

FRESKO

EXPANSION BOX



Inhaltsverzeichnis

Modul 12 – Die Damen	1	Modul 15 – Die Kuppel	9
Modul 13 – Die Katakomben	4	Modul 16 – Der Schwarzmarkt	11
Modul 14 – Die Kirchenbänke	7	Modul 17 – Die Malergilde hilft	12

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 **neuen Module 12-17** in dieser Schachtel. Sie lassen sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren, erhöhen den Spielanspruch stufenweise und beeinflussen die Spieldauer. Für noch mehr und länger anhaltenden Spielspaß.

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



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.

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.



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.



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 eingepflanzten Gehilfen nutzt.



Spieler Blau ist der nächste am Zug. Auch er hat seine lila Dame am Markt eingepflanzt 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.

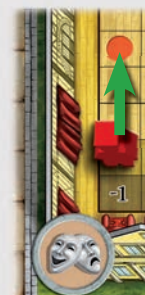


Spieler Gelb legt eine blaue Farbe in den Vorrat zurück und nimmt sich dafür eine gelbe Farbe.



■ 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 Reservierungsplättchen 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 $3 \times 4 = 12$ 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 Spielbau

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**

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.

Zusätzliches Spielmaterial

- 1 Fassplättchen



Ablage für diverse Marktplättchen



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:**

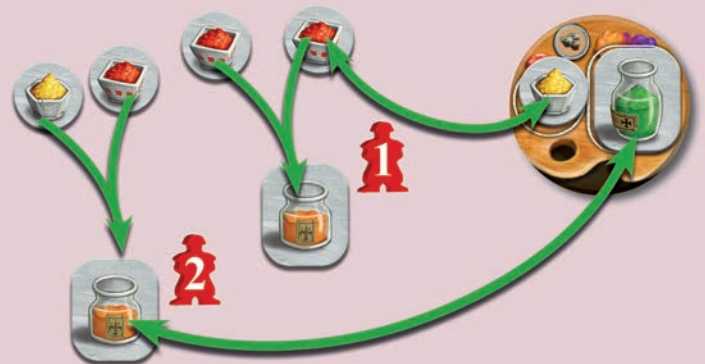
Die Spieler dürfen für jeden in der Werkstatt eingesetzten Gehilfen nicht nur in der Werkstatt Farben mischen sondern auch bei dem Gildenplättchen Farben tauschen.

!! 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.

