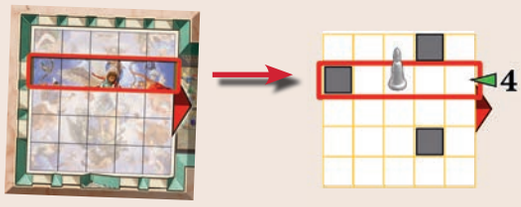
Die Plättchen sollten entsprechend der eigenen Sicht auf den Spielplan ausgerichtet werden.

Änderungen Spielablauf

Dom: Fresko restaurieren

Eine Schriftrolle ausspielen

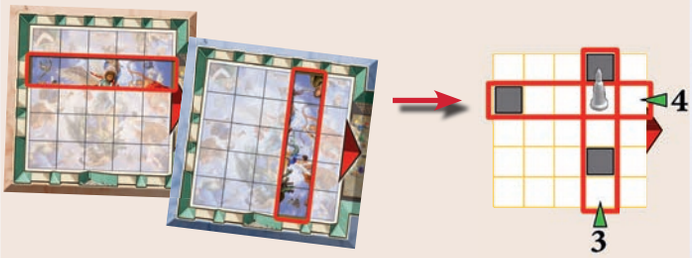
Restauriert der Spieler am Zug einen Abschnitt des Freskos der auf **einer seiner Schriftrollen** markiert ist, so darf er – nachdem er den Bischof auf diesen Abschnitt gestellt hat – die entsprechende Schriftrolle ausspielen. Dafür erhält er: je 2 Siegpunkte für jeden fertig restaurierten Freskoabschnitt. Es zählen alle Felder ohne Freskoplättchen in dieser Reihe. Unabhängig davon, wer die Abschnitte restauriert hat. Somit können bis zu 10 Siegpunkte je Schriftrolle erzielt werden.



Beispiel: Löst der Spieler die waagerechte Schriftrolle ein, erhält er 8 SP, da insgesamt 4 Abschnitte fertig gestellt sind.

Beide Schriftrollen ausspielen

Restauriert der Spieler am Zug den Abschnitt des Freskos, der auf **beiden seiner Schriftrollen** markiert ist (Schnittpunkt beider Reihen), darf er diese gemeinsam ausspielen und erhält dafür: je 3 Siegpunkte für jeden fertigen Freskoabschnitt. Beide Reihen werden dabei einzeln gewertet, der Schnittpunkt somit doppelt. Dadurch können bis zu 30 Siegpunkte erzielt werden.



Beispiel: Der Spieler hat gerade den Schnittpunkt restauriert und löst beide Schriftrollen ein.

Er erhält waagerecht 12 SP (4 Abschnitte x 3 SP) sowie senkrecht 9 SP (3 Abschnitte x 3 SP) = 21 SP.

Die Summe der Siegpunkte wird auf der Siegpunkteleiste vorgesetzt. Ausgespielte Schriftrollen kommen aus dem Spiel. Nicht ausgespielte Schriftrollen sind am Ende wertlos.

!! Achtung: Eine Schriftrolle kann nicht mehr ausgespielt werden, sobald ein anderer Spieler den letzten Abschnitt der Reihe restauriert hat.

Spiel zu zweit

Leonardo erhält keine Schriftrollen.

8 Die Glocken

Der Bischof plant eine neue Glocke für seinen Dom und sucht zahlungskräftige Spender. Die Freskenmaler beteiligen sich und investieren ihr Geld in Glockenbriefe. Das bringt sofort Siegpunkte und zusätzliche Siegpunkte bei Spielende für die Spieler mit den meisten Anteilen.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Aktionen planen und durchführen**

Zusätzliches Spielmaterial

- **4 Aktionsplättchen „Audienz“** – je 1 pro Spieler
- **18 Glockenbriefe**
- **1 Glockentableau zum Wenden** – 4 bzw. 2 und 3 Spieler

Änderungen im Spielaufbau

Jeder Spieler erhält 1 Aktionsplättchen „Audienz“ hinter seinen großen Sichtschirm.

Das Glockentableau wird mit der für die Spielerzahl vorgesehenen Seite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Glockenbriefe werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf das Glockentableau gelegt.
Je Spieler wird ein Glockenbrief aufgedeckt.

Beispielaufbau für 4 Spieler:

Anmerkung: *Für das Spiel zu zweit oder dritt wird die Rückseite des Glockentableaus (mit nur 3 Bereichen für die Glockenbriefe) benötigt.*

Änderungen im Spielablauf

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In dieser Spielphase dürfen die Spieler nun auch eine Audienz beim Bischof einplanen.

Dazu wird mit dem Aktionsplättchen ein beliebiger Ort auf dem Aktionstableau abgedeckt. Der Spieler kann diesen Ort in der aktuellen Runde nicht besuchen und hat stattdessen eine Audienz beim Bischof. Diese findet zum Zeitpunkt der abgedeckten Aktion in Spielerreihenfolge statt. Das Aktionsplättchen „Audienz“ ist bereits aktiviert. Ein Gehilfe wird dazu nicht eingesetzt.

Aktionen durchführen

Bei der Audienz **muss** der Spieler einen der offen liegenden Glockenbriefe kaufen.

Er hat 2 Möglichkeiten:

1. Er bezahlt den vollen angegebenen Betrag in den Vorrat, überträgt die Siegpunkte und legt den Glockenbrief verdeckt vor seinen großen Sichtschirm.

2. Er bezahlt den Glockenbrief in Raten. Er legt den Brief dazu offen vor seinen Sichtschirm. Nun kann er eine beliebig hohe **Anzahlung** auf den Brief leisten. Für je 2 Taler, die er als erste Anzahlung auf dem Brief ablegt, erhält er 1 Siegpunkt.

   Anmerkung: *Auch wer den Glockenbrief komplett bezahlen könnte, darf die Ratenzahlung wählen.*

   Ein Spieler, der unvollständig bezahlte Glockenbriefe hat, unterliegt folgender Beschränkung: Sobald er Geld einnimmt, muss er jeden Taler auf den Glockenbrief einbezahlen, bis die Restschuld beglichen ist. Für diese nachträglichen Ratenzahlungen erhält er keine Siegpunkte. Ist der Betrag vollständig bezahlt, legt er den Glockenbrief verdeckt vor seinem großen Sichtschirm ab.

Beispiel: Gelb bezahlt die vollen 3 Taler und erhält sofort 3 Siegpunkte. Den erworbenen Glockenbrief legt er verdeckt vor seinen großen Sichtschirm.

Beispiel: Rot bezahlt den Glockenbrief in Raten und legt ihn dazu offen vor seinen großen Sichtschirm. Als Anzahlung leistet er 4 Taler, die ihm sofort 2 Siegpunkte bringen.

Anmerkungen:

- *Wer Geld hinter seinem großen Sichtschirm zurückgehalten hatte, darf auch dieses jederzeit in den Brief einzahlen.*
- *Jeder Spieler darf jederzeit seine eigenen Glockenbriefe einsehen. Die Anzahl der erworbenen Glockenbriefe ist für alle offen.*

Vorbereitung der nächsten Runde:

Die Spieler nehmen ihr Aktionsplättchen „Audienz“ von ihrem Aktionstableau herunter.
Die nicht vergebenen Glockenbriefe werden unter den Stapel der Glockenbriefe auf dem Glockentableau geschoben.
Dann wird erneut pro Spieler ein Glockenbrief offen ausgelegt.

Anmerkung: *Sollten nicht mehr genügend Briefe vorhanden sein, wird der Rest ausgelegt. Ist der letzte Brief verkauft, sind eingesetzte Aktionsplättchen „Audienz“ wirkungslos.*

Spielende und Schlusswertung

Die Glocken werden vor dem restlichen Geld gewertet. Dies erfolgt in der Spielerreihenfolge der letzten Runde.

Der jeweilige Spieler deckt seine verdeckten Glockenbriefe auf und zählt die goldenen Glocken zusammen. Besitzt er einen oder mehrere offene – nicht vollständig bezahlte – Glockenbriefe, so zieht er die dort aufgedruckten goldenen Glocken vom Ergebnis ab.

Nun nimmt er einen seiner Gehilfen und stellt ihn auf das dem Ergebnis entsprechenden Feld der Glockenzählleiste.

Zuletzt werden die nicht vergebenen Glockenbriefe (der Nachziehstapel) ausgewertet. Sie zählen für den Bischof. Mit der Bischofsfigur wird das Ergebnis auf der Glockenzählleiste angezeigt.

Wer nicht wenigstens 1 goldene Glocke besitzt, scheidet aus der Wertung aus.

Sollte ein Gehilfe oder der Bischof ein besetztes Feld erreichen, wird er auf das nächsthöhere freie Feld der Glockenzählleiste gestellt.

Nun erhalten die Spieler gemäß der Platzierung Ihrer Gehilfen einen Bonus an Siegpunkten. Diese setzen sich aus den an der Zählleiste abgedruckten Siegpunkten und den Bonus für den erreichten Rang zusammen. Auch der Bischof besetzt einen der Ränge und sorgt so dafür, dass hinter ihm platzierte Gehilfen weniger Siegpunkte erhalten.

Nun werden die Siegpunkte auf die Zählleiste übertragen. Die Spieler ziehen ihre Malerfigur in der aktuellen Spielerreihenfolge entsprechend vor.

Beispiel Schlusswertung für 3 Spieler:

Beispiel: Rot landet auf Feld 20 der Glockenzählleiste, ist somit auf Platz 1 und erhält dafür 9 SP sowie weitere 2 SP weil er Feld 15 auf der Leiste überschritten hat. Blau landet auf Feld 16 und erhält 5 SP für den zweiten Platz sowie weitere 2 SP.

Sowohl Grün als auch der Bischof kommen auf 11 Glocken. Da der Bischof aber als letztes zieht, landet er ein Feld vor Grün. Somit ist Grün nur auf dem 4. Platz und erhält nur 1 SP, weil er Feld 11 auf der Glockenzählleiste erreicht hat.

Anmerkung: *Die 18 Glockenplättchen zählen zusammen 61 goldene Glocken. Sollte ein Spieler 31 oder mehr goldene Glocken besitzen, stellt er seinen Gehilfen auf das Feld 30+ der Glockenzählleiste.*

Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit erhält Leonardo auch Glockenbriefe. Dazu werden beim Aufbau die vier obersten Glockenbriefe des Nachziehstapels verdeckt als Stapel auf Feld 3 des Glockentableaus bereitgelegt. Zur Kennzeichnung wird darauf ein Gehilfe Leonardos platziert. Dieser Stapel enthält die Glockenbriefe, die bei Spielende für Leonardo gewertet werden.

Im Spiel zu zweit besetzen also der Bischof und Leonardo jeweils einen Rang bei der Wertung der Glockenbriefe.

9 Das Wandfresko

Die Erneuerung des alten Wandfreskos in der Kapelle liegt dem Bischof besonders am Herzen.

Neben Ruhm und Ehre gibt es dafür ein regelmäßiges Farbeinkommen. Das spart Geld. Welcher Freskenmaler würde sich so etwas entgehen lassen wollen?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Aktionen planen und durchführen**
- **Werkstatt: Wandfreskoplättchen umwandeln**

Zusätzliches Spielmaterial

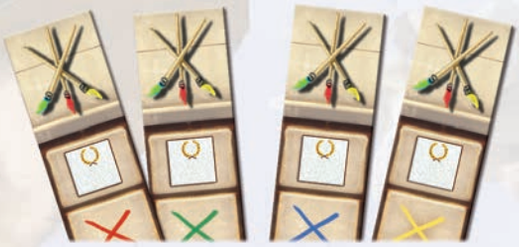
- **1 Tableau „Wandfresko“**
- **4 Aktionsplättchen „Wandfresko“**
- **18 Wandfreskoplättchen** – Vorderseite: Mischfarbe und Siegpunktzahl / Rückseite: Farbeinkommen
  (Die Farbsiegel finden nur Beachtung, wenn gleichzeitig das Modul 2 „Die Aufträge des Bischofs“ verwendet wird)
- **12 Tauschplättchen** – je 4x Violett, Orange und Grün

Vorderseite *Rückseite*

Änderungen im Spielaufbau

Das Tableau „Wandfresko“ wird neben dem Spielplan platziert. Die 18 Wandfreskoplättchen werden mit der Vorderseite nach oben gemischt. Dann wird jeder Abschnitt des Wandfreskos mit einem Wandfreskoplättchen belegt. Die Anordnung der verschiedenen Farben sollte sich zufällig ergeben.

Jeder Spieler erhält ein Aktionsplättchen „Wandfresko“ in seiner Farbe und legt es hinter seinen großen Sichtschirm.



Die Tauschplättchen werden auf dem Spielplan in einem freien Bereich der Werkstatt bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In der Planungsphase dürfen die Spieler nun auch das Wandfresko restaurieren.

Dazu wird mit dem Aktionsplättchen ein beliebiger Ort auf dem Aktionstableau abgedeckt. Der Spieler kann diesen Ort in der aktuellen Runde nicht besuchen und arbeitet stattdessen am Wandfresko. Dies findet zum Zeitpunkt der abgedeckten Aktion in Spielerreihenfolge statt. Das Aktionsplättchen bietet nur Platz für einen Gehilfen. Es muss ein Gehilfe dort platziert werden.

Aktionen durchführen

Das Wandfresko ist in 18 Abschnitte unterteilt, auf denen bei Spielbeginn jeweils 1 Plättchen liegt. Anders als das Deckenfresko wird das Wandfresko in einer zusammenhängenden Fläche restauriert. Der Anfang ist bereits unten links gemacht. Es darf nur ein Abschnitt restauriert werden der waagerecht oder senkrecht an die fertiggestellte Fläche angrenzt.

Der Spieler gibt die auf dem gewählten Plättchen geforderte Farbe in den Vorrat ab und erhält 4 Siegpunkte, die sofort auf der Siegpunkteleiste abgetragen werden.

Er nimmt das Plättchen vom Tableau und legt es mit der Rückseite nach oben vor seinen großen Sichtschirm.

Ausliegende Wandfreskoplättchen bringen während der Vorbereitung der jeweils nächsten Runde Einkommen in der abgebildeten Grundfarbe.

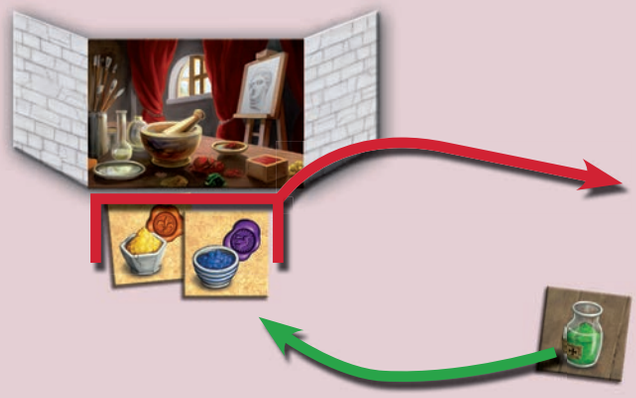
Beispiel: Rot gibt eine violette Farbe ab und nimmt sich das entsprechende Wandfresko Plättchen. Er erhält sofort 4 SP und legt das Plättchen mit der Rückseite vor seinen großen Sichtschirm.

Werkstatt: Wandfreskoplättchen umwandeln

Dieses Modul bietet eine neue Aktion in der Werkstatt.

Statt 1 oder 2 Farbmischungen mit den normalen Farben durchzuführen, kann man mittels eines Gehilfen 2 Wandfreskoplättchen in ein Tauschplättchen umwandeln. Der Spieler gibt zwei Plättchen mit 2 verschiedenen Grundfarben ab und nimmt sich dafür ein Tauschplättchen mit der entsprechenden Mischfarbe vom Spielplan. Das Tauschplättchen ermöglicht ein Einkommen in der entsprechenden Mischfarbe.

Jeder Spieler darf nur 1 Tauschplättchen jeder Farbe erwerben.



Beispiel: Rot gibt die zwei Wandfreskoplättchen blau und gelb ab und erhält dafür das entsprechende Tauschplättchen in grün.

Vorbereitung der nächsten Runde:

Die Spieler nehmen ihr Aktionsplättchen „Wandfresko“ von ihrem Aktionstableau herunter. Danach erhalten sie ihr Einkommen.

Wandfreskoplättchen bringen 1 Plättchen der dargestellten Grundfarbe – rot, gelb oder blau – ein. Jede der drei Farben aber nur einmal. Doppelte Wandfreskoplättchen bringen keinen doppelten Ertrag.

Tauschplättchen bringen 1 Plättchen in der dargestellten Mischfarbe – Violett, Orange oder Grün – ein.

Beispiel: Grün besitzt 1 rotes, blaues und 2 gelbe Wandfreskoplättchen. Er erhält je 1 Grundfarbe in rot, blau und gelb.

Regelergänzung:

Gleichzeitiger Einsatz der Module 9 „Wandfreko“ und 11 „Die Aufträge des Bischofs“: Die Rückseiten der Wandfreskoplättchen zeigen einen Farbsiegel. Wandfreskoplättchen können wie die Freskoplättchen des Basisspiels in Verträge eingetauscht werden. Eine Kombination aus Fresko- und Wandfreskoplättchen ist erlaubt. Das Einkommen der Aufträge wird durch das Modul „Wandfresko“ nicht eingeschränkt.

Spiel zu zweit

Leonardo restauriert nicht das Wandfresko.

10 Der Medicus

Der Zeitplan für die Restaurierung des Deckenfreskos ist kaum einzuhalten und nun werden auch noch die Gehilfen der Reihe nach krank. Wie soll man da die Arbeit fertig bekommen. Da hilft nur planerisches Geschick und die heilende Medizin des fahrenden Medicus am Markt.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Aktionen planen und durchführen

Markt, Theater, Dom, Atelier und Werkstatt

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Tableau „Medicus“**
- **16 Medizinflaschen –** je 4 Flaschen mit 1, 2 und 3 Portionen Medizin und 4 Flaschen Himbeersaft
- **20 schwarze Gehilfenfiguren**
- **4 Aktionsplättchen „Medicus am Markt“**
- **9 Infektionsplättchen –** je 2x die Orte Markt, Dom, Atelier und Werkstatt, sowie 1x „gleicher Ort“
- **4 Übersichten „Aktionen kranker Gehilfen“**
- **1 Abdeckplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Jeder Spieler bekommt ein Aktionsplättchen „Medicus am Markt“ und eine Übersicht „Aktionen kranker Gehilfen“.

Das Tableau wird mit der für die Spieleranzahl vorgesehenen Seite nach oben bereitgelegt.

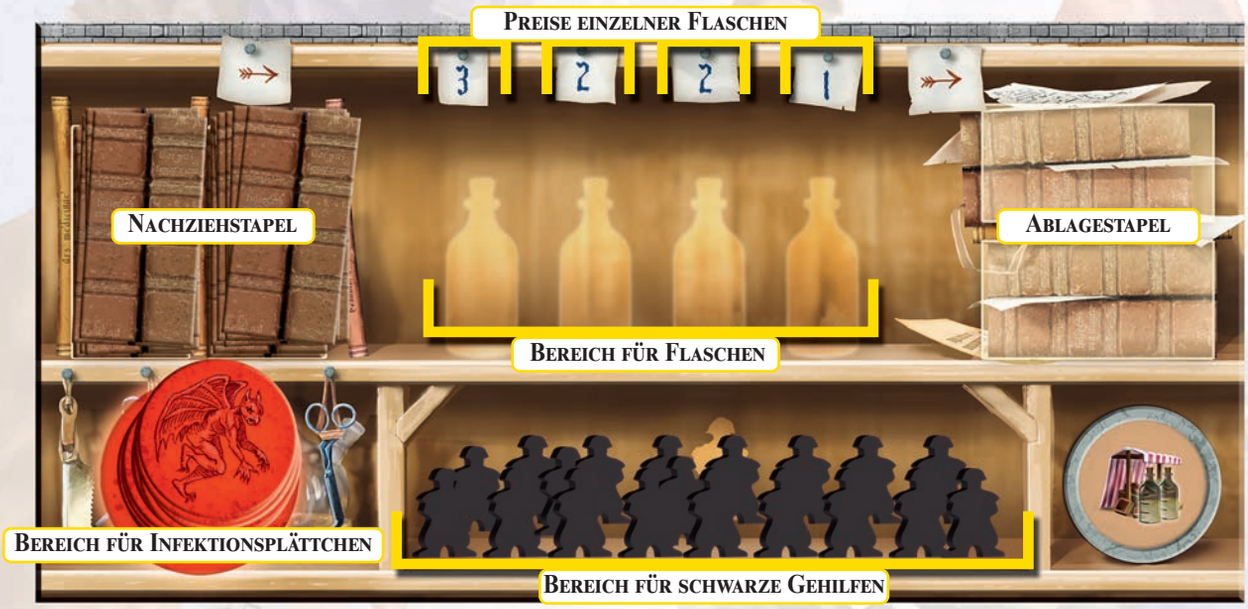
Je Spieler werden 5 schwarze Gehilfenfiguren auf dem dafür vorgesehenen Bereich auf dem Tableau bereitgestellt. Sie dienen zur Kennzeichnung erkrankter Gehilfen.

Die Medizinflaschen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in den dafür vorgesehenden Bereich abgelegt. In der ersten Runde wird keine Flasche aufgedeckt.

Die Infektionsplättchen werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz bereitgehalten.

Das Abdeckplättchen wird auf das Atelier gelegt.

Beispielaufbau für 4 Spieler:



Anmerkung: *Für das Spiel zu zweit oder dritt wird die Rückseite des „Medicus“-Tableaus (mit nur 3 Bereichen für Flaschen) benötigt.*

Änderungen im Spielablauf

In jeder Runde gibt es einen Ort, an dem sich eine Infektion ausbreitet und dort eingesetzte gesunde Gehilfen erkranken. Sie können durch Medizin vom Medicus am Markt geheilt werden.

Krank werden

2. Aktionen planen und durchführen

Nach der Planungsphase, bevor die Aktionen durchgeführt werden, wird das oberste Infektions-Plättchen aufgedeckt und am entsprechenden Ort ausgelegt.

Dies ist der Infektionsort und alle Spieler, die dort mindestens einen gesunden Gehilfen eingesetzt haben, sind betroffen.

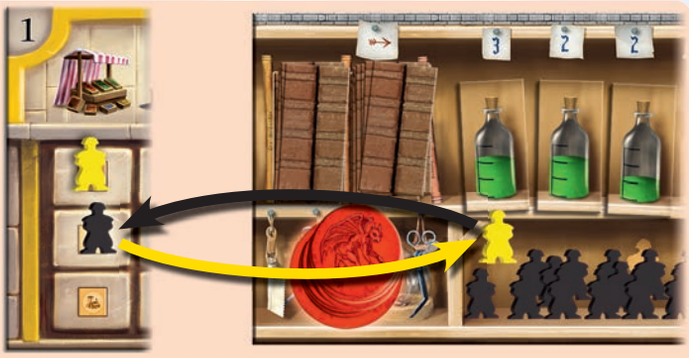
Wird das Plättchen „gleicher Ort“ gezogen, bleibt der Infektionsort der vorangegangenen Runde bestehen – geschieht dies in Runde 1, gibt es keinen Infektionsort.

Unmittelbar nachdem der jeweilige Spieler am Zug seine letzte dortige Aktion durchgeführt hat, infiziert sich 1 dort eingesetzter eigener gesunder Gehilfe – dies kann auch der neutrale 6. Gehilfe sein. Hatte der Spieler dort mehrere gesunde Gehilfen eingesetzt, sucht er sich einen davon aus.

Handelt es sich um einen **Gehilfen in Spielerfarbe,** wird dieser auf das Tableau „Medicus“ zu den schwarzen Figuren gestellt, eine schwarze Gehilfenfigur von dort nimmt seinen Platz auf dem Aktionstableau ein.

Handelt es sich um den **neutralen 6. Gehilfen,** wird dieser einfach auf seinen Platz am Theater zurückgestellt. Bei entsprechend guter Stimmung steht er schon in der nächsten Runde wieder gesund zur Verfügung.

Anders als bei gesunden Gehilfen darf der Spieler auf das Einsetzen kranker Gehilfen verzichten. Nicht eingesetzte kranke Gehilfen werden für die aktuelle Runde hinter dem kleinen Sichtschirm neben das Aktionstableau gestellt.



Beispiel: Das Infektionsplättchen Markt wurde gezogen. Nachdem Spieler Gelb in der zweiten Spielrunde 2x Farbe gekauft hat, wird 1 Gehilfe krank. Eine der beiden gelben Gehilfenfiguren wird auf das Medicustableau gestellt. Seinen Platz auf dem Aktionstableau nimmt eine schwarze Figur ein.

Anmerkung: *Gehilfen infizieren sich auch dann, wenn die Spieler die dortige Aktion verfallen lassen.*

An folgenden Orten dürfen kranke Gehilfen nicht eingeplant werden:

Markt und Theater:

An diesen 2 Orten darf keine schwarze Gehilfenfigur auf das Aktionstableau eingesetzt werden. Auch darf kein kranker Gehilfe auf dem Aktionsplättchen „Medicus am Markt“ eingesetzt werden.

Anmerkung: *Gleiches gilt für die Orte Glaserei (Modul 6), Wandfresko (Modul 9) und Kirchenbänke (Modul 14) auf den jeweiligen Aktionsplättchen.*

An folgenden Orten sind kranke Gehilfen in ihren Aktionen eingeschränkt: (Siehe die Übersicht „Aktionen kranker Gehilfen“)

Dom:

Restauriert ein kranker Gehilfe einen Abschnitt im Dom, darf der Bischof vorher nicht bewegt werden. Es ist untersagt, Abschnitte, die senkrecht, waagrecht oder diagonal benachbart zur Bischofsfigur liegen, durch kranke Gehilfen zu restaurieren. Nach dem Restaurieren eines geeigneten Abschnittes wird der Bischof aber auf den frei gewordenen Abschnitt gestellt.

Anmerkungen:

- *Kranke Gehilfen können uneingeschränkt den Altar restaurieren.*
- *Die Karten „Kirchenvogt“ (Modul 1) und „Besuch des Bischofs“ (Modul 4) sind von kranken Gehilfen nicht spielbar.*
- *Blattgold (Modul 5) bringt ihnen nur 1 Siegpunkt.*
- *Schriftrollen (Modul 7) dürfen von ihnen ausgespielt und Fenster (Modul 6) erneuert, sowie Gunstplättchen (Modul 11), Katakomben-Plättchen (13) und Kuppelplättchen (Modul 15) genommen werden.*
- *Die Damenaktionen (Modul 12) bleiben von kranken Gehilfen unberührt.*

Beispiel: Die Position des Bischofs bestimmt, welche Abschnitte kranke Gehilfen restaurieren dürfen.

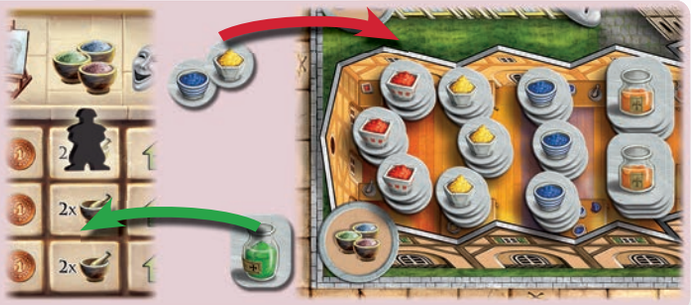
Atelier:

Hier dürfen kranke Gehilfen keine Porträts sondern stattdessen ausschließlich Heiligenbilder (unterer Bereich des Abdeckplättchens) malen.
Das kostet 1 beliebige Farbe und bringt 3 Taler.
Anmerkung: *Die Karte „Trinkgeld“ (Modul 4) können sie nicht ausspielen.*

Werkstatt:

Hier dürfen kranke Gehilfen ausschließlich jeweils nur 1 Farbmischung durchführen.
Anmerkungen:

- *Die Karte „Alchemie“ (Modul 4) können sie nicht ausspielen.*
- *Die Mischung kann auch eine besondere Farbmischung (Modul 3) sein.*



Für jeden dieser drei Orte gilt:

Wer am selben Ort gesunde und kranke Gehilfen einplant, darf ihre einzelnen Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Anschließend werden alle gesunden Gehilfen an diesem Ort infiziert.

Beispiel: Gelb plant 1 kranken und 2 gesunde Gehilfen im Dom. In der Planung wird nicht die Reihenfolge festgelegt, in der die Gehilfen ihre jeweilige Aktion spielen. Aber nach der Ausführung haben sich die beiden gesunden Gehilfen bei ihrem „Kollegen“ infiziert. Dies geschieht unabhängig vom aktuell gezogenen Infektionsort.

Medizin kaufen

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

In der Planungsphase dürfen die Spieler nun auch den Besuch beim „Medicus am Markt“ einplanen. Dazu muss mit dem Aktionsplättchen der Ort „Markt“ auf dem Aktionstableau abgedeckt werden. Für den Besuch des Medicus wird kein Gehilfe eingesetzt. Für den anschließenden Einkauf von Farbe kann der Spieler nur noch einen gesunden Gehilfen platzieren.

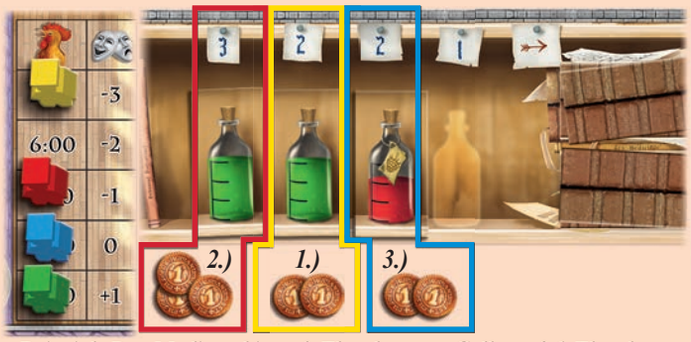
Beispiel: Das Aktionsplättchen darf nur auf den Ort Markt gelegt werden. Gelb und Rot wollen jeweils zum Medicus. Gelb möchte zusätzlich auch 1x Farbe kaufen.

Aktionen durchführen

Wer das Aktionsplättchen gelegt hat (in der ersten Runde nicht möglich), muss eine in der Auslage angebotene Flasche kaufen, es sei denn, alle angebotenen Flaschen wurden bereits verkauft.

Anmerkung: *Wer zu wenig Geld hat, muss das durch Anheben des großen Sichtschirmes nachweisen.*

Die gekaufte Flasche wird offen vor dem eigenen großen Sichtschirm abgelegt. Wer 2 Flaschen besitzt, darf solange keine weitere kaufen, bis er wenigstens eine Flasche aus seinem Vorrat angewendet hat.



Beispiel: Der Medicus bietet 3 Flaschen an. Gelb muß 1 Flasche kaufen und wählt eine grüne Flasche mit 3 Portionen Heilmittel für 2 Taler und darf 1x Farbe kaufen. Rot kauft ebenfalls 3 Portionen Heilmittel, muss aber 3 Taler zahlen. Blau ist gezwungen, die verbliebene rote Flasche für 2 Taler zu kaufen.

Heilen

Nachdem der letzte Spieler seine letzte Aktion im Theater ausgeführt hat, können die Spieler ihre kranken Gehilfen heilen. Die Spieler entscheiden sich nacheinander in der aktuellen Spielerreihenfolge, ob und wie viele Flaschen sie einsetzen.

Grüne Flaschen mit Heilmittel dienen der Gesundung kranker Gehilfen. Je Portion lässt sich ein Gehilfe heilen. Die Spieler tauschen entsprechend viele schwarze Gehilfenfiguren gegen die Gehilfenfiguren der eigenen Spielerfarbe zurück. Sollten Portionen Heilmittel übrigbleiben, verfallen diese.

Rote Flaschen mit Himbeersaft eignen sich nicht zur Heilung der Gehilfen. Sie steigern aber die Stimmung. Jede eingesetzte rote Flasche erhöht sofort die Stimmung um +1. Die Malerfigur wird im Theater entsprechend nach oben verschoben.

Angewendete Flaschen werden auf das Ablagefeld ganz rechts des Tableaus „Medicus“ gelegt. Ist die Spielrunde beendet, werden nicht verkaufte Flaschen aus der Auslage ebenfalls auf das Ablagefeld gelegt. Anschließend wird für jeden Spieler, der mindestens 1 kranken Gehilfen besitzt, eine neue Medizinflasche für die nächste Runde aufgedeckt. Die benötigte Anzahl Flaschen wird gleichzeitig aufgedeckt und dann von links nach rechts in die Auslage gelegt. ***Zuerst grüne Flaschen (je nach Portionsmenge absteigend), dann rote Flaschen.***

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Das Infektionsplättchen dieser Runde geht aus dem Spiel.

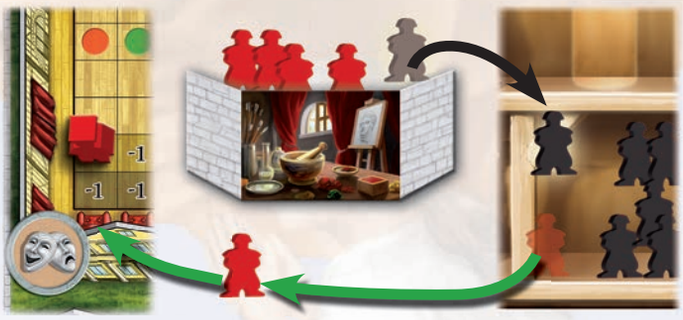
Automatische Heilung

Muss nach Wahl der Aufstehzeit auf Grund schlechter Laune ein Gehilfe abgegeben werden, so darf dafür auch ein kranker Gehilfe genommen werden. Die schwarze Figur wird auf das Tableau „Medicus“ zurückgestellt. Dafür wird die Gehilfenfigur der eigenen Spielfarbe vom Tableau „Medicus“ genommen und im Theater auf den unteren roten Sessel in seiner Spalte gestellt. Steigt die Stimmung wieder, ist der Gehilfe gesund einsetzbar.

Beispiel: Rot hat 2 kranke Gehilfen. Er wendet seine Flasche mit 3 Portionen Heilmittel an. 1 Portion verfällt ungenutzt. Er tauscht seine Gehilfenfiguren zurück.

Beispiel: Himbeersaft lässt die Stimmung um 1 steigen.

Beispiel: Es werden 4 Flaschen aufgedeckt, da 4 Spieler kranke Gehilfen haben. Sie werden wie folgt von links nach rechts den Preisen zugeordnet: Erst die zwei Flaschen mit Heilmittel 3 Portionen, gefolgt von Heilmittel 1 Portion und anschließend der Himbeersaft.



Spielende und Schlusswertung

Dieses Modul führt eine alternative Spielendebedingung ein: Liegt zu Beginn einer Runde nur noch ein Infektionsplättchen auf dem Tableau Medicus, ist dies die letzte Runde (Aktionstableau umdrehen).

Jeder Spieler bekommt innerhalb der Geldwertung für jeden Gehilfen seiner Spielfarbe, der nicht auf dem Tableau „Medicus“ steht, 5 Taler angerechnet.

Spiel zu zweit

Leonardos Gehilfen erkranken nicht und er kauft keine Medizin.

11 Die Gunst des Bischofs

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Dom: Fresko restaurieren

Zusätzliches Spielmaterial

- **25 Gunstplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Die 25 Gunstplättchen werden gemischt und je 1 Plättchen verdeckt auf je 1 ausliegendes Freskoplättchen im Dom gelegt.

Die Gunstplättchen werden in der oberen Ecke auf den Freskoplättchen ausgelegt.

Änderungen Spielablauf

Dom: Fresko restaurieren

Restauriert ein Spieler ein **Freskoplättchen**, auf dem der **Bischof** steht, darf er sich, zusätzlich zu dem Freskoplättchen, das dort ausliegende **Gunstplättchen** nehmen.

Die Gunst muss er **sofort** einlösen. Das Plättchen kommt aus dem Spiel.

Steht der Bischoff **nicht** auf dem zu restaurierenden Freskoplättchen, darf der Spieler sich das Gunstplättchen **nicht** nehmen. Es kommt sofort **aus dem Spiel**.

Die Gunstplättchen:

Der Spieler erhält 1, bzw. 5 Taler aus dem allgemeinen Vorrat. Das Geld legt er hinter seinen Sichtschirm.

Der Spieler erhält 1 Siegpunkt extra.

Die Stimmung des Spielers steigt um 1.

Der Spieler erhält die abgebildete Farbe aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

12 Die Damen

Hin und wieder besuchen die Damen vom Beginenhof den Gottesdienst im Dom. Dabei passiert es nicht selten, dass sich der eine oder andere Malergehilfe in eine der Damen verliebt und es sogar zu einer Heirat kommt.
Der Bräutigam hat dann das Glück, dass er von seiner Braut bei seinen handwerklichen Aufgaben unterstützt wird.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Aktionen planen und durchführen, Markt, Theater, Dom, Atelier und Werkstatt und die Siegpunkteleiste.

Zusätzliches Spielmaterial

- **8 Damen-Figuren,** jeweils vier Figuren in Rosa und Lila

- **4 Aktionsplättchen „Damen“**

- **4 Reservierungsplättchen,** mit Tag- und Nachtseite

Tagseite *Nachtseite*

Änderungen im Spielaufbau

Die acht Damen-Figuren werden zu Beginn des Spiels in zufälliger Reihenfolge auf die acht Zahlen der Siegpunkteleiste mit den Rosenkränzen gestellt.

!! Achtung: Im Spiel **zu zweit** oder **zu dritt** werden je eine lila und rosa Damen-Figur aus dem Spiel genommen. Die restlichen sechs Figuren kommen in zufälliger Reihenfolge auf die sechs Zahlen mit den Rosenkränzen.

Jeder Spieler nimmt sich ein Aktionsplättchen „Damen“ und legt es hinter seinem kleinen Sichtschirm oberhalb des Aktionstableaus an. Außerdem erhält jeder Spieler ein Reservierungsplättchen, das er ebenfalls hinter dem kleinen Sichtschirm ablegt.

Die Damenfiguren werden in zufälliger Reihenfolge auf die Rosenfelder der Siegpunkteleiste gestellt.

Das Aktionstableau „Damen“ wird oberhalb des Aktionstableaus angelegt.

Änderungen im Spielablauf

Zieht ein Spieler seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste auf oder über das Feld einer Damen-Figur hinweg, kann es zu einer Hochzeit zwischen einem Gehilfen und der Dame kommen. Der Spieler darf die Damen-Figur hinter seinen kleinen Sichtschirm zu seinen Gehilfen stellen, wenn er in dieser Farbe noch keine Damen-Figur besitzt. Ansonsten wartet die Dame auf die nächste Malerfigur, die die obige Voraussetzung erfüllt. Im Laufe des Spiels kann jeder Spieler zu unterschiedlichen Zeitpunkten zwei seiner Gehilfen verheiraten, also je eine rosa und lila Dame hinter seinen kleinen Sichtschirm stellen.

Für das Restaurieren eines Freskoplättchens hat Spieler Grün 5 Siegpunkte erhalten und zieht auf der Siegpunkteleiste an einer lila Dame vorbei. Da er noch keine lila Dame hat, nimmt er sie hinter seinen Sichtschirm und kann sie ab der nächsten Runde beim Planen der Aktionen auf seinem Aktionsplättchen „Damen“ einsetzen.

Erhält ein Spieler eine Damen-Figur, darf er sie ab der nächsten Planungsphase auf dem Aktionsplättchen „Damen“ einsetzen. Dabei muss er beachten, dass er nicht beide Damen am selben Ort einsetzt. Eine Damen-Figur muss **nicht** eingesetzt werden.

Hat ein Spieler eine oder beide Damen auf dem Aktionsplättchen eingesetzt und ist am Zug, prüft er, ob an dem gleichen Ort (Markt, Dom, Atelier, Werkstatt oder Theater) bereits von einem vorherigen Spieler in der aktuellen Runde eine Damen-Figur derselben Farbe (Rosa oder Lila) eingesetzt wurde. Ist dies der Fall, darf er seine Damen-Aktion nicht durchführen. Ist es jedoch nicht der Fall, führt er vor der normalen Aktion mit den Gehilfen die dem Ort entsprechende Damen-Aktion durch.

Spieler Rot ist der Erste in der Aufstehreihenfolge. Am Markt kann er darum die Aktion seiner lila Dame nutzen, bevor er die Aktion seiner 3 dort eingeplanten Gehilfen nutzt.

Spieler Blau ist der nächste am Zug. Auch er hat seine lila Dame am Markt eingeplant und darf ihre Aktion nicht nutzen. Die Aktion seiner 2 Gehilfen führt er aber wie gewohnt aus.

Die Damen-Aktionen:

Markt:

Der Spieler darf zwei Marktplättchen verschiedener Marktstände miteinander vertauschen.

Spieler Rot tauscht zwei Marktplättchen, um mit seinen Gehilfen im Anschluss 3 rote, 3 gelbe und 1 grüne Farbe kaufen zu können.

Dom:

Der Spieler darf sein Reservierungsplättchen mit der Tagseite nach oben auf ein beliebiges freies Freskoplättchen legen. Solange dieses dort liegt, darf nur dieser Spieler das Freskoplättchen restaurieren. Danach erhält er sein Reservierungsplättchen zurück.

Spieler Blau reserviert ein Freskoplättchen, das er in der nächsten Runde restaurieren möchte.

Atelier:

Der Spieler darf sich so viele Taler nehmen wie er Gehilfenfiguren im Atelier eingesetzt hat.

Spieler Grün hat zwei Gehilfen im Atelier eingeplant.

Für die im Atelier eingeplante Dame erhält er darum 2 Taler aus dem Vorrat.

Werkstatt:

Der Spieler darf eine beliebige Grundfarbe (rot, gelb oder blau) hinter seinem großen Sichtschirm mit einer beliebigen anderen Grundfarbe aus der Werkstatt tauschen.

Spieler Gelb legt eine blaue Farbe in den Vorrat zurück und nimmt sich dafür eine gelbe Farbe.

Theater:

Der Spieler darf seine Malerfigur im Theater auf die Startposition setzen. Dies ist natürlich nur klug, sofern seine Laune zu diesem Zeitpunkt schlechter war.

Spieler Rot darf seine Malerfigur im Theater bis zur Startposition ziehen.

Nach den Damen-Aktionen werden jeweils wie gewohnt die Aktionen der Gehilfen durchgeführt.

Wichtiger Hinweis: Eine Dame kann auch an Orte eingesetzt werden, wenn sich dort keine Gehilfen befinden. Aber wenn auf dem Aktionstableau ein Ort (Markt, Dom, Atelier, Werkstatt oder Theater) durch ein Aktionsplättchen eines anderen Modules überdeckt wurde, kann dort keine Damen-Figur eingesetzt werden!

Am Ende einer Runde

Am Ende einer Runde werden die Reservierungsplättchen, die mit der Tagseite nach oben auf einem Freskoplättchen liegen, auf die Nachtseite umgedreht. Die Nachtseite zeigt an, dass die Reservierung nur noch für die folgende Runde aufrechterhalten wird. Reservierungsplättchen, die schon auf der Nachtseite liegen, werden aus dem Dom entfernt und an die betreffenden Spieler zurückgegeben.

Das in dieser Runde ausgespielte blaue Reservierungplättchen wird auf die Nachtseite gedreht. Das schon auf der Nachtseite liegende rote Reservierungsplättchen erhält Spieler Rot zurück.

Letzte Spielrunde

Zusammen mit dem Aktionstableau wird zu Beginn der letzten Runde auch das Aktionsplättchen „Damen“ umgedreht. Der zweite Dombesuch ganz rechts auf dem Tableau ermöglicht eine neue **Damen-Aktion**.

Dom:

Der Spieler darf gegen Bezahlung von 1 Taler den Bischof auf ein beliebiges Feld des Doms versetzen.

Der Bischof darf für 1 Taler beliebig versetzt werden, z. B. auf ein Feld, das der Spieler selbst restaurieren kann.

Spiel zu zweit

Leonardo heiratet ebenfalls, wenn seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste auf oder über das Feld einer Damen-Figur hinweg zieht. Auch für ihn gilt, dass er zwei Hochzeiten mit einer rosa und lila Damen-Figur vollziehen kann. Leonardo hat mit seinen Damen-Figuren jedoch keinen Einfluss auf das Spiel. Die Damen-Figuren werden lediglich neben sein Aktionstableau gestellt.

13 Die Katakomben

In den tiefen alten und fast vergessenen Katakomben des Doms sollen sich Schätze von großem Wert befinden. Als die Freskenmaler davon erfahren, wollen sie die Gelegenheit nutzen und neben ihren Arbeiten die Katakomben erforschen. Der Zufall will es, dass gerade ein Kartograph in der Herberge verweilt. Dieser verkauft den Malern Karten, mit denen sie sich sicher durch die Katakomben bewegen und wertvolle Schätze finden können. Beim Verkauf eines Schatzes lockt das schnelle Geld. Doch wer seine Schätze am Ende des Spiels dem Bischof aushändigt, wird mit Siegpunkten belohnt.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Aufstehzeit wählen und Kartograph-Plättchen erwerben**
- **Aktionen planen und durchführen**

Zusätzliches Spielmaterial

- **25 Katakomben-Plättchen**

- **22 Kartograph-Plättchen**

6x 5 Uhr *8x 6 Uhr* *8x 7 Uhr*

Änderungen im Spielaufbau

Die Katakomben-Plättchen werden mit der Rückseite nach oben zufällig auf die 25 Abschnitte des Freskos verteilt. Darauf werden wie bisher die 25 Freskoplättchen gelegt.

Die Kartograph-Plättchen zeigen auf ihrer Vorderseite drei verschiedene Uhrzeiten und auf der Rückseite jeweils einen Teil des Freskos. Sie werden nach den Uhrzeiten sortiert. Die so entstandenen drei Stapel werden mit der Uhrzeit nach oben jeweils auf das Feld mit der gleichlautenden Uhrzeit in der Herberge gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Aufstehzeit wählen

Die Spieler wählen wie gewohnt ihre Aufstehzeit. Hat sich ein Spieler für die Uhrzeit 5 Uhr, 6 Uhr oder 7 Uhr entschieden, darf er sich unmittelbar danach gegen Bezahlung eines Talers das oberste Kartograph-Plättchen der gewählten Uhrzeit vom Stapel nehmen oder auf den Kauf verzichten. Nach dem Kauf legt er das Plättchen zunächst hinter seinen kleinen Sichtschirm.

Beispiel: Spieler Rot wählt die Aufstehzeit 5 Uhr, bezahlt einen Taler und nimmt sich das oberste Kartograph-plättchen vom 5 Uhr Feld.

Zu Beginn liegen auf dem Spielplan unter den 25 Freskoplättchen die 25 Katakomben-Plättchen. Jedes dieser Plättchen ist ein Raum in den Katakomben.

Auf einem Kartograph-Plättchen sind zwei (7 Uhr), drei (6 Uhr) oder vier (5 Uhr) Räume farblich hervorgehoben. Um zu erkennen, welche Räume damit auf dem Spielplan gemeint sind, richtet ein Spieler sein Katakomben-Plättchen hinter seinem Sichtschirm abhängig von seiner Sitzposition so aus, dass der Altar auf dem Plättchen in die gleiche Richtung weist, wie der Altar auf dem vor ihm liegenden Spielplan. Nur diese Räume kann der Besitzer des Plättchens erforschen. Zur schnelleren Orientierung ist auf dem Plättchen am Altar ein Pfeil abgebildet.

!/ Wichtig: Ein Raum in den Katakomben kann nur dann erforscht werden, wenn der entsprechende Abschnitt des Freskos bereits restauriert, das darüber liegende Freskoplättchen also entfernt wurde. Sobald ein Spieler ein Freskoplättchen entfernt, dreht er das darunterliegende Katakomben-Plättchen um. Nun können alle Spieler sehen, was sich in dem Raum befindet.

Beispiel:
Spieler Grün dürfte die grün umrandeten Abschnitte/Räume unter dem Fresko erforschen. Spieler Rot die rot umrandeten Abschnitte/Räume, Spieler Gelb die gelb umrandeten und Spieler Blau dürfte die blau umrandeten Abschnitte/Räume erforschen.

Erforschung der Katakomben

Wer ein Kartograph-Plättchen besitzt, kann es während der Planungsphase auf einen beliebigen Ort seines Aktionstableaus legen. Er verdeckt mit dem Kartograph-Plättchen jeweils die beiden unteren Felder des Ortes. Folglich kann dort nur noch ein Gehilfe an diesem Ort eingeplant werden. Sollte ein Spieler mehrere Kartograph-Plättchen besitzen, kann er bis zu fünf Kartograph-Plättchen gleichzeitig an unterschiedlichen Orten einplanen, um in der Aktionsphase bestimmte Räume in den Katakomben zu erforschen.

!! Achtung: Auch weiterhin müssen alle Gehilfen (ggf. inklusive Zusatzgehilfe) eines Spielers verplant werden. Haben mehrere Spieler am selben Ort ein Kartograph-Plättchen eingeplant, gilt die übliche Spielerreihenfolge.

Ist ein Spieler am Zug und kommt in der Aktionsphase der Ort an die Reihe, auf dem sein Kartograph-Plättchen liegt, dann nimmt er das eingeplante Kartograph-Plättchen von dem Aktionstableau.

Jeder hervorgehobene Raum auf dem Kartograph-Plättchen, der mit einem bereits freigelegten Abschnitt des Freskos übereinstimmt, kann nun von dem Spieler erforscht werden. Der Spieler nimmt die dort liegenden Katakomben-Plättchen zu sich. Sollte in einem Raum kein Katakomben-Plättchen mehr liegen oder sollte sich dort sogar noch ein Freskoplättchen befinden, dann geht der Spieler für diesen Raum leer aus.

Beispiel: Spieler Rot hat in der Werkstatt einen Gehilfen und ein Kartograph-Plättchen eingeplant. Für den Gehilfen darf er 1-2 Farbmischungen durchführen. Für das Kartograph-Plättchen darf er bis zu vier Räume erforschen, die den gekennzeichneten Feldern auf dem Plättchen entsprechen. Der Spieler kann nur zwei Räume erforschen und die dort liegenden Katakomben-Plättchen zu sich nehmen. Ein Raum ist noch durch ein Fresko-Plättchen verdeckt und ein Raum ist leer.

Die Auswirkungen der Schätze

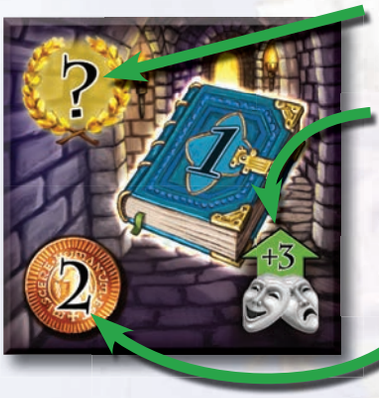
In den Räumen der Katakomben finden die Spieler Statuen, Kelche und Heilige Schriften. Unmittelbar nach dem Erhalt eines oder mehrerer Katakomben-Plättchen muss sich der Spieler entscheiden, ob er ein oder mehrere Plättchen verkauft oder für die Schlusswertung aufspart.

Entscheidet er sich für den Verkauf eines Katakomben-Plättchens, dann nimmt er sich so viele Taler aus dem Vorrat wie auf dem Plättchen angegeben ist. Anschließend geht das verkaufte Plättchen aus dem Spiel. Will ein Spieler ein Plättchen für die Schlusswertung aufsparen, legt er es hinter seinen großen Sichtschirm.

Auf einigen Katakomben-Plättchen ist das Zeichen des Theaters abgebildet. Diese Plättchen erlauben es dem Spieler seine Laune zu verbessern. Unabhängig davon, ob er das Plättchen verkauft oder hinter seinen Sichtschirm legt, bewegt er sofort seine Figur im Theater um die auf dem Plättchen angegebene Zahl nach oben.

Beispiel:
Spieler Rot beschließt, die gerade gefundene Statue zu behalten. Am Ende des Spiels wird er dafür 5 Siegpunkte erhalten.

Ein sofortiger Verkauf hätte 5 Taler eingebracht.



Die Siegpunkte für Heilige Schriften werden erst bei Spielende berechnet.

Spieler Rot darf die Position seiner Malerfigur im Theater um 3 Schritte nach oben verändern.

Dann entscheidet er sich für einen Verkauf der Heiligen Schrift, er nimmt sich 2 Taler aus dem Vorrat und das Plättchen geht aus dem Spiel.

Spielende und Schlusswertung

Alle für die Schlusswertung aufgesparten Katakomben-Plättchen werden berücksichtigt. Auf einigen Plättchen sind feste Siegpunkte angegeben. Die Plättchen mit den Heiligen Schriften besitzen einen variablen Wert. Mit bis zu fünf verschiedenen Schriften kann eine Enzyklopädie gebildet werden (Band 1, 2, 3, 4 und 5). Die höchste Zahl der Reihe ist mit der Anzahl der **unterschiedlichen** Schriften zu multiplizieren.

Eine komplette Enzyklopädie bringt 25 Siegpunkte ein. Doppelte Heilige Schriften erhöhen den Wert nicht. Sie müssen deshalb sofort nach Erhalt verkauft werden.

Die Summe aller Siegpunkte wird vor der Geldwertung in der zuletzt gültigen Spielerreihenfolge nach den bekannten Regeln auf der Siegpunkteleiste abgetragen.

Beispiel: Spieler Blau hat die Bände 1, 2 und 4 gesammelt (3 Heilige Schriften, höchste Zahl ist 4).
Er bekommt deshalb 3x4= 12 Siegpunkte.

Spiel zu zweit

Wenn Leonardo um 5:00 Uhr, 6:00 Uhr oder 7:00 Uhr aufsteht und noch Kartograph-Plättchen zu der gewählten Uhrzeit ausliegen, muss der Spieler, der Leonardo zu diesem Zeitpunkt führt, das oberste Kartograph-Plättchen dieser Uhrzeit auf einen beliebigen Ort seines Aktionstableaus legen. Leonardo besucht in dieser Runde die Katakomben. Er muss allerdings keine Entscheidung (Taler oder Siegpunkte) treffen. Die Katakomben-Plättchen werden stets offen neben seinem Aktionstableau gesammelt. Am Ende des Spiels bekommt auch Leonardo Siegpunkte für seine Katakomben-Plättchen.

!/ Wichtiger Hinweis: Wird dieses Modul zusammen mit dem Modul 15 „Die Kuppel“ gespielt, dann werden die Kuppelplättchen zwischen die Katakomben- und Freskoplättchen gelegt.

14 Die Kirchenbänke

Die Restauration des Doms kostet den Bischof mehr als gedacht. Zusätzlich stellt er fest, dass immer weniger Gläubige den Dom besuchen. Er macht dafür die maroden Kirchenbänke verantwortlich. Sie sollen deshalb schnellstmöglich restauriert werden. Denn je mehr Besucher in die Kirche kommen, desto mehr Taler landen im Klingelbeutel. Die Freskenmaler übernehmen nun neben der Restauration des Freskos auch diese neue Aufgabe.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Markt: Farben kaufen und Holzbalken erwerben**
- **Aktionen planen und durchführen: Holzbänke erneuern**

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Kirchenbank -Tableau**

- **12 Kirchenbank-Plättchen**

- **24 Holzstäbchen**

- **4 Aktionsplättchen „Kirchenbank“** in den Spielerfarben Rot, Gelb, Grün und Blau

- **6 Marktplättchen zum Austausch**

Änderungen im Spielaufbau

Das Kirchenbank-Tableau wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Die 12 Kirchenbank-Plättchen werden auf ihre Rückseite gedreht (Siegpunkte zeigen nach unten), gemischt und beliebig auf die 12 Kirchenbänke des Kirchenbank-Tableaus gelegt.

Jeder Spieler erhält je sechs Holzstäbchen, die er vor seinen großen Sichtschirm ablegt. Dies ist sein Vorrat, der Spieler **ist noch nicht im Besitz** der Holzstäbchen.

Jeder Spieler bekommt das Aktionsplättchen „Kirchenbank“ in seiner Farbe und legt es hinter seinem kleinen Sichtschirm ab.

Aus dem Basisspiel werden folgende Marktplättchen aussortiert: Blau, Gelb, Rot, Blau/Gelb, Blau/Rot und Gelb/Rot. Stattdessen kommen die neuen Marktplättchen ins Spiel. Sie zeigen neben den bekannten Farben zusätzlich ein oder zwei Holzbalken, die für die Restaurierung der Kirchenbänke benötigt werden.

Startaufbau des Tableaus mit den Kirchenbänken

Die abgebildeten Marktplättchen aus dem Grundspiel werden ersetzt.

Änderungen im Spielablauf

Planungsphase:

Die Spieler dürfen ihr Aktionsplättchen „Kirchenbank“ über einen beliebigen Ort des Aktionstableaus legen. Auf diese Weise können sie später statt der normalen Ortsaktion eine oder mehrere Kirchenbänke restaurieren.

Marktphase:

Die Spieler erwerben am Markt wie gewohnt ihre Farben. Entscheiden sie sich jedoch für ein Marktplättchen mit einem oder zwei Holzbalken, so nehmen sie neben der Farbe(n) auch ein oder zwei Holzstäbchen aus ihrem Vorrat und legen diese hinter ihren Sichtschirm. Erst jetzt sind sie im Besitz der Holzstäbchen. Ist der Vorrat eines Spielers von 6 Holzstäbchen leer, erhält er keine weiteren.

Kirchenbänke restaurieren

Für jeden auf dem Aktionsplättchen „Kirchenbank“ eingesetzten Gehilfen darf eine Kirchenbank restauriert werden. Ein Gehilfe ist bereits auf dem Aktionsplättchen aufgedruckt. Bis zu zwei weitere Gehilfen können in der Planungsphase auf das Aktionsplättchen gestellt werden. Allerdings kann jeder Gehilfe nur einen Holzbalken tragen. Mehr als drei Holzstäbchen können pro Runde also nicht für die Restaurierung der Kirchenbänke verwendet werden. Außerdem können höchstens so viele Holzstäbchen verwendet werden wie der Spieler hinter seinem Sichtschirm besitzt. Für jeden verwendeten Holzbalken wird ein Holzstäbchen zurück in den Vorrat vor dem Sichtschirm gelegt.

Abhängig davon, wie viele Gehilfen und Holzbalken dem Spieler zur Verfügung stehen, entscheidet er sich, wie viele Kirchenbänke er mit wie vielen Holzbalken restaurieren will.

Restaurierte Kirchenbank-Plättchen werden umgedreht. Die Punktzahl der restaurierten Kirchenbänke wird sofort auf der Siegpunkteleiste abgetragen. Anschließend werden die restaurierten Kirchenbank-Plättchen aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Spieler Rot hat drei Gehilfen eingesetzt und besitzt drei Holzstäbchen. Er könnte entweder drei Kirchenbank-Plättchen restaurieren, die je einen Holzbalken zeigen oder zwei Kirchenbank-Plättchen, die einen und zwei Holzbalken zeigen oder ein Kirchenbank-Plättchen, das drei Holzbalken zeigt.

Beispiel: Spieler Rot entscheidet sich für 3 Plättchen mit 1 Balken und deckt sie auf. Er erhält insgesamt 8 Siegpunkte, die er auf der Siegpunkteleiste abträgt.

Spiel zu zweit

Leonardo restauriert keine Kirchenbänke. Er nimmt aber Einfluss auf das Spiel, in dem er einen Markt schließt und dadurch den Spielern potenzielle Holzbalken vorenthalten kann.

15 Die Kuppel

Kaum hat ein Freskomaler einen Abschnitt des Freskos restauriert, wird er vom Bischof mit einer neuen Baustelle konfrontiert. Auch die Kuppel benötigt einen neuen Anstrich. Diese soll aber erst ganz zum Schluss restauriert werden. Die Maler müssen also im Auge behalten, dass sie für die Kuppel die notwendigen Farben zurücklegen. Wer diese zusätzliche Herausforderung meistert, darf sich auf zusätzliche Siegpunkte freuen.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

- **Dom: Fresko restaurieren und die „Schlusswertung“.**

Zusätzliches Spielmaterial

- **9 Kuppelplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Die neun Kuppelplättchen werden mit den Farben nach unten zufällig auf die inneren neun Abschnitte des Freskos verteilt.

Darüber werden dann wie bisher die Freskoplättchen gelegt.

!/ Wichtiger Hinweis: Wird dieses Modul zusammen mit dem Modul 13 „Die Katakomben“ gespielt, dann werden die Kuppelplättchen zwischen die Katakomben- und Freskoplättchen gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Dom:

Restauriert ein Spieler ein Freskoplättchen, unter dem ein Kuppelplättchen liegt, nimmt er es ebenfalls zu sich und legt es offen vor seinem großen Sichtschirm ab.

Beispiel: Zusätzlich zum restaurierten Freskoplättchen erhält der Spieler auch das darunterliegende Kuppelplättchen.

Spielende und Schlusswertung

Die Wertung mit den Kuppelplättchen findet vor der Geldwertung statt. Ein Spieler erhält für seine gesammelten Kuppelplättchen die aufgedruckten Siegpunkte, wenn er am Ende des Spiels noch die erforderlichen Farben in seinem Vorrat hat und auf das entsprechende Plättchen legen kann. Die Siegpunkte werden in der zuletzt gültigen Spielerreihenfolge mit seiner Malerfigur auf der Siegpunkteleiste abgetragen.

Beispiel: Spieler Grün besitzt bei Spielende zwei Kuppelplättchen. Für beide Plättchen kann er auch die erforderlichen Farben auf die Plättchen legen. Er erhält 13 Siegpunkte und zieht seine Malerfigur entsprechend vor.

Spiel zu zweit

Für Leonardo gibt es in diesem Modul keine besonderen Regeln zu beachten.

16 Der Schwarzmarkt

Die Freskenmaler stehen häufig unter Druck, den Ansprüchen des Bischofs gerecht zu werden. Daher greifen sie immer wieder auf ein verlockendes Angebot zurück, das ihnen von zwielichtigen Händlern auf dem Schwarzmarkt unterbreitet wird. Die dort in großen Fässern gelagerten Farben sind zwar nicht teurer, aber der Maler kann sie zusätzlich erwerben.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

Markt: Farben kaufen

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Fassplättchen**

Ablage für diverse Marktplättchen

Änderungen im Spielaufbau

Das Fassplättchen wird auf den Spielplan neben Marktstand „I“ bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Für jeden Marktstand wird wie gewohnt die passende Anzahl an Marktplättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen ausgelegt. Im Beutel verbleibt ein Marktplättchen (im Spiel zu viert) oder zwei Plättchen (im Spiel zu zweit oder zu dritt).

Markt: Farben kaufen

Der Spieler am Zug kann wie bisher am Markt Farben kaufen **oder** einen Marktstand schließen und muss wie bisher die Marktplättchen des gewählten Marktstandes zurück in den Stoffbeutel legen. Mit diesem Modul kommt eine Schwarzmarktaktion hinzu.

Es gelten die folgenden Regeln:

- Der Spieler muss mindestens einen Gehilfen für den Markt eingeplant haben.
- Sollte ein Spieler einen Marktstand schließen, kann er keine Schwarzmarktaktion durchführen.
- Hat ein Spieler mehrere Gehilfen im Markt eingeplant, kann höchstens ein Gehilfe eine Schwarzmarktaktion durchführen.

Die Schwarzmarktaktion:

Der Spieler zieht ein Plättchen aus dem Stoffbeutel und kauft die darauf abgebildeten Farben (und Holzbalken, wenn mit dem Modul „Die Kirchenbänke“ gespielt wird). Er zahlt den gleichen Preis, den er auch auf dem Markt gezahlt hätte.

Beispiel: Spieler Blau hat drei Gehilfen auf dem Markt eingeplant. Zuerst kauft er mit zwei Gehilfen am Stand „II“ 2 Marktplättchen und nimmt sich die Farben 1x Grün und 3x Rot aus der Werkstatt. Mit dem dritten Gehilfen kauft er ein weiteres Marktplättchen mit der Schwarzmarktaktion, indem er ein Plättchen zufällig aus dem Beutel zieht. Er hat Glück, es ist Orange. Er legt das Marktplättchen auf dem Fass ab und nimmt sich diese Farbe aus der Werkstatt. Zum Ende der Kaufaktion wirft er die drei Marktplättchen von Stand „II“ in den Stoffbeutel.

Das aus dem Stoffbeutel gezogene Marktplättchen wird nicht zurück in den Stoffbeutel, sondern auf das Fassplättchen gelegt. Es bleibt bis zum Ende einer Runde dort liegen. Der letzte Spieler einer Runde entfernt die auf dem Fass liegenden Marktplättchen und legt sie in den Beutel zurück.

Anmerkung: *Wie im Grundspiel werden erst am Ende der Kaufaktion die Plättchen eines Marktstandes in den Stoffbeutel zurückgelegt. Aber sollte ein Spieler nur die Schwarzmarktaktion durchführen, legt er kein Plättchen zurück in den Beutel.*

Spiel zu Zweit

Leonardo kann keine Schwarzmarktaktion durchführen.

17 Die Malergilde hilft

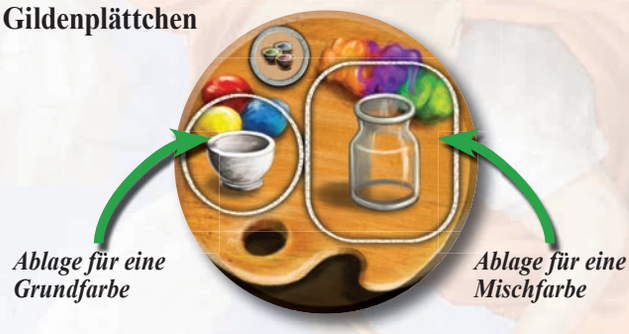
Immer wieder kommt es vor, dass den Freskenmalern dringend benötigte Farben in ihrer Werkstatt fehlen. Da ist es gut, dass die Malergilde zusammenhält und Farben untereinander getauscht werden können. Mit etwas Glück steht die fehlende Farbe auf dem Gildenplättchen zur Verfügung.

Dieses Modul hat Auswirkungen auf:

■ **Werkstatt: Farben mischen**

Zusätzliches Spielmaterial

- **1 Gildenplättchen**



Änderungen im Spielaufbau

Das Gildenplättchen wird neben dem Spielplan links von der Werkstatt bereitgelegt. Aus dem allgemeinen Farbvorrat werden eine beliebige Grund- (Rot, Blau oder Gelb) und eine beliebige Mischfarbe (Orange, Grün oder Lila) entnommen und auf das passende Feld des Gildenplättchens gelegt.

Änderungen im Spielablauf

■ **Werkstatt:**

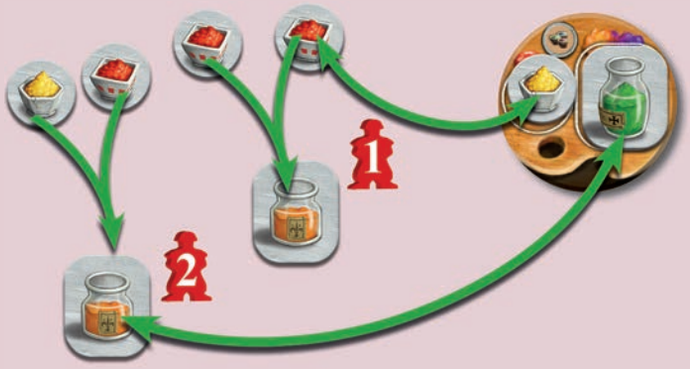
Die Spieler dürfen für jeden in der Werkstatt eingesetzten Gehilfen nicht nur in der Werkstatt Farben mischen sondern auch bei dem Gildenplättchen Farben tauschen.

!/ Achtung: Bei der Gilde darf nur Grundfarbe gegen Grundfarbe und Mischfarbe gegen Mischfarbe getauscht werden. Die Farben Pink und Braun können dort nicht getauscht werden.

Ein Gehilfe kann entweder

- wie bisher bis zu zwei Farbmischungen in der Werkstatt durchführen oder
- bei der Gilde je einmal eine Grund- und eine Mischfarbe tauschen oder
- einmal in der Werkstatt mischen und einmal bei der Gilde tauschen.

Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, in welcher Reihenfolge er in der Werkstatt Farben mischt und bei der Gilde Farben tauscht.



Beispiel:

Spieler Rot hat 3x Rot und 1x Gelb in seinem Vorrat. Er hat 2 Gehilfen in der Werkstatt eingeplant.

Mit dem ersten Gehilfen tauscht er zunächst 1x Rot gegen 1x Gelb vom Gildenplättchen. Dann mischt er aus Rot und Gelb 1x Orange.

Mit dem zweiten Gehilfen mischt er ein zweites Mal Orange. Dieses tauscht er dann gegen Grün vom Gildenplättchen.

Spiel zu Zweit

Leonardo tauscht keine Farben.

Hinweise zur Schlusswertung mit mehreren Modulen

Die einzelnen Schlusswertungen werden chronologisch - angefangen vom Modul mit der niedrigsten Ziffer bis hin zum Modul mit der höchsten Ziffer - durchgeführt und ausgewertet:

- 5 Glückspfennige in Taler tauschen
- 6 Blattgold in Taler tauschen
- 8 Siegpunkte für Glockenbriefe erhalten
- 10 Taler für gesunde Gehilfen erhalten
- 13 Siegpunkte für Katakomben-Plättchen erhalten
- Erst danach erfolgt für alle gemeinsam die Geldwertung.

Beispielaufbau für das Spiel mit allen Modulen

Tauchen Sie noch tiefer in die stimmungsvolle Welt von Fresko ein. Zusammen mit dem Basisspiel lassen sich alle Module beliebig kombinieren. Komplexität und auch Spieldauer lassen sich dadurch variabel anpassen, für noch mehr Spielspaß.

Damit Sie beim gleichzeitigen Einsatz mehrerer Module die Übersicht bewahren, sehen Sie auf dieser Seite eine Abbildung, wo Sie die zusätzlichen Tableaus der einzelnen Module an den Spielplan anlegen können.

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