

8

La cloche

L'évêque projette d'acheter une nouvelle cloche pour la cathédrale et cherche donc de généreux investisseurs. Les peintres veulent contribuer eux aussi et investir leur argent dans des certificats de donation. Ce faisant, ils accumuleront immédiatement du prestige (des points de victoire). De plus, à la fin du jeu, le joueur détenant le plus de certificats obtiendra des points de victoire supplémentaires.

Ce module a des répercussions sur :

2. Planifier et exécuter des actions

Changements dans la mise en place

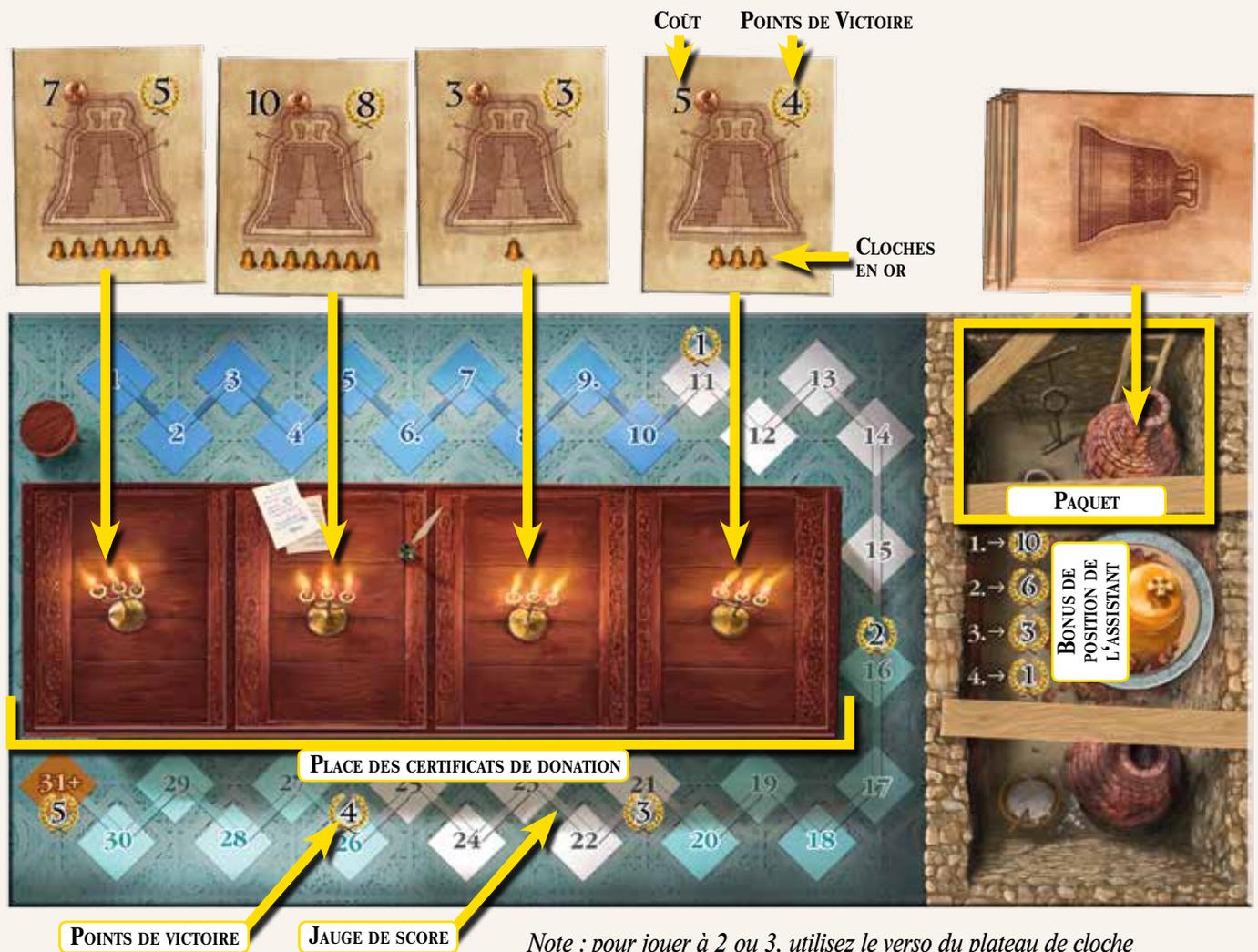
Donnez à chaque joueur 1 tuile d'action « audience » qu'il garde derrière son grand paravent.

Placez le plateau de cloche près du plateau de jeu, en le tournant du côté correspondant au nombre de joueurs. Mélangez les certificats de donation et empilez-les sur le plateau de cloche, face cachée. Révélez 1 certificat de donation pour chaque joueur.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :

Accessoires supplémentaires

- 4 tuiles d'action « audience » – 1 par joueur
- 18 certificats de donation
- 1 plateau de cloche recto-verso – pour 4 ou 2 joueurs



Note : pour jouer à 2 ou 3, utilisez le verso du plateau de cloche (3 emplacements de certificats seulement)

Changement dans le déroulement du jeu

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification, les joueurs ont désormais la possibilité de demander audience à l'évêque. Pour cela, ils doivent recouvrir un des lieux de leur tableau d'action avec la tuile d'action « audience ». Le joueur qui procède ainsi ne peut pas poser d'assistants sur ce lieu durant ce tour de jeu : à la place, il aura droit à une audience avec l'évêque. Celle-ci aura lieu au moment où le joueur aurait dû se rendre à l'endroit couvert par la tuile.

La tuile d'action « audience » est considérée comme toujours active : aucun assistant n'est requis pour cette action.

Exécuter des actions

Lorsque l'audience a lieu, le joueur doit acheter l'un des certificats de donation révélés.

Il doit alors choisir entre deux options :

1. Le joueur paie la totalité du prix, gagne immédiatement les points de victoire et garde le certificat face cachée devant son grand paravent.
2. Le joueur paie le certificat « à crédit ». Il le place devant son paravent. Ensuite, il peut payer un premier « versement » du montant de son choix. Il gagne 1 point de victoire pour chaque tranche de 2 Thalers qu'il pose sur le certificat.

Remarque : un joueur peut choisir de payer à crédit même s'il dispose des fonds nécessaires pour payer la totalité du certificat.

Un joueur qui possède un certificat payé en partie est soumis à la limitation suivante :

Un joueur qui possède un certificat payé en partie est soumis à la limitation suivante : Dès qu'il gagne de l'argent, il est obligé de payer chaque Thaler du certificat jusqu'à ce qu'il soit payé en totalité. Il ne gagne pas de point de victoire lorsqu'il fait cela. Une fois le dernier paiement effectué, le joueur garde le certificat face cachée devant son grand paravent.



Exemple : le joueur jaune paie la totalité des 3 thalers et gagne immédiatement 3 PV. Il garde le certificat face cachée devant son grand paravent.



Exemple : le joueur rouge veut payer son certificat par versements et le place devant son grand paravent. Lors du premier versement, il paie 4 thalers et gagne immédiatement 2 PV.

Remarque :

- Si un joueur a conservé de l'argent derrière son paravent, il peut s'en servir pour payer le certificat à tout moment.
- Les joueurs peuvent toujours regarder leurs propres certificats. Le nombre de certificats que possède chaque joueur doit toujours être visible pour tous les autres.

Préparatifs du prochain tour :

Les joueurs retirent la tuile d'action « audience » de leur tableau d'action s'il y a lieu. Tous les certificats de donation révélés et non acquis sont placés sous la pile de certificats. On révèle de nouveau un certificat de donation pour chaque joueur.

Remarque : s'il ne reste plus assez de certificats, révéléz tous ceux qui restent. Une fois le dernier certificat acquis, les tuiles d'action « audience » sont ignorées, et sont inutiles par la suite.

Fin du jeu et décompte final

On décompte les certificats de donation avant l'argent des joueurs.

Les points sont attribués dans l'ordre des joueurs du dernier tour.

Lors du décompte, les joueurs révèlent leurs certificats de donation face cachée et font le total de leurs cloches d'or. S'ils possèdent des certificats qu'ils n'ont pas fini de payer, ils soustraient ces cloches d'or du résultat. Ensuite, ils placent un de leurs assistants sur la case correspondante de la piste de score de la cloche.

Les joueurs qui ne possèdent aucun certificat de donation sont exclus de ce décompte.

Au cas où un assistant ou l'évêque serait placé sur une case occupée, le pion avance sur la case vide suivante de la piste de score de la cloche.

On attribue ensuite à chaque joueur un nombre de points de victoire supplémentaires qui dépend de la position de leur assistant. Ce bonus est composé du nombre de points imprimé sur la piste de score auquel on ajoute le bonus correspondant au rang.

L'évêque occupe également un rang, et les joueurs de rang inférieur au sien gagnent donc moins de points de victoire.

Finalement, transférez ces points de victoire sur l'échelle des points principale. Les joueurs font progresser leur peintre dans l'ordre des joueurs défini.

Exemple : score final pour 3 joueurs :



Exemple : le joueur rouge termine sur la case 20 de la piste de score de la cloche, en première place. Il totalise 9 PV pour cette première place et 2 PV pour avoir passé la case 15 de la piste. Le joueur bleu marque 5 PV pour sa deuxième place et 2 PV pour avoir atteint la case 16.

Le vert et l'évêque ont tous deux acquis 11 cloches, mais comme l'évêque se déplace en dernier, il termine à une case devant le vert, ce qui laisse la 4e place à ce dernier. Le vert ne reçoit pas de point pour sa position, et 1 PV parce qu'il a atteint la case 11 de la piste de la cloche.

Remarque : il y a un total de 61 cloches d'or sur les 18 certificats. Si un joueur termine la partie avec plus de 30 cloches, il pose son pion sur la case 30+ de la piste de score de la cloche.

Jeu à 2

Dans une partie à 2, Leonardo reçoit aussi des certificats de donation. Prenez les quatre premiers certificats de la pile et posez-les face cachée sur la case 3 du plateau de cloche. Mettez un des assistants de Leonardo par-dessus pour indiquer qu'ils lui appartiennent. Ces certificats seront comptabilisés pour Leonardo à la fin de la partie.

Par conséquent, dans une partie à deux, Leonardo et l'évêque occupent un rang chacun lorsqu'on décompte les certificats de donation.



9

La fresque murale

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

En plus de la renommée, les joueurs peuvent y gagner un approvisionnement régulier en peinture, et économiser de l'argent. Quel peintre manquerait pareille occasion ?

Ce module a des répercussions sur :

■ 2. Planifier et exécuter des actions

■ Atelier: Echanger des tuiles de fresque

Accessoires supplémentaires

- 1 plateau « fresque murale »
- 4 tuiles d'action « fresque murale »
- 18 tuiles de fresque murale - recto : mélange de peinture, verso : revenu en peinture
Les taches de couleur n'ont d'importance que si vous jouez également avec le module 2, « Les commandes de l'évêque ».
- 12 tuiles d'échange - 4 de chaque couleur : violet, orange et vert

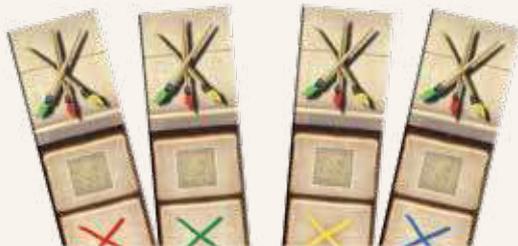


Changements dans la mise en place

Placez le petit plateau « fresque murale » près du plateau de jeu. Mélangez les 18 tuiles de fresque murale, recto visible. Recouvrez chaque partie du petit plateau de fresque murale avec une des tuiles prise au hasard.



Chaque joueur prend une tuile d'action « fresque murale » à sa couleur et la conserve derrière son grand paravent.



Placez les tuiles d'échange sur le lieu Atelier du plateau principal.



Changement dans le déroulement du jeu

2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification, les joueurs peuvent désormais choisir de restaurer la fresque murale. Un joueur qui choisit cette option recouvre un lieu de son tableau d'action, qu'il ne pourra pas visiter durant ce tour, occupé à travailler sur la fresque à la place. Cette restauration aura lieu dans l'ordre des joueurs, au moment correspondant au lieu en question.

Pour restaurer la fresque murale, il faut placer 1 apprenti et 1 seul sur la tuile d'action (il ne peut pas y en avoir plus).

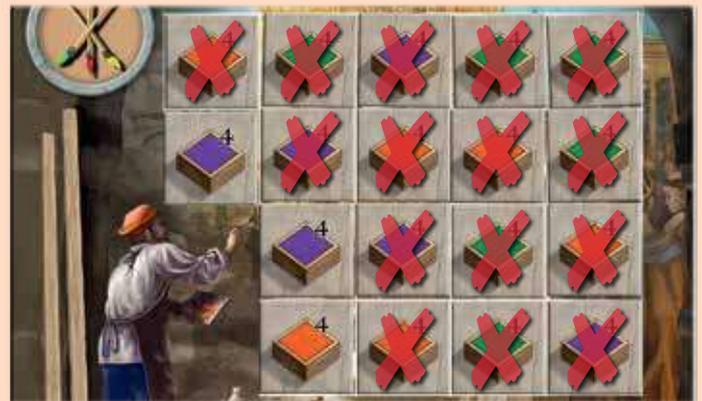
Exécuter des actions

La fresque murale est divisée en 18 parties, chacune recouverte par une tuile au début du jeu. Contrairement à celle du plafond, la fresque murale doit être restaurée par segments adjacents. Le premier est déjà terminé, en bas à gauche. On ne peut restaurer un segment que s'il est adjacent (à l'horizontale ou à la verticale) à un segment déjà restauré.

Le joueur remet les pions de couleur requis par la tuile en question dans la réserve générale et gagne 4 PV, qu'il reporte immédiatement sur l'échelle des points.

Ensuite, il retire la tuile du plateau et la garde devant son grand paravent, verso visible.

Un joueur reçoit comme revenu la couleur de base figurant sur les tuiles qu'il possède devant son paravent durant la préparation de chaque round suivant.



Exemple : le joueur rouge paie 1 couleur rouge et prend la tuile correspondante. Il gagne immédiatement 4 PV et garde la tuile devant son grand paravent, verso visible.

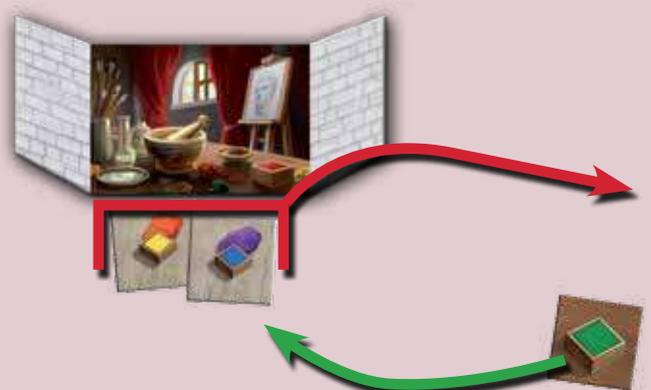


Atelier: Echanger des tuiles de la fresque murale

Ce module introduit une nouvelle action à l'atelier.

Au lieu de mélanger les couleurs 1 ou 2 fois, l'assistant d'un joueur peut échanger 2 tuiles de fresque contre une tuile d'échange. Le joueur défasse 2 tuiles de 2 couleurs primaires et prend une tuile d'échange correspondant au mélange dans l'atelier.

Chaque joueur ne peut acquérir ainsi que 1 tuile d'échange de chaque couleur.



Exemple : le joueur rouge échange ses tuiles bleue et jaune contre la tuile d'échange bleue correspondante.

Préparation du tour suivant :

Les joueurs retirent leur tuile d'action « fresque murale » de leur tableau d'action.

Les joueurs reçoivent leur revenu en couleurs. Chaque tuile de fresque murale rapporte 1 cube de la couleur élémentaire indiquée : rouge, jaune ou bleu. Un joueur ne peut gagner ainsi que 1 cube de chaque couleur par tour, même s'il possède plusieurs tuiles de la même couleur. Une tuile d'échange rapporte 1 cube de couleur du mélange correspondant : violet, orange ou vert.



Exemple : le joueur vert possède 1 tuile de fresque rouge, 1 bleu et 2 jaunes, ce qui lui rapporte 1 cube de chacune des couleurs élémentaires.

Règles supplémentaires :

Associer les modules « La fresque murale » et « Les commandes de l'évêque »

Les tuiles de fresque murale comportent des taches de peinture au verso. Elles peuvent être utilisées pour réaliser les commandes, comme celles du jeu de base. Il est possible de combiner tuiles de la fresque de base et tuiles de la fresque murale. Le revenu généré en réalisant les commandes n'est pas affecté par le module de la fresque murale.



Jeu à 2

Leonardo ne restaure pas la fresque murale.

10 Le médecin

Comme si le temps ne pressait déjà pas assez, voilà que les assistants tombent malades l'un après l'autre. Comment finir de restaurer la fresque à temps ?

La victoire dépendra désormais d'une bonne stratégie et des remèdes du médecin itinérant du marché.

Ce module a des répercussions sur :

2. Planifier et exécuter des actions

■ Marché, ■ Théâtre, ■ Cathédrale, ■ Atelier de peintre et ■ Atelier



Accessoires supplémentaires

- 1 plateau « médecin »
- 16 bouteilles de remède - 4 bouteilles pour chaque niveau de remède, et 4 bouteille de jus de framboise
- 20 pions d'assistant noirs
- 4 tuiles d'action « médecin du marché »
- 9 tuiles d'infection - 2 pour chacun des lieux : marché, cathédrale, atelier de peintre et atelier ; plus 1 tuile « même lieu »
- 4 cartes de référence « actions des assistants malades »
- 1 tuile cache

Changements de mise en place

Donnez 1 tuile d'action « médecin du marché » et 1 carte de référence à chaque joueur.

Placez le plateau « médecin » près du plateau de jeu.

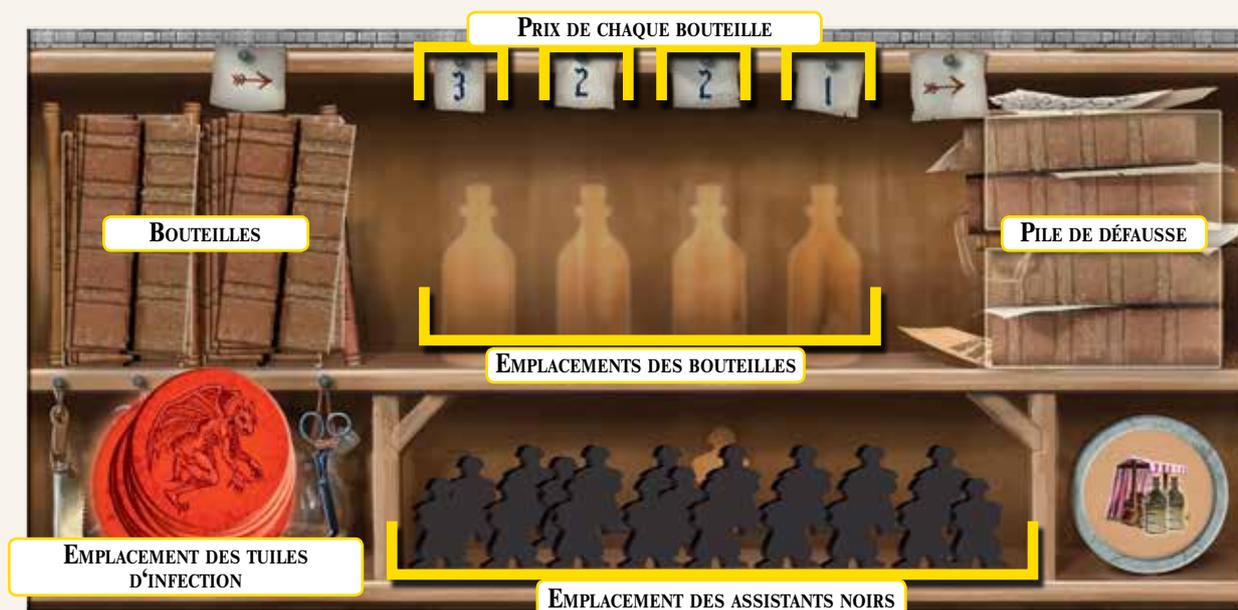
Placez 5 assistants noirs par joueur sur la zone correspondante du plateau de médecin. Ils représentent les assistants malades. Mélangez toutes les bouteilles de

remède et placez-les face cachée sur la case adéquate en tant que réserve commune. Aucun remède n'apparaît au marché lors du premier tour de jeu.

Mélangez toutes les tuiles d'infection et empilez-les face cachée sur la case appropriée.

Placez la tuile cache sur l'atelier.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



Note : pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le verso de ce plateau (3 emplacements de bouteilles seulement).

Changement dans le déroulement du jeu

À chaque tour, l'infection touche un lieu : tous les assistants sains qui s'y trouvent tombent malades.

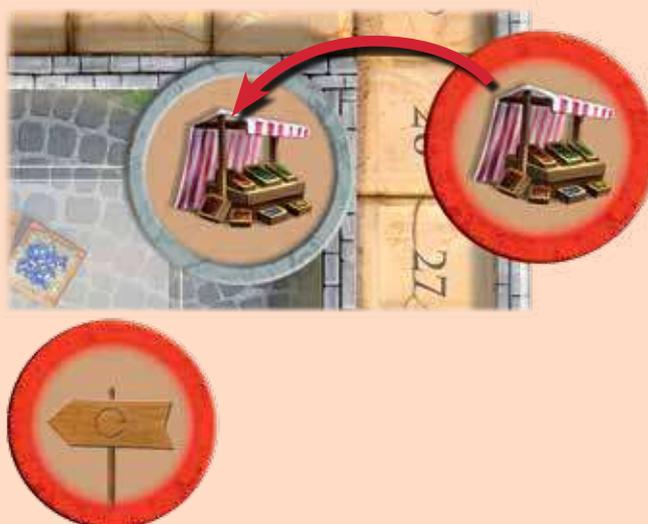
Ils peuvent être soignés par les remèdes du médecin du marché.

Tomber malade

2. Planifier et exécuter des actions

Révélez la première tuile d'infection de la pile et placez-la sur le lieu correspondant, juste après la phase de planification, mais avant que les joueurs n'exécutent leurs actions. Le lieu en question est infecté et tous les joueurs qui y ont envoyé au moins un assistant en bonne santé sont affectés.

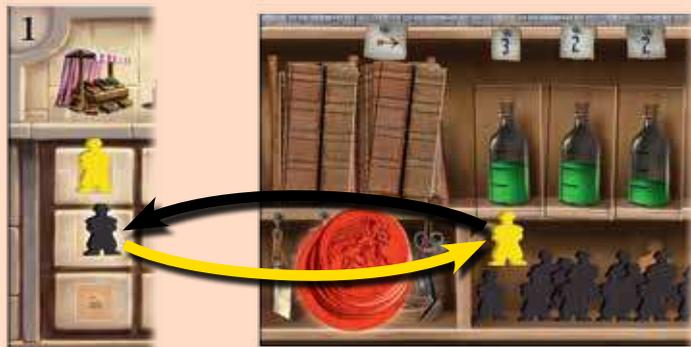
Quand c'est la tuile « même lieu » qui est tirée, le lieu infecté est le même qu'au tour précédent : la tuile ne change pas de place. Si cela se produit durant le premier tour de jeu, aucun lieu n'est infecté.



Dès que le joueur actif a terminé sa dernière action dans le lieu infecté, 1 seul de ses assistants sains qui s'y trouvent tombe malade (il peut également s'agir du sixième assistant de couleur naturelle). Si le joueur avait plus d'un assistant sur place, il choisit lequel tombe malade.

Si l'assistant infecté est de la couleur du joueur, il est placé sur le plateau de médecin, et un assistant noir prend sa place sur le tableau d'action du joueur (ils sont échangés).

Si c'est le sixième assistant (de couleur naturelle) qui est infecté, son pion retourne simplement au théâtre. S'il est d'humeur adéquate, le joueur en disposera au prochain tour, et cet assistant sera de nouveau en parfaite santé. Contrairement à ce qui se passe avec les assistants en bonne santé, un joueur peut renoncer à effectuer des actions avec ses assistants malades. Tous les assistants malades qui ne sont pas utilisés durant le tour sont conservés derrière le petit paravent du joueur, près de son tableau d'actions.



Exemple : la tuile d'infection du marché a été tirée. Une fois que le joueur jaune a acheté des couleurs, un de ses assistants tombe malade. Il place un de ses assistants sur le plateau du médecin et l'échange contre un assistant noir.

Remarque : les assistants sont infectés même si le joueur renonce à l'action du lieu infecté.

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



■ **Marché** et ■ **Théâtre** :

Aucun pion d'assistant noir ne peut être placé sur ces deux lieux du plateau d'action. Par ailleurs, aucun assistant noir ne peut être placé sur le plateau de médecin au marché.



Remarque : les assistants noirs ne peuvent pas non plus aller à la vitrerie (module 6) ni à la fresque murale (module 9) des plateaux d'action respectifs.

Les assistants malades sont handicapés dans les lieux suivants :



■ **Cathédrale** :

Si un assistant restaure une partie de la fresque de la cathédrale, on ne peut pas déplacer l'évêque avant. Les assistants malades ne peuvent pas restaurer des parties adjacentes à l'évêque (en diagonale, à la verticale ou à l'horizontale). Toutefois, dès qu'une partie a été restaurée par un assistant malade, on y déplace l'évêque.

Remarque :

- Les cartes Sexton (module 1) et Visite à l'évêque (module 4) ne peuvent pas être jouées.
- Les feuilles d'or (module 5) valent 1 point de victoire.
- Les parchemins (module 7) peuvent être joués et les vitraux (module 6) remplacés.
- Les apprentis peuvent restaurer l'autel sans restriction.



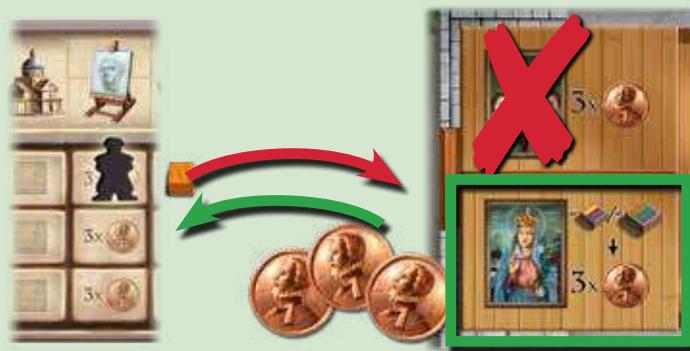
Exemple : La position de l'évêque indique quelles sections de la fresque les assistants malades ne peuvent pas restaurer.



■ Atelier de peintre :

Les assistants malades ne peuvent pas y peindre de portraits, seulement des icônes de saints (bas de la tuile de cache). Ceci coûte 1 cube de n'importe quelle couleur et le joueur gagne 3 Thalers.

Remarque : la carte « Pourboire » (module 4) ne peut pas être jouée.

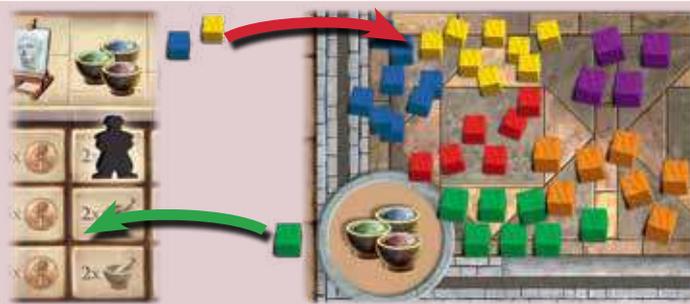


■ Atelier :

Les assistants malades ne peuvent mélanger les couleurs qu'une fois (au lieu de 2).

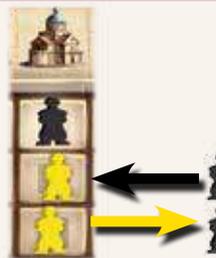
Remarque :

- La carte « Alchimie » (module 4) ne peut pas être jouée.
- Ce mélange peut être un des mélanges spéciaux (module 3).



Dans ces trois lieux, la règle suivante s'applique :

Si un joueur affecte des assistants en bonne santé et des assistants malades au même lieu, ceux-ci peuvent effectuer leurs actions dans l'ordre de leur choix. À la fin, tous les assistants en bonne santé présents dans ce lieu tombent malade.



Exemple : le joueur jaune a déployé 2 assistants sains et 1 malade à la cathédrale. Une fois que tous les deux ont accompli leur action, les deux assistants sains tombent malades. Ceci se produit quelle que soit la position de la tuile d'infection.

Acheter des médicaments

■ 2. Planifier et exécuter des actions

Planifier des actions

Durant la phase de planification des actions, les joueurs ont désormais la possibilité de planifier une visite au « médecin du marché ». Pour ce faire, ils doivent recouvrir le marché sur leur tableau d'action avec la tuile d'action correspondante. Aucun assistant n'est utilisé pour rendre visite au médecin. Le joueur ne peut ensuite utiliser qu'un seul assistant pour acheter des couleurs.

Exécuter des actions

Si un joueur a joué sa tuile d'action, il est forcé d'acheter une des bouteilles de remède disponibles sur le plateau, sauf si toutes ont déjà été vendues.

Remarque : si un joueur n'a pas assez d'argent pour acheter une bouteille, il doit le prouver en levant son paravent.

Le joueur garde la bouteille achetée devant son grand paravent. Un joueur qui a acheté deux bouteilles ne peut pas en acquérir d'autre tant qu'il n'en a pas utilisé au moins une.



Exemple : cette tuile d'action doit être placée sur le marché. Les joueurs jaune et rouge veulent utiliser le médecin. De plus, le joueur jaune achète une couleur.



Exemple : le médecin propose 3 bouteilles. Le joueur jaune doit en acheter une et choisit la verte, contenant 3 dose d'élixir, pour 2 thalers. Le joueur rouge achète lui aussi une bouteille verte à 3 doses, mais pour 3 thalers. Le bleu est forcé d'acheter la bouteille rouge 2 thalers.

Guérison

Une fois que le dernier joueur a terminé sa dernière action au théâtre, les joueurs peuvent guérir leurs assistants malades. Dans l'ordre des joueurs défini, chacun décide s'il utilisera des bouteilles de remède, et combien.

Les **bouteilles vertes contiennent un élixir** qui guérit les assistants malades. Chaque dose ne guérit qu'un seul assistant. Les joueurs échangent alors le nombre requis d'assistants noirs contre des assistants à leur couleur. Les doses excédentaires sont perdues (le remède est périmé).

Les **bouteilles rouges contiennent du jus de framboise**. Elles ne guérissent pas les assistants, mais améliorent l'humeur. Chaque bouteille rouge utilisée améliore l'humeur de +1 et on déplace le peintre au théâtre en fonction.

Toutes les bouteilles utilisées sont défaussées et placées sur la case adéquate du plateau de médecin. À la fin du tour de jeu, toutes les bouteilles invendues sont retirées et défaussées également. Ensuite, on révèle de nouvelles bouteilles pour le tour suivant. Tirez une bouteille pour chaque joueur qui a au moins un assistant malade et placez-les comme suit : **De gauche à droite, mettez les bouteilles vertes classées par dose (3, 2, 1) puis les rouges.**

Quand la pile est vide, mélangez les bouteilles défaussées et servez-vous-en comme nouvelle pile de réserve. Défaussez la tuile d'infection de ce round.

Guérison automatique

Un joueur peut sélectionner un assistant noir s'il doit se séparer d'un assistant en cas de mauvaise humeur après avoir choisi l'heure de son lever. Le joueur rend le pion noir au plateau médecin et y reprend un des assistants à sa couleur, qu'il garde devant son paravent. Cet assistant pourra être utilisé de nouveau si son humeur s'améliore.

Nouvelle condition de fin de partie

Ce module introduit une nouvelle condition de fin de partie : s'il ne reste qu'une tuile d'infection sur le plateau de médecin au début d'un tour, c'est le dernier tour, et on retourne le plateau de médecin.

Lors du décompte de l'argent, tous les joueurs reçoivent 5 Thalers pour chaque apprenti de leur propre couleur qui ne se trouve pas sur le plateau de médecin.



Exemple : le joueur rouge a 2 apprentis malades. Il utilise une bouteille verte contenant 3 doses d'élixir et échange 2 apprentis malades contre 2 apprentis sains. La dose excédentaire est perdue.

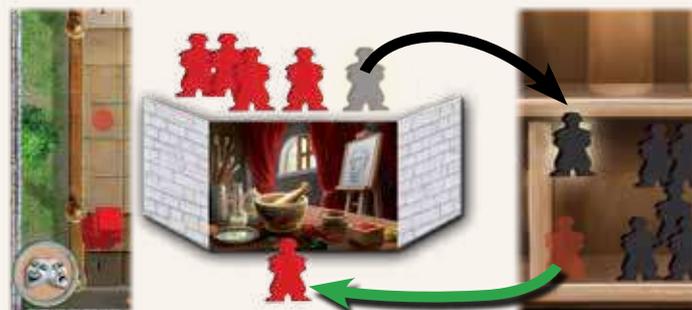


Exemple : le jus de framboise améliore l'humeur de 1.



Exemple : comme les 4 joueurs ont des apprentis malades, le médecin propose 4 bouteilles, réparties comme suit :

D'abord, les 2 bouteilles contenant 3 doses d'élixir, puis une bouteille de 1 dose, et finalement, du jus de framboise.



Jeu à 2

Les apprentis de Leonardo ne tombent pas malades et il n'achète pas de remède.