FRESCO

Mega Box

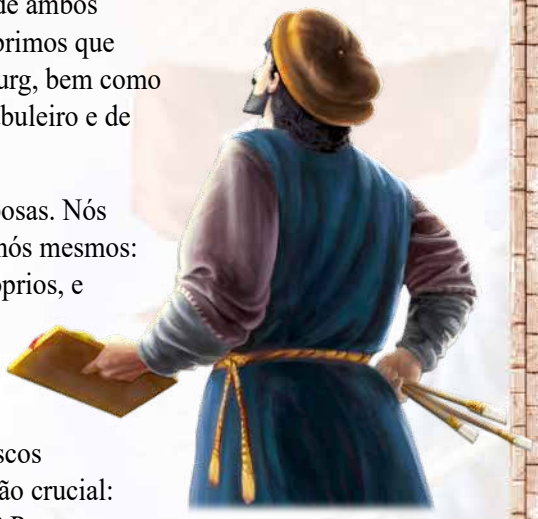


Limited

Designers' Edition

Prefácio da edição de 10º aniversário do jogo de tabuleiro "FRESCO"

Como tudo começou ...



Em 2002, nossos caminhos se cruzaram no escritório de uma seguradora de saúde onde ambos trabalhávamos como assistentes sociais. Logo nos tornamos bons amigos, pois descobrimos que compartilhávamos alguns interesses: futebol, especialmente como fãs do MSV Duisburg, bem como gostos musicais semelhantes. No entanto, uma coisa nos uniu ainda mais - jogos de tabuleiro e de cartas.

Assim, nos reuníamos regularmente, junto com nossas então companheiras, agora esposas. Nós desenvolvemos o hábito de analisar cada jogo depois de jogá-lo. Um dia, dissemos a nós mesmos: "Projetar jogos - também podemos fazer isso!" Começamos com alguns conceitos próprios, e alguns protótipos confeccionados por nós mesmos.

Sempre começamos com um conceito de um determinado assunto, e então desenvolvemos as regras do jogo. Em 2006, surgiu o tema da pintura de afrescos. Como pintores, restauramos afrescos no teto de uma igreja, e sempre admiramos afrescos coloridos e vitrais. Durante uma sessão de “brainstorming”, Marcel fez uma observação crucial: "Por que não deixar simplesmente esses pequenos cubos de madeira serem o que são? Peças coloridas, isso é o que eles são. Azul é azul, puramente, e não água ou qualquer outra coisa, e amarelo é amarelo, não ouro ou colheitas."

Pouco a pouco, as peças foram se encaixando e as regras do jogo se desdobraram como as tintas usadas para uma pintura. Devemos o crédito de uma certa regra à esposa de Marco, Jenni. Ela gostava de jogar o jogo SIMS para PC naquela época, um dos conceitos era manter seu personagem de bom humor. Este foi o nascimento da hora de acordar no albergue. Acordar cedo ou tarde tem um impacto no humor da pessoa, e isso, por sua vez, tem impacto nos preços no mercado das tintas.

Nossos testadores gostavam muito do nosso trabalho e, em 2008, na feira de jogos SPIEL, em Essen, tivemos a coragem de apresentar o jogo para a Queen Games. O CEO da editora, Rajive Gupta, ficou impressionado com o jogo, que ainda tinha o título provisório de “Os Pintores do Rei”. Ele então contratou Wolfgang Panning para fazer o desenvolvimento. Wolfgang adorou o projeto “Fresco” e com sua colaboração, muitos dos conceitos, para as expansões, foram desenvolvidos. Os designers e a editora mantiveram uma cooperação bem próxima, que resultou em uma verdadeira amizade. Juntamente com a família Queen Games, vivemos muitas experiências maravilhosas. Nunca esqueceremos a nomeação para o “Spiel des Jahres” em 2010 e a vitória para o “Deutscher Spielpreis”.

Hoje, todos os envolvidos olham para trás com orgulho, os dez anos de sucesso do “Fresco”. O jogo foi revisado editorialmente e graficamente para o aniversário, e “Fresco” está muito vivo depois de todos esses anos. A prova disso são os incríveis 17 módulos de expansão que existem agora.

Desejamos a vocês muita diversão com “Fresco”.

Marco Ruskowski and Marcel Süßelbeck

Duisburg/Dinslaken 2020



Se o pintor tem tintas frescas,
a catedral ele repinta.
Se o bispo estiver por perto,
os pontos de vitória se multiplicarão!

De bom humor você deve estar,
para o seu dia perfeitamente planejar.
Que vencer FRESCO seja seu objetivo,
e que as várias sessões nunca serão as mesmas.

Conteúdo

Prefácio ____ 2

Jogo base (2010) ____ 3

Módulo 1 - Os retratos (2010) ____ 11

Módulo 2 – O pedido do bispo (2010) ____ 13

Módulo 3 - Mistura especial de cores (2010) ____ 14

Módulo 4 - O poço de desejos (2011) ____ 14

Módulo 5 - A folha de ouro (2011) ____ 17

Módulo 6 - Os vidraceiros (2011) ____ 18

Módulo 7 - Os pergaminhos (2010) ____ 21

Módulo 8 - Os sinos (2013) ____ 22

Módulo 9 – A parede de afresco (2013) ____ 25

Módulo 10 - O médico (2013) ____ 27

Módulo 11 - Os favores do bispo (2012) ____ 32

Módulo 12 - As damas (2020) ____ 32

Módulo 13 - As catacumbas (2020) ____ 35

Módulo 14 - Os bancos (2020) ____ 38

Módulo 15 - O domo (2020) ____ 40

Módulo 16 - O mercado negro (2020) ____ 42

Módulo 17 - A guilda dos pintores (2020) ____ 43

Exemplo de preparação com todos os módulos ____ 44

FRESKO

Visão geral

"Fresco" é um exótico jogo familiar para 2 a 4 jogadores a partir de 10 anos. Ele os levará para a época da Renascença com toda a sua grandeza. Mergulhe nesta era impetuosa com os audaciosos 17 módulos de expansão para o jogo básico inclusos na caixa. Eles podem ser combinados com o jogo básico em qualquer combinação que você desejar. Os módulos aumentam a complexidade, o desafio e o tempo de jogo.

"Fresco" é um jogo que certamente proporcionará entretenimento diversas vezes.

Objetivo do jogo

Os jogadores são pintores de afrescos que, por ordem do bispo, devem restaurar a grande pintura do teto da catedral. Os pintores devem planejar cuidadosamente seu dia de trabalho para ter sucesso. As manhãs serão necessárias para comprar e misturar as tintas, bem como trabalhar na catedral para restaurar o afresco ao seu esplendor original.

No entanto, o dinheiro é sempre escasso para um artista, e ele pode ter que fazer um trabalho extra em seus estúdios privados para obter um dinheiro extra. Isso, como também acordar muitas vezes cedo, vai deixá-los com um mau humor que apenas uma noite de lazer no teatro pode curar. Somente um planejamento cuidadoso permitirá que você equilibre todas essas necessidades e obtenha o máximo de pinturas vitoriosas, tornando-se o mais glorioso pintor de afrescos.

Componentes para uma partida do jogo base

- **1 Tabuleiro de dupla face**
- **14 peças de mercado**
- **25 peças de afresco** com valores de 3 a 11
- **60 moedas (táleres)** com valores de 1 (36x), 5 (16x), e 10 (8x)
- **78 peças de tinta,** sendo 17 de cada uma das cores: vermelho, amarelo, azul; e 9 de cada uma das cores: verde, roxo e laranja
- **4 aprendizes na cor natural**
- **20 aprendizes,** 5 de cada uma das 4 cores
- **12 pintores mestres,** 3 de cada uma das 4 cores
- **1 bispo**
- **4 telas pequenas**
- **4 telas grandes**
- **4 tabuleiros de ação**
- **1 bolsa de pano**
- **1 livro de regras**

Materiais para cada jogador

Cada jogador pega na cor escolhida:

- **1 Tela pequena** e **1 tabuleiro de ação**, que devem ser colocados atrás da tela com o lado "1" visível.



Frente da tela pequena



A parte de dentro da tela mostra uma visão geral da fase 1, fase 2 e a preparação para o próximo turno.



Lados 1 e 2 do tabuleiro de ação.

O lado 2 é necessário apenas para o último turno.

- **1 Tela grande**, por trás da qual você deve colocar **1 peça de tinta amarela, 1 azul,** e **1 vermelho** bem como **12 táleres**



Frente da tela grande



Lado interno da tela grande, mostrando dois gráficos de tintas básicas e misturadas



- **3 mestres pintores**



- **5 aprendizes**



Preparação para uma partida com 3 ou

1. O tabuleiro de dupla face …

… é colocado no meio da mesa, de fácil acesso a todos os jogadores. Mostrado aqui o lado para 4 jogadores (espaços iniciais S1 - S4).

Para 3 jogadores use o lado do tabuleiro que mostra os espaços iniciais S1-S3.

2. Os

Coloque
dentro d
bolsa, u
espaços
foram s



9. O bispo

O bispo toma seu lugar no centro do afresco.



8. O teatro

Cada jogador coloca um de seus mestres pintores no espaço correspondente no mostrador de humor.



Um aprendiz na cor natural é colocado no espaço acima de cada coluna.

7. A oficina

Organize as peças de tinta por cor e forme um suprimento geral empilhando-as nos 8 espaços da oficina. Os 2 espaços mais à direita não são usados no jogo base.

6. O estúdio

Organize as moedas por denominação e forme um suprimento geral à esquerda do retrato.



Quaisquer componentes restantes não serão usados no jogo base.

u 4 jogadores

Quaisquer características distintas para uma partida de 3 jogadores são realçadas por um fundo azul

s espaços iniciais (S1-S4)

e 1 mestre pintor de cada jogador
da bolsa de pano. Então saque da
m após o outro, e coloque-os nos
iniciais S1 até S4, na ordem que
acados.

3. O albergue

Cada jogador coloca um de seus mestres pintores em uma cama acima do albergue.

O albergue mostra:
- Coluna da esquerda: hora de acordar pela manhã
- Coluna do meio: hora de acordar pela manhã
- Coluna da direita: preços no mercado



4. O mercado com 4 cabines I-IV

Coloque todas as 14 peças de mercado dentro da bolsa de pano e embaralhe bem. As peças mostram as tintas que podem ser compradas no mercado. Saque o número apropriado de peças para cada cabine, colocando-as com suas faces para cima. Uma peça irá sobrar dentro da bolsa.

Em uma partida de 3 jogadores, as seguintes peças devem ser removidas, já que apenas 3 cabines serão usadas.



Existe um total de 11 peças, 2 das quais serão deixadas dentro da bolsa.

5. A catedral com o afresco e o altar

Coloque uma das 25 peças de afrescos de valor 11, com sua face para cima, no espaço central do afresco.



Embaralhe as peças restantes e, aleatoriamente, coloque-as, com suas faces para cima, nos segmentos do afresco.

Frente



Pontos de vitória

Essas tintas são necessárias para a restauração.

Verso



Necessário apenas para o módulo de expansão "A ordem do bispo".

Renda

Jogando

Fresco dura vários turnos; cada turno é dividido em 2 fases:

1. Escolha o horário de acordar e ajuste o humor

2. Planeje e então realize as ações

3. Prepare-se para o próximo turno

As fases em detalhes:

1. Escolha o horário de acordar e ajuste o humor

O jogador em **último** lugar na trilha de pontos de vitória, escolhe primeiro.

Este jogador seleciona **um horário** para despertar (coluna à esquerda) e move seu mestre pintor para esta posição. Em ordem inversa, cada jogador escolherá um horário de despertar disponível - apenas um pintor pode ocupar cada espaço.

Os horários de despertar têm os seguintes efeitos para cada jogador:

- Pode mudar o **humor** do próprio jogador
- Afeta seu **preço** no mercado
- Determina a **ordem de turno** para as ações durante a fase 2.

Mudança de humor

Quaisquer mudanças de humor são indicadas pela coluna do meio no albergue. Imediatamente, após escolher um horário para despertar, o jogador ajusta seu humor movendo seu pintor para cima ou para baixo na coluna de humor. Não pode nunca mover além dos limites da coluna.

Os efeitos de humor são os seguintes

- **espaços "+1"**
  Se o mestre pintor de um jogador parar em qualquer um dos dois espaços de **"+1"**, eles tiram o **aprendiz de cor natural** da poltrona vermelha **de sua coluna**.
  Eles podem usar este aprendiz para **1 ação adicional** (tendo assim um total de 6 ações) em seu tabuleiro de ação. Um jogador pode usar o aprendiz extra, desde que permaneça em um dos espaços de +1, mas deve devolvê-lo se não encerrar esta fase em um espaço de +1.
- **espaços "-1"**
  Se o mestre pintor de um jogador parar em qualquer um dos dois espaços de **"-1"**, eles devem colocar imediatamente um de seus aprendizes na frente de sua tela, reduzindo suas ações para 4, durante a fase 2. Se eles terminarem esta fase fora do espaço de -1, eles podem recuperar o aprendiz.

Nota: no começo da partida os mestres pintores são colocados nos espaços de S1-S4, com S1 qualificado como a última posição (logo pode escolher primeiro).

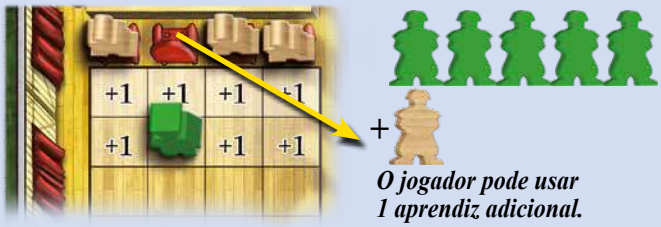


Exemplo:

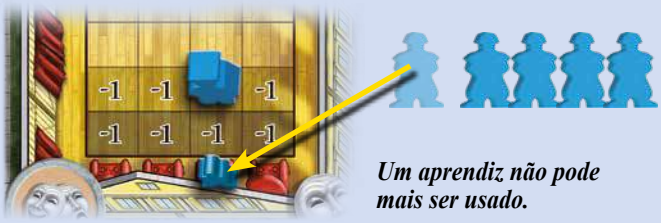
1) O jogador vermelho ocupa o último lugar na trilha de pontos de vitória. Ele pode ir primeiro, e escolhe acordar às 7. Isso significa que o humor irá cair em 1, e que ele deve pagar 2 táleres por cada peça de mercado. Nenhum outro jogador pode escolher acordar às 7:00..

2) Primeiro, o jogador vermelho ajusta seu humor movendo um espaço, no teatro, para baixo.





O jogador pode usar 1 aprendiz adicional.



Um aprendiz não pode mais ser usado.

Preços no mercado

Baseada na hora de acordar escolhida, a coluna à direita irá mostrar o preço que o jogador deve pagar por 1 peça de mercado.

Iniciativa

Depois que todos os jogadores decidirem uma hora de acordar, a ordem para esse turno é fixada. O jogador que escolheu o horário mais cedo, será o primeiro durante a fase 2, seguido por todos os outros jogadores, em ordem crescente dos horários escolhidos.



Exemplo:
O jogador vermelho deve pagar 2 táleres por cada peça de mercado que deseja comprar.

Importante:

Existem 2 tipos de ordens diferentes durante a partida:

1. *A ordem de escolha por um horário de despertar depende da posição do jogador na trilha de pontos de vitória.*
2. *A ordem de realização das ações depende do horário de despertar escolhido pelo jogador.*

2. Planeje e então realize ações

Planejando ações

Todos os jogadores começam a planejar suas ações para o turno **simultaneamente atrás de suas telas pequenas.** Os jogadores podem designar seus aprendizes disponíveis para as 15 vagas de seu tabuleiro de ação, que corresponde aos 5 locais diferentes no tabuleiro de jogo. Colocar um aprendiz em um espaço irá ativá-lo, e apenas um aprendiz pode ser colocado em cada espaço.

Realizando ações

Depois que todos os jogadores escolherem para onde enviar seus aprendizes, as telas dos jogadores são removidas, para revelar as ações escolhidas. Resolvendo cada local da esquerda para a direita, o jogador com o horário de despertar mais cedo realiza todas as suas ações atribuídas no primeiro local, antes de passar a vez para o próximo jogador na ordem de turno (cada jogador realiza todas as ações em um local antes de passar).

Se um jogador não designar pelo menos um de seus aprendizes para um determinado local, ele não realiza nenhuma ação lá. Ele é simplesmente ignorado na ordem dos jogadores.

Os jogadores não são forçados a realizar ações e, em vez disso, podem desistir de uma ação em vez de realizá-la (e devem fazê-lo se eles não possuem dinheiro ou tinta suficiente para realizar a ação).



Exemplo:

Para esse turno o jogador vermelho planeja visitar

1x o mercado,
2x a catedral,
0x o estúdio,
1x a oficina e
1x o teatro.

Lugares e ações:



Mercado: comprar tintas ou fechar uma cabine do mercado

Primeiramente o jogador ativo seleciona uma das cabines disponíveis no mercado e decide realizar uma das duas ações:

• **Comprar tintas** ou • **Fechar o mercado**

Os locais e ações associadas:



Mercado: comprar tintas ou fechar uma cabine do mercado



Catedral: restaurar o afresco ou altar



Estúdio: pintar retratos



Oficina: misturar tintas



Teatro: melhorar o humor

Comprar tintas

O jogador seleciona uma cabine do mercado. Para cada aprendiz atribuído ao mercado, eles podem comprar uma peça de mercado dessa tenda. Cada peça só pode ser comprada uma vez, e o preço é determinado pela hora de despertar do jogador.

Depois de selecionar as peças de mercado, o jogador pega as peças de tinta mostradas, do suprimento geral, e as coloca atrás da sua tela.

Após finalizar suas compras na cabine selecionada, o jogador retorna todas as peças da cabine para a bolsa de pano.

Fechar uma cabine do mercado

Não importa quantos aprendizes o jogador ativo tiver designado para o mercado, eles podem renunciar à compra das peças de tinta e fechar a cabine selecionada. Todas as peças desta cabine são devolvidas a bolsa de pano. Isso conta como uma ação gratuita.





Exemplo:
1) O jogador Vermelho designou 1 aprendiz no mercado, habilitando-o para realizar 1 ação lá. Já que ele acordou às 7:00, ele deve pagar 2 táleres para cada peça de mercado.



2) Ele quer comprar a peça de mercado com 3 peças de tinta amarela na cabine IV. Ele paga 2 táleres e pega 3 peças de tinta amarela do suprimento geral e, em seguida, retorna as peças da cabine IV para a bolsa de pano.

Catedral: restaurar o afresco ou altar

Cada um dos aprendizes dos jogadores designado na coluna da catedral pode:

- **restaurar um segmento do afresco ou**
- **restaurar o altar uma vez**

Restaurar um segmento do afresco

O afresco é dividido em 25 segmentos; cada segmento é coberto por 1 peça. Para restaurar um segmento, o jogador deve possuir as peças de tinta indicadas na peça do segmento.

Ao restaurar um segmento do afresco, o jogador retorna as peças de tinta necessárias para o suprimento geral e marca os pontos de vitória mostrados na peça, adicionalmente a quaisquer pontos de bônus ganhos pela presença do bispo *(se aplicável)*.

O jogador avança seu mestre pintor, na trilha de pontos de vitória, de acordo com o número de pontos de vitória, que ele acabara de ganhar *(sem contar os espaços iniciais S1-S4, a trilha de pontos de vitória começa realmente a partir do espaço 1)*.

Se seu movimento terminar em um espaço já ocupado pelo pintor de outro jogador, você tem que decidir entre parar no próximo espaço vazio, atrás ou na frente, do espaço ocupado. Nenhum espaço pode ser ocupado por mais de um jogador.

Depois de restaurar um segmento, o jogador remove a peça de afresco do tabuleiro e coloca-a, com sua face para baixo, na frente dele. Finalmente, o bispo é movido para o segmento restaurado.





Exemplo: 1. O jogador Vermelho designou 2 aprendizes na catedral e, portanto, pode realizar 2 ações lá. Primeiro ele escolhe a peça de valor 3.



2. Ele retorna as peças de tinta necessárias para o suprimento geral e avança seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória em 3 espaços.

3. O bispo está parado em um espaço diagonal adjacente, então o jogador Vermelho ganha 2 pontos extras (e move seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória de acordo). No total, o jogador Vermelho ganhou 5 pontos por restaurar o segmento do afresco.

Ele pega a peça do afresco do tabuleiro e a coloca, com sua face para baixo, na sua frente e move o bispo para o novo segmento restaurado do afresco.

4. Agora o jogador Vermelho procede para realizar sua 2ª ação na catedral.

Movendo o bispo:

Antes de restaurar **qualquer** segmento do afresco, o jogador pode mover o bispo, uma vez apenas, exatamente um espaço em qualquer direção (incluindo diagonalmente) ao pagar um táler para o suprimento geral. Esse movimento pode acabar em qualquer espaço, até mesmo em um que já tenha sido restaurado.



Pontos bônus do bispo

Se o bispo estiver no segmento a ser restaurado o jogador ganha 3 pontos bônus. Se o bispo estiver adjacente ao segmento a ser restaurado (em qualquer direção), o jogador ganha 2 pontos bônus.

Restaurar o altar

Ao invés de restaurar o segmento do afresco, o jogador ativo pode escolher restaurar o altar.

Isso pode ser feito de 3 maneiras:

- Restaurar o altar usando **tintas básicas**:
  O jogador retorna 1 tinta vermelha, 1 amarela e 1 azul, de trás de sua tela, para o suprimento geral. Ele ganha 2 pontos de vitória por essa restauração.
- Restaurar o altar usando **tintas básicas** e **misturadas**:
  Para cada tinta misturada (verde, laranja, roxo) substituindo uma tinta básica, o jogador ganha 1 ponto de vitória adicional.
- Restaurar o altar usando apenas **3 tipos diferentes de tintas misturadas:**
  O jogador retorna 1 tinta laranja, 1 verde e 1 roxa, de trás de sua tela, para o suprimento geral. Ele ganha 6 pontos de vitória pela restauração.

Nota: *normalmente essa ação ficará cada vez mais atraente com o passar do jogo por conta da quantidade de afrescos ainda não restaurados diminuindo.*





= 2 + 1 (3 pontos de vitória)

Exemplo: o jogador ganha um total de 3 pontos de vitória. Dois por tintas básicas (vermelha/azul) +1 ponto pela verde (substituindo a amarela).



= 2 + 1 + 1 + 1 (5 pontos de vitória)

Exemplo: o jogador ganha um total de 5 pontos de vitória. Dois pontos base +3 pontos bônus por 2 tintas laranjas e 1 verde (substituindo vermelha/amarela/azul).





Exemplo: o jogador retorna 1 tinta verde, 1 laranja e 1 roxa para o suprimento geral e marca 6 pontos de vitória.

Estúdio: pintar retrato

Para cada um de seus aprendizes designados no "estúdio", o jogador recebe 3 táleres do suprimento geral.



Exemplo: o jogador Vermelho não designou aprendizes no estúdio, logo não coletará nenhum táler do suprimento geral. Ele não realiza nenhuma ação neste local e é ignorado na ordem de turno.

Oficina: misturar tintas

Para cada aprendiz designado na “oficina” o jogador pode misturar 2 vezes.

O jogador ativo escolhe quais tintas ele quer misturar baseado no gráfico. Ele simplesmente retorna as peças de tinta para o suprimento geral e pega o resultado.





Exemplo: o jogador Vermelho designa um aprendiz na oficina, que possibilita a mistura de tintas em até duas vezes, de acordo com o gráfico.

Nota: *o número de peças de tinta é ilimitado. No raro caso do suprimento acabar, cada jogador anota em um pedaço de papel o número e as cores das peças de tinta que eles iriam receber.*

Teatro: melhorar o humor

Para cada aprendiz designado no "teatro" o jogador pode mover seu mestre pintor para cima em **2 espaços** na trilha de humor.

Nota: jogadores somente perdem e ganham aprendizes ao fim da fase de despertar, mesmo que eles movam para dentro ou fora de um espaço de +1/-1 agora.





Exemplo:
o jogador Vermelho designa um aprendiz para o teatro e melhora seu humor duas vezes.

3. Preparar-se para o próximo turno

Depois que todos os jogadores tenham terminado suas ações o próximo turno deve ser preparado:

- Primeiro, retorne quaisquer peças de mercado de volta para a bolsa de pano. Então, saque apropriadamente o número de peças de mercado para cada cabine do mercado e coloque-as lá, com suas faces para cima.
- Cada jogador recebe uma renda de 1 táler para cada peça de afresco, com sua face para baixo, na frente deles.
- Todos os jogadores movem seus mestres pintores de volta para seus locais de dormir, no topo do albergue.

O jogador em último lugar na trilha de pontos de vitória é o primeiro a escolher a hora de despertar, no próximo turno.



Para uma fácil referência, as fases do jogo são mostradas dentro da pequena tela.

Atenção: caso 2 ou mais mestres pintores estiverem ainda no espaço inicial eles devem trocar de lugar. O primeiro se move para o fim da fila e os outros são movidos um espaço à frente.

Fim de jogo e pontuação final

Se existirem 6 ou menos peças de afresco restantes no tabuleiro, no começo do turno, esse será o último turno do jogo.

Todos os jogadores viram seu tabuleiro de ação para mostrar o lado 2. O jogo acabará depois deste turno, mesmo que o afresco não tenha sido restaurado por completo. Nenhuma renda é paga ao final do último turno.

Pontuação no fim do jogo

Agora todos os jogadores são recompensados com pontos de vitória por seu dinheiro. Cada 2 táleres valem 1 ponto de vitória. Esses pontos de vitória finais são recompensados aos jogadores na ordem (hora de despertar) do turno final. O jogador com a maior quantidade de pontos de vitória ganha o título de mestre de todos os pintores de afresco e vencedor da partida.



No turno final o "teatro" não pode mais ser visitado, e ao invés disso a catedral pode ser visitada duas vezes.

Nota: caso o afresco seja restaurado completamente durante um turno sem que o último turno seja ativado, aquele será o último e será seguido imediatamente da pontuação final. Sendo o último turno, nenhuma renda é paga.

Nota: se um mestre pintor cair em um espaço ocupado na trilha de pontos de vitória durante a pontuação final, ele é movido para o próximo espaço livre à frente.

Regras para 2 jogadores (jogo base)



Peça Leonardo

Use o lado de 3 jogadores do tabuleiro e siga as instruções de preparação para 3 jogadores. Um jogador imaginário é introduzido - seu nome é Leonardo. Leonardo não recebe **peças de tinta** e **nem renda**, mas é recompensado com pontos de vitória.

Durante a preparação, Leonardo recebe:

- **3 mestres pintores** e **2 aprendizes** na cor não usada pelos jogadores
- **1 tabuleiro de ação -** ele não necessita de nenhum outro material, como uma tela, etc.

Coloque **1 dos mestres pintores de Leonardo no espaço S3**, 1 em uma cama acima do albergue, e 1 no centro do afresco ao lado do bispo.

Seu **tabuleiro de ação** é colocado na mesa mostrando o lado 1, e **um de cada** um de seus aprendizes é colocado nos espaços do topo do **mercado** e **catedral**. Essa preparação permanece a mesma durante todo o jogo.

Dê a **peça de Leonardo** para o **primeiro jogador**. Ele irá jogar e agir como Leonardo durante esse turno.

No próximo turno Leonardo será jogado pelo outro jogador, alternando entre os dois jogadores, turno a turno. A ordem de jogo usual é aplicada também a Leonardo, mas existe uma diferença em como as ações de Leonardo são realizadas:

1. Escolhendo a hora de acordar

No turno de Leonardo o jogador em controle coloca seu mestre pintor em qualquer hora de acordar desejada. *(Lembrete: não existe mestre pintor de Leonardo no marcador de humor!).*

2. Realizando ações



Mercado: fechar uma cabine do mercado

Leonardo **nunca** compra tintas; ao invés ele fecha qualquer cabine do mercado escolhida pelo jogador.



Catedral: restaurar o afresco

Cada turno Leonardo restaura 1 peça de afresco, somente. Seu mestre pintor move um espaço ortogonalmente (não diagonalmente) para restaurar a peça de afresco; se isso não for possível, ele move para a peça com o menor valor. Se existir múltiplas peças com esse valor, o jogador em controle pode escolher.

Leonardo ganha pontos de vitória normalmente, incluindo pontos extra pelo bispo.

Avance o mestre pintor de Leonardo na trilha de pontos de vitória de acordo. Coloque a peça de afresco restaurada na frente do tabuleiro de ação dele, com a face para baixo. Ambos, o bispo e o mestre pintor de Leonardo, são movidos para o espaço recentemente restaurado do afresco.

Quando os jogadores virarem seus tabuleiros de ação, o tabuleiro de Leonardo não é virado, mas seu aprendiz é removido da coluna da catedral, e essa ação não é mais realizada.

Pontuação final - por favor não esqueça que Leonardo ocupa um espaço na trilha de pontos de vitória!

1 Os Retratos

Personalidades renomadas querem seus retratos pintados no estúdio dos pintores. Isso será vantajoso durante a partida! Quem irá se beneficiar ao máximo com esses privilégios?

Esse módulo afeta o seguinte:

Estúdio: pintar retratos e "Fim de jogo"

Componentes extras

- **18 Cartas retrato –** durante a partida os jogadores irão ganhar dinheiro, peças de tinta e outros benefícios através dessas cartas.
- **1 Tabuleiro de estúdio**

Mudanças na preparação

Coloque o tabuleiro de estúdio próximo do tabuleiro de jogo.

Organize as 18 cartas de retrato em pilhas **"A", "B" e "C"** (verso). Embaralhe cada pilha separadamente e então empilhe-as uma em cima da outra, e em seguida coloque a pilha no local destinado no tabuleiro de estúdio como mostrado aqui.

Existem 2 tipos diferentes de cartas retrato:

1) <u>Cartas com</u> ∞:
Quando um jogador pegar esse tipo de carta ele tem que colocá-la à sua frente e a partir deste momento o jogador ganha um benefício permanente.

2) <u>Cartas com</u> ⚡:
Quando o jogador pegar esse tipo de carta ele recebe imediatamente uma recompensa, e então remove a carta do jogo.

Recompensa por pintar o retrato



Coloque as cartas "C" embaralhadas no espaço livre mais à direita do estúdio. Empilhe a pilha "B" em cima da "C", e então finalmente "A" em cima da "B". Revele as duas cartas do topo.



Mudanças durante a partida

Estúdio: pintar retratos

Para cada aprendiz designado ao estúdio, o jogador pode pegar uma das cartas de retrato do mostrador e aplicar seus efeitos, além de receber 3 táleres. Para todos os aprendizes, além do primeiro, ou se ambas as cartas de retrato já tiverem sido pintadas (coletadas), os jogadores apenas podem receber 3 táleres.

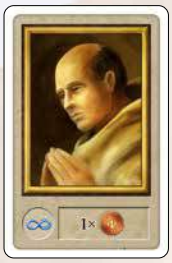
Preparando-se para o próximo turno:
Remova todas as cartas não pintadas do jogo, e revele 2 novas cartas retrato do topo da pilha.

Mudanças para "Fim de jogo"

Esse módulo introduz uma nova condição de fim de jogo: se as últimas 2 cartas retrato tiverem sido reveladas, esse será o último turno *(vire seus tabuleiros de ação!)*.

Detalhes das cartas de retrato

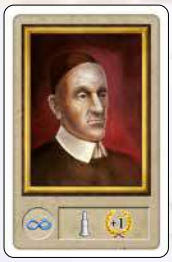
Essas cartas garantem um benefício permanente aos seus donos, permanecendo, com a face para cima, na frente deles.



Servo de deus:
Cada turno, o jogador ganha uma renda adicional de 1 táler.



Ator:
Para cada aprendiz designado no teatro, o humor do jogador aumenta em 3 espaços ao invés de 2.



Abade:
Sempre que o jogador ganhar pontos bônus do bispo, ganha um ponto extra a mais.



Sacristão:
Uma vez por turno, ao trabalhar na catedral, o jogador pode mover o bispo, para qualquer lugar de sua escolha, pagando 1 táler.

Essas cartas garantem um benefício de uso único e são removidas do jogo.



Mercador:
O jogador pode pegar quaisquer 2 peças de tinta (vermelho, amarelo, azul) a sua escolha e 1 táler.



Colegas:
O jogador ganha dinheiro e peças de tinta como mostrado.



Bispo/Pinturas da Virgem Maria:
O jogador ganha pontos de vitória e peças de tinta ou táleres como mostrado.



Patrono:
O jogador ganha 7 táleres.



Garota bonita/ Autorretrato:
O jogador ganha pontos de vitória ou táleres e seu humor melhora como mostrado.



Musa:
O humor do jogador sobe para o máximo da coluna.

Partida de 2 jogadores

No turno de Leonardo, no estúdio, ele deve pintar uma carta retrato, se possível, escolhida pelo jogador em controle. Leonardo marca quaisquer pontos de vitória concedidos pela carta.

2 O pedido do bispo

Complete pedidos especiais do bispo e sacrifique renda por tintas e pontos.

Esse módulo afeta o seguinte:
Oficina: misturar tintas

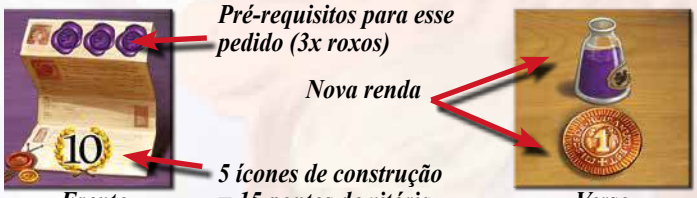
Mudanças na preparação

Coloque o tabuleiro de pedidos próximo ao tabuleiro de jogo, abaixo da oficina.
Organize as **12 peças de pedido** por tipo (cor do verso) e empilhe-as, com suas faces para cima, em ordem de pontos decrescente, com o valor mais alto no topo.

Componentes extras



- **12 Peças de pedido** – 1 comum e 3 pedidos especiais (roxa, laranja e verde) que geram pontos de vitória extras.
- **1 Tabuleiro de pedidos** – para colocar as peças de pedido em cima.



Mudanças na partida

Oficina: misturar tintas
Ação adicional: cumprir um pedido

Cada turno, um jogador pode escolher 1 aprendiz designado à oficina para cumprir um pedido ao invés de misturar tintas. Todos os outros aprendizes designados pelo jogador podem misturar tintas normalmente.
Importante: *um aprendiz sozinho pode ou misturar tintas ou cumprir um pedido* - **mas nunca ambos.**

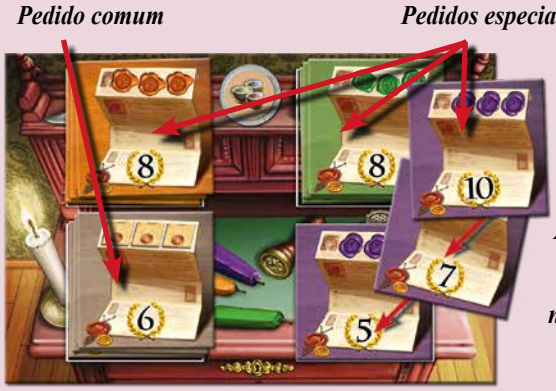
Cumprindo um pedido comum

Se um jogador tiver pelo menos 3 peças de afresco concluídas na frente deles, eles podem pegar 1 peça de "pedido comum" e avançar seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória o número indicado de espaços.
Eles devem, então, empilhar 3 de suas peças de afresco concluídas, uma em cima do outro, virar a face do pedido para baixo e colocar no topo da pilha.

A renda dos 3 afrescos é substituída pela nova renda do pedido, que é 1 táler e qualquer tinta básica, a cada rodada.

Cumprindo uma ordem especial

Alguns afrescos possuem um selo em laranja, verde ou roxo. Um conjunto de 3 selos da mesma cor pode ser entregue para atender a um pedido especial. O mesmo procedimento detalhado acima é seguido.



As peças de pedido são colocadas no tabuleiro do jogo separadas por tipo.



Exemplo: *o jogador empilha os 3 afrescos e coloca o pedido comum no topo. Ele avança seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória em 6 pontos.*



Exemplo: *o jogador possui 3 peças de afresco com selos roxos, então ele pode pegar o pedido especial, de cor roxa, do topo da pilha. Ele recebe 10 pontos de vitória, então empilha os três afrescos com o selo roxo, com a peça do pedido, no topo.*

Partida de 2 jogadores

Durante a preparação, um aprendiz adicional é colocado no espaço superior da coluna da oficina, no tabuleiro de ação de Leonardo. Quando for a vez de Leonardo na oficina, ele pode cumprir um pedido do bispo, desde que cumpra os requisitos necessários. Leonardo ganha os pontos de vitória como mostrado, contudo, após isso, os respectivos afrescos e a peça do pedido são removidos do jogo.

3 Mistura especial de cores

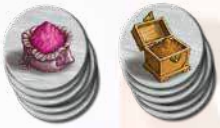
O afresco se torna ainda mais colorido, mas novas peças de tinta precisam de mais mistura ainda.

Esse módulo afeta o seguinte:
- **Catedral: restaurar o afresco ou altar e**
- **Oficina: misturar tintas**

Componentes extras

- **7 Peças de afresco** – com valores entre 13 e 24
- **12 Peças de tinta** – 6 de cada, rosa e marrom
- **1 Peça de altar**







Mudanças na preparação

As **12 peças de tinta rosa e marrom** são colocadas no tabuleiro de jogo, nos espaços mais à direita da oficina, ao lado das outras peças de tinta. Os jogadores agora usarão o **gráfico de combinação avançado** na parte de trás da tela.

A peça de afresco de valor 24 é colocado no centro do afresco. Aleatoriamente, remova 7 peças de afresco básicas e substitua-as por novas peças restantes. O resto das peças é colocada de acordo com as regras convencionais.

Mudanças na partida

Catedral: restaurar o afresco e altar

As tintas rosa e marrom podem substituir verde, laranja e roxo em qualquer combinação desejada ao restaurar o afresco. Cada tinta rosa usada, garante 3 pontos adicionais, e cada tinta marrom usada, garante 5 pontos adicionais.



9 pontos de vitória restaurando o altar:
6 PVs (valor base) +
3 PVs por uma peça de tinta rosa

Workshop: Blend paints

Além das cores misturadas do jogo base, jogadores podem agora combinar roxo + vermelho resultando rosa e laranja + verde resultando marrom. Uma nova tinta misturada pode ser usada imediatamente para uma segunda mistura.



21 pontos de vitória = 6 PVs (valor base)
+ 3x5 PVs por 3 peças de tinta marrons.

Partida de 2 jogadores

Não existem regras especiais para Leonardo nesse módulo!

4 O poço de desejos

Artistas só querem ser felizes - será que é verdade que o velho poço no mercado é um poço de desejos da sorte?

Esse módulo afeta o seguinte:
- **Planejando ações – Usar tostões da sorte**
- **Mercado: adquirir cartas de desejos**
- **Realizar ações – Usar suas cartas de desejo**

Componentes extras

- **20 Tostões da sorte**
- **20 Cartas de desejo**
- **1 Tabuleiro de poço de desejos**





Mudanças na preparação

Coloque o poço de desejos próximo ao tabuleiro do jogo, próximo do poço já existente.

Embaralhe as cartas de desejo e coloque-as na pilha, com suas faces para baixo, no espaço destinado. Coloque todos os tostões da sorte no poço de desejos para formar um suprimento geral.

Dê 3 tostões para cada jogador, os quais devem ser escondidos, por trás das telas dos jogadores.

Tabuleiro do poço de desejos

Armazém para os tostões da sorte

Poço de desejos com espaço para dois tostões da sorte

Espaço destinado para as cartas de desejo



Mudanças durante a partida

Tostões da sorte devem ser usados ao planejar ações (■ Fase 2: planejando ações) e ao realizar uma ação ■ no mercado.

■ Planejando ações – Usar os tostões da sorte

Cada jogador que designar pelo menos 1 aprendiz no mercado deve colocar no máximo 2 tostões da sorte no símbolo do mercado no seu tabuleiro de ação.



Exemplo: o jogador Vermelho designa 3 aprendizes no mercado e coloca 2 tostões da sorte no símbolo do mercado.

■ Mercado: adquirir cartas de desejo

O jogador ativo pode jogar os tostões da sorte (1 ou 2) dentro do poço de desejos.

Para cada tostão usado, ele deve sacar uma carta de desejo da pilha, mantendo-a oculta dos outros jogadores. Ele, então, continua com suas ações no mercado normalmente.

Apenas dois tostões no total podem ser jogados dentro do poço de desejos por todos os jogadores durante o turno. Se dois tostões já estiverem no poço de desejos, mais nenhuma carta de desejo pode ser sacada neste turno. Qualquer jogador que não usar seus tostões pode retorná-los para trás de sua tela grande (sem perdê-los).

Todos os jogadores colocam quaisquer tostões da sorte, ainda em seu tabuleiro de ação, de volta atrás das suas telas grandes.



O jogador jogou um tostão da sorte no poço de desejos e então sacou a carta de desejo do topo da pilha.

Realizando ações - Usar suas cartas de desejo

Cada carta representa um bônus que pode ser aplicado em um aprendiz numa localização em particular, como mostrado na carta.

Exceção: você não precisa de um aprendiz para o artista de rua.

Cada **aprendiz** pode usar apenas uma carta de desejo durante um turno.

Cada carta de desejo pode ser usada a qualquer momento, depois de adquirida. Uma vez usada, ela é removida do jogo.



Exemplo:
Lugar: estúdio

Bônus: o aprendiz recebe uma gorjeta - 1 táler e 1 tostão da sorte.

Interação com outros módulos:
Você pode sempre usar uma carta de desejo, mesmo que você já tenha recebido um bônus ou uma ação de outro módulo (até o mesmo bônus).

As cartas de desejo em detalhes:

Você pode usar as seguintes cartas dos desejos apenas se tiver designado pelo menos um aprendiz na localização específica:



(3x) Dia de sorte – Mercado: você recebe 2 tostões da sorte do suprimento geral. Coloque-os por trás da sua tela grande.



(3x) Tintas de graça – Mercado: ao comprar uma peça de mercado, você pode pegar uma peça de tinta mostrada na carta, de graça, se estiver sendo oferecida na cabine que estiver visitando. Não requer um aprendiz adicional, mas não pode ser usada ao fechar a cabine.



(2x) Visita do bispo – Catedral: você pode mover o bispo 1 espaço extra a mais, em qualquer direção, sem pagar.



(2x) Elogio do bispo – Catedral: o bônus do bispo aumenta em 1 ponto.



(3x) Gorjeta – Estúdio: você recebe 1 táler extra e 1 tostão da sorte.



(2x) Alquimia – Oficina: o aprendiz mistura 1 tinta extra. Troque 3 tintas básicas (amarela, vermelha, azul) em qualquer combinação por 1 laranja, verde ou roxa.



(2x) Achado não é roubado – Teatro: além de melhorar seu humor, você também acha 3 táleres.

Você não precisa de um aprendiz para usar a seguinte carta. Ela é usada durante a fase 1, antes de escolher sua hora de acordar.



(3x) Artista de rua – Melhore seu humor em 1, ao ajudar seu humor. Um jogador pode jogar a carta apenas uma vez por turno.

Preparando-se para o próximo turno:

Coloque quaisquer tostões da sorte do poço de desejos de volta ao suprimento geral.

Fim de jogo e pontuação final

Antes da pontuação final, todos os jogadores descartam todos os seus tostões da sorte ainda por trás de suas telas e recebem 1 táler por cada tostão.

Partida de 2 jogadores

Leonardo nunca possui nenhum tostão da sorte.

5 A folha de ouro

O bispo decide, a cada turno, qual cor ele quer melhorar com a folha de ouro.

Esse módulo afeta o seguinte:

- **Mercado: comprar tintas e adquirir a folha de ouro**
- **Catedral: restaurar o afresco com tintas douradas**

Componentes extras

- **1 Tabuleiro** para a folha de ouro
- **20 Peças de folha de ouro**
- **2 Peças de mercado de ouro** 1 para cada um dos lados do tabuleiro de 3 e 4 jogadores.
- **6 Discos de madeira** (vermelho, azul, amarelo, verde, roxo, laranja). Coloque-os na bolsa, junto com as peças de mercado.
- **1 Peça de cesto**



Mudanças na preparação



Coloque as peças de folha de ouro no tabuleiro, próximo ao tabuleiro do jogo.



Coloque a peça de cesto e a peça apropriada de mercado de ouro no mercado.



Aleatoriamente, saque um disco de madeira da bolsa e coloque-o na peça de cesto.

A cor desse disco indica qual tinta deve ser refinada com a folha de ouro durante esse turno.

Mudanças durante a partida

Mercado: comprar tintas e adquirir a folha de ouro

As setas da peça de mercado de ouro apontam para duas peças de mercado. O jogador comprando uma dessas peças, adicionalmente, recebe quantas folhas de ouro são mostradas, de graça. Ele simplesmente pega as folhas de ouro do suprimento geral e as esconde atrás de sua tela grande.



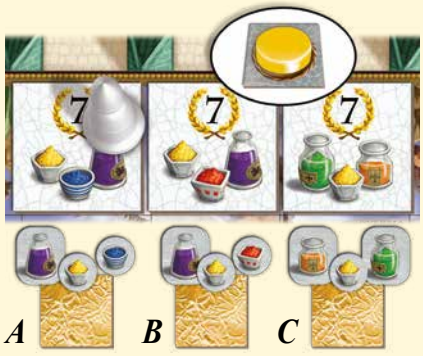
Ao comprar a peça de mercado com tintas amarela e azuis, o jogador, adicionalmente, pega 1 folha de ouro.

Ao comprar a peça de mercado com 2 tintas vermelhas, o jogador, adicionalmente, pega 2 folhas de ouro.

Catedral: restaurar o afresco com tintas douradas

Se um jogador restaurar um segmento do afresco que contenha a tinta selecionada do turno, o jogador pode descartar exatamente 1 peça de folha de ouro em adição às tintas necessárias. Ele ganhará pontos de vitória extras baseado na posição do bispo:

- **O bispo está no segmento a ser restaurado: 3 pontos de vitória**
- **O bispo está adjacente ao segmento a ser restaurado: 2 pontos de vitória**
- **O bispo está em outro lugar: 1 ponto de vitória**



O bispo quer que a tinta amarela seja refinada nesse turno. O jogador possui a tinta necessária e pode descartar uma folha de ouro, além da tinta necessária.

Pontos extras por tintas refinadas são premiados além dos pontos extras dados pelo bispo.

O jogador soma os pontos da peça, pontos bônus pela folha de ouro, e quaisquer pontos pela proximidade do bispo e move seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória.

Você não pode usar nenhuma peça de folha de ouro para restaurar o altar.

	Peça de afresco	*Peça de folha de ouro*	*Bônus do bispo*	*Total*
Exemplo 1	*7 PVs*	*3 PVs*	*3 PVs*	*13 PVs*
Exemplo 2	*7 PVs*	*2 PVs*	*2 PVs*	*11 PVs*
Exemplo 3	*7 PVs*	*1 PV*	*/*	*8 PVs*

Preparando-se para o próximo turno

Saque um novo disco de madeira da bolsa e o coloque na peça de cesto – apenas após ter colocado o disco do último turno de volta para dentro da bolsa.

Fim de jogo e pontuação final

Antes da pontuação final, todos os jogadores descartam suas peças de folha de ouro e recebem 1 táler por cada uma.

Partida de 2 jogadores

Leonardo nunca adquire peças de folha de ouro.

6 Os vidraceiros

O afresco está retornando a sua antiga glória, o que inspira o bispo a seguir um antigo desejo – novas janelas de vidro. Não é uma tarefa fácil, mas o vidraceiro está aqui para ajudar.

Esse módulo afeta o seguinte:

- **Planejando e realizando ações: a vidraçaria – adquirir peças de vidro**
- **Catedral: restaurar o afresco ou o altar**

Componentes extras

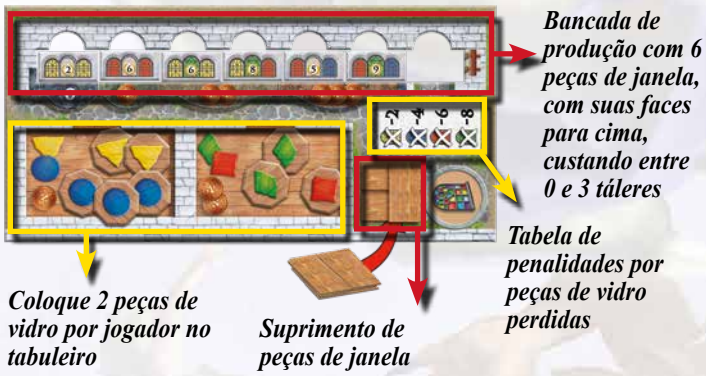
- **1 Tabuleiro de vidraçaria** com a bancada de produção e espaços para armazenar peças de vidro e peças de janela.
- **26 peças de vidro**
  5x verde, 6x vermelho, 7x azul e 8x amarelo
- **18 Peças de janela**
- **1 Janela do altar**
- **4 Peças de ação** "Vidraçaria"
- **1 Bolsa de pano**
- **1 Tabuleiro de reserva** para depositar as peças de vidro jogadas.





Mudanças na preparação

- Coloque o tabuleiro de vidraçaria e o tabuleiro reserva próximos ao tabuleiro do jogo.
- Embaralhe 18 peças de janela e empilhe-as, com suas faces para baixo, no espaço de suprimento destinado.
- Coloque a janela do altar na abertura próxima do altar.
- Coloque todas as peças de vidro dentro da bolsa e, aleatoriamente, saque 2 peças de vidro por jogador. Então, coloque as peças de vidro nos espaços de armazenamento destinados, no tabuleiro da vidraçaria, organizados por cor.
- Dê a cada jogador 1 peça de ação "vidraçaria" na cor do jogador, que deve ser mantida atrás de sua tela.





Mudanças durante a partida

Planejando e realizando ações: a vidraçaria – adquirir peças de vidro

Uma nova localização é introduzida na fase 2 e uma nova ação: a vidraçaria.

Planejando ações:

Durante esta fase do jogo, os jogadores podem planejar realizar ações na vidraçaria. Se eles quiserem fazer isso, eles cobrem um local de sua escolha em seu tabuleiro de ação com sua peça de ação "Vidraçaria". Durante este turno, um jogador não pode ir para o local coberto com suas peças de ação "Vidraçaria"; eles vão para a vidraçaria em vez disso. Um aprendiz adicional é impresso em cada um dos dois espaços da peça de ação.
Isso significa que o jogador pode realizar a ação "adquirir peças de vidro" duas vezes, sem a necessidade de designar nenhum aprendiz. No entanto, se eles quiserem realizar esta ação três vezes, eles precisam designar um aprendiz para o terceiro espaço.



Nesse turno o jogador não pode designar nenhum aprendiz para o estúdio, apenas para a vidraçaria.



O jogador realiza 7 ações no total, duas estão impressas na peça de ação da vidraçaria.

Realizando ações:

O jogador pode comprar 1 peça de vidro disponível para cada um de seus aprendizes que estão nesse lugar.
O preço de compra pelas peças de vidro é o seguinte:
- **1 azul ou 1 amarelo: 1 táler**
- **1 vermelho ou 1 verde: 2 táleres**

O jogador coloca quaisquer peças de vidro que tenha comprado atrás da tela grande. Se não existirem mais peças de vidro no tabuleiro da vidraçaria, você não pode mais comprar peças de vidro nesse turno.



Peças de vidro amarelas e azuis custando 1 táler cada, peças de vidro vermelha e verdes, 2 táleres cada.

Catedral: restaurar o afresco ou altar

Restaurar o afresco - substitua janelas:

Doze (12) das 25 peças de afresco estão localizadas próximas de uma janela. Se um jogador restaurar uma das 12 peças de afresco próximas de uma janela, ele deve também substituir a janela adjacente colocando uma peça de janela da bancada de produção da vidraçaria.

O jogador pega 1 das 6 peças de janela da bancada de produção e paga seu preço (0-3 táleres). Então, coloca a peça de janela no tabuleiro de jogo, próxima da peça de afresco restaurada mais recentemente.



13 peças de afresco não têm janelas.

12 peças de afresco estão próximas a uma janela.



O jogador pega a peça de afresco restaurada e coloca a janela no espaço vazio da parede.

Jogadores podem substituir uma janela sem descartar algumas das peças de vidro necessárias, porém eles irão sofrer uma penalidade para cada peça de vidro que falhem em descartar:

- **cada peça de vidro amarela faltando: 2 PVs**
- **cada peça de vidro azul faltando: 4 PVs**
- **cada peça de vidro vermelha faltando: 6 PVs**
- **cada peça de vidro verde faltando: 8 PVs**

Nota: você pode repor uma janela sem descartar nenhuma peça de vidro, entretanto você irá sofrer uma grande penalidade por fazê-lo.

Revele uma nova peça de janela no espaço vazio, no final mais distante do espaço de preço 0, então escorregue todas as peças o mais distante possível para a esquerda.

O jogador adiciona os pontos de vitória pela peça restaurada, a peça de janela substituída, menos quaisquer penalidades por peças de vidro faltantes, bem como todos os bônus pelo bispo, e avança seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória de acordo. Cada janela mostra quais 2-3 painéis coloridos são necessários, bem como quantos pontos de vitória recompensa.

Importante: você não marca pontos de vitória negativos. Se o total é menor que zero, simplesmente mantenha o mestre pintor na mesma posição.

Restaure o altar - renovando a janela:

A janela do altar consiste em 4 painéis de vidro, um de cada cor. Se o jogador restaurar o altar, ele pode adicionalmente contribuir substituindo os vitrais do altar, descartando 1 peça de vidro de cada cor, marcando 1 ponto por cada peça de vidro. Ele adiciona os pontos do altar e da janela e avança seu mestre pintor de acordo na trilha de pontos de vitória.



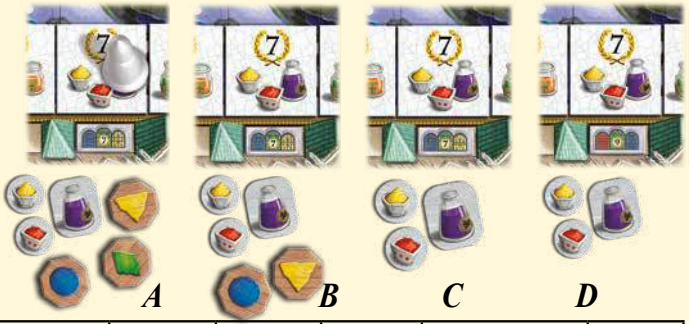
A: o jogador compra a janela (amarela/amarela/verde) pagando 2 táleres.



B: uma nova janela (vermelha/verde/vermelha nesse caso) é revelada e colocada no final da fila.



C: troque as peças de janela restantes para preencher os espaços vazios.



	Peça de afresco	*Peça de janela*	*Bônus do bispo*	*Penalidadde por peças de vidro faltantes*	*Total*
Exemplo A	*7 PVs*	*7 PVs*	*3 PVs*	*/*	*17 PVs*
Exemplo B	*7 PVs*	*7 PVs*	*/*	*-8 (faltando a verde)*	*6 PVs*
Exemplo C	*7 PVs*	*7 PVs*	*/*	*-14 (nenhuma peça de vidro)*	*0 VP*
Exemplo D	*7 PVs*	*9 PVs*	*/*	*-18 (nenhuma peça)*	***

***Calculando fielmente, o resultado seria de -2, mas é considerado 0.**



O jogador descarta essas 3 peças de tinta e 3 peças de vidro, marcando 6 PVs:

2 PVs por cores básicas

1 PV extra pelo laranja

3 PVs pela peça de vidro

Preparando-se para o próximo turno:

Os jogadores removem suas "vidraçarias" do tabuleiro de ação, se aplicável, e colocam por trás de suas telas pequenas. Remova quaisquer peças de vidro restantes do tabuleiro de vidraçaria e coloque-as no tabuleiro de reserva.

Saque 2 peças de vidro por jogador e coloque-as no tabuleiro de vidraçaria. Se o suprimento na bolsa acabar, reponha com as peças do tabuleiro de reserva.

Partida com 2 jogadores

Leonardo nunca adquire nenhuma peça de vidro e nenhuma peça de vidro é sacada para ele. Se ele restaurar uma peça de afresco próxima de uma janela aberta ele renova a janela com a peça custando (0) táleres, que é descartada e reposta normalmente. Leonardo ainda ganha os pontos de vitória mostrados na peça de janela.

7 Os pergaminhos

O bispo apresenta aos pintores alguns pergaminhos extraordinários. Use a sabedoria de mestres antepassados, armazenada nos valiosos pergaminhos, para melhorar suas habilidades.

Esse módulo afeta o seguinte:

Catedral: restaurar o afresco

Componentes extras

- **10 peças de pergaminho**
  Uma linha de 5 segmentos verticais ou 5 horizontais do afresco está marcada em cada peça.



Mudanças na preparação

Separe os pergaminhos por suas duas cores e embaralhe cada pilha, separadamente. Dê uma peça, com sua face para baixo, de cada tipo, para todos os jogadores, que deve ser mantida atrás da tela grande. Tudo que restou deve retornar à caixa do jogo.



Cada jogador deve se orientar de acordo com a direção no seu próprio ponto de vista do tabuleiro do jogo.

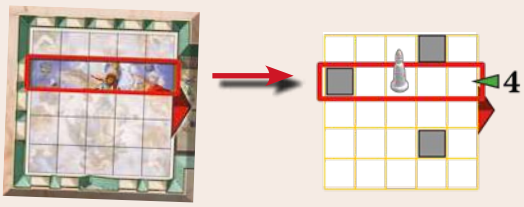
Mudanças na partida

Catedral: restaurar o afresco

Jogando um pergaminho

Quando um jogador restaura uma peça de afresco que é parte da linha ou coluna que está marcada em um de seus pergaminhos, ele deve revelar o pergaminho, depois de mover o bispo para essa peça (se ainda não estiver).

O jogador imediatamente recebe 2 pontos de vitória para cada peça de afresco restaurada nessa linha ou coluna - não importa quem tenha restaurado. Cada pergaminho pode marcar até 10 pontos de vitória.

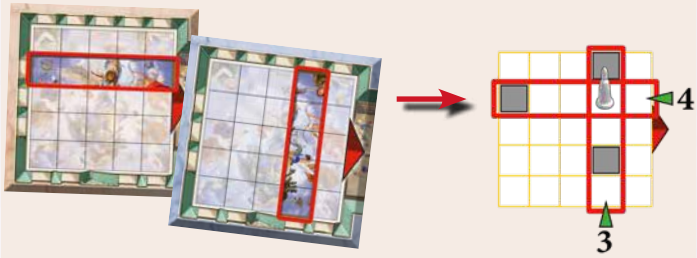


Se o jogador jogar seu pergaminho horizontal, ele ganha 8 PVs, por conta das 4 peças de afresco restauradas.

Jogando ambos os pergaminhos

Se o jogador restaurar uma peça de afresco que está na **intersecção** de uma coluna e linha marcadas nos dois pergaminhos, ele pode cumprir ambos ao mesmo tempo.

Nesse caso, ele, imediatamente, marca 3 pontos de vitória para cada peça de afresco restaurada em ambas as seções, e a intersecção é marcada duas vezes (logo, você pode conseguir até 30 pontos).



O jogador restaura a intersecção e joga ambos pergaminhos.
Ele ganha 12 PVs horizontalmente (4 peças restauradas) + 9 PVs verticalmente (3 peças restauradas) = 21 PVs

Os jogadores avançam seus mestres pintores de acordo com o número de espaços apropriado e então removem o(s) pergaminho(s) do jogo. Pergaminhos não usados não valem ponto ao final do jogo.

!! Importante: *os pergaminhos não podem mais ser jogados uma vez que o último segmento da linha ou coluna tenha sido restaurado.*

Partida de 2 jogadores

Não dê pergaminhos a Leonardo.

8 Os sinos

O bispo planeja adquirir um novo sino para a catedral e está, portanto, à procura de doadores ricos.
Os pintores de afresco também querem contribuir, investindo seu dinheiro em "certificados de sino". Ao fazer isso, eles ganham prestígio (pontos de vitória) imediatamente e, no final do jogo, ganham pontos de vitória, dependendo de quanto eles contribuíram, relativamente comparando com os outros.

Esse módulo afeta o seguinte:
Planejando e realizando ações

Componentes extras

- **4 peças de ação "audiência"** – 1 para cada jogador
- **18 certificados de sino**
- **1 tabuleiro de sino (dupla face)** – para 2, 3 ou 4 jogadores

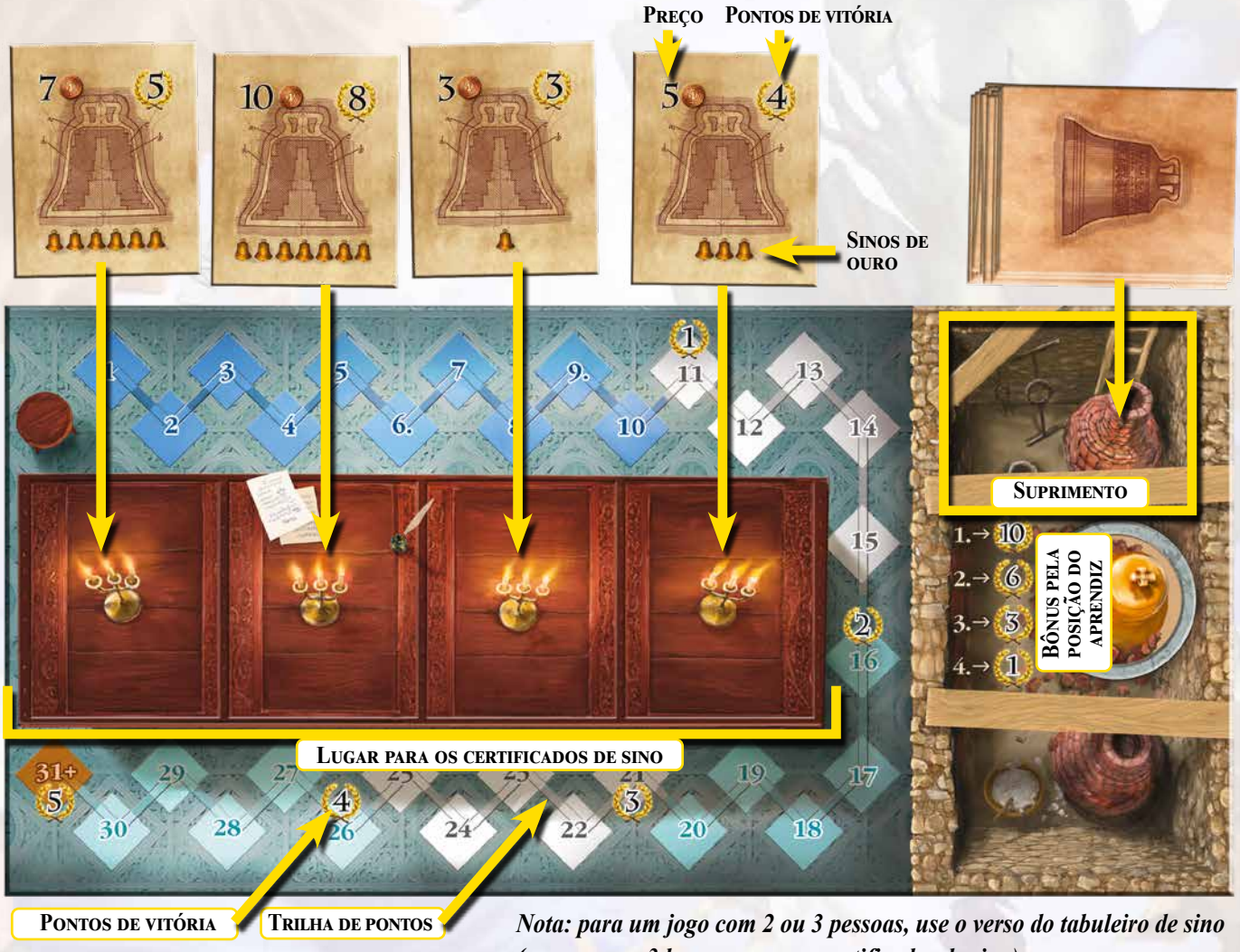


Mudanças na preparação

Dê para cada jogador 1 peça de ação "audiência", as quais devem ser mantidas por trás da tela grande.

Coloque o tabuleiro de sino próximo do tabuleiro principal do jogo, com o lado correspondente ao número de jogadores para cima. Embaralhe os certificados de sino, com suas faces para baixo, então empilhe-os no tabuleiro de sino e forme uma pilha de saque. Revele um certificado de sino por jogador.

Preparação para 4 jogadores:



Nota: para um jogo com 2 ou 3 pessoas, use o verso do tabuleiro de sino (com apenas 3 lugares para os certificados de sino).

Mudanças durante a partida

2. Planejando e realizando ações

Planejando ações

Durante a fase de planejamento, cada jogador tem a opção de solicitar uma audiência com o bispo. Eles fazem isso cobrindo qualquer local do seu tabuleiro de ação com a peça de ação "audiência". O jogador não pode enviar aprendizes para o local coberto nesta rodada, nem colocar quaisquer aprendizes na peça de audiência, já que é automaticamente ativado.

O jogador realizará a audiência na sua vez, durante o momento em que a ação coberta teria sido realizada.

Realizando a ação

Quando em uma audiência com o bispo, o jogador deve comprar um dos certificados de sino revelados.

O jogador tem duas opções:

1. O jogador pode ou pagar o preço completo, marcando o número de pontos de vitória mostrados, imediatamente, e colocando o certificado, com sua face para baixo na frente de sua tela grande,

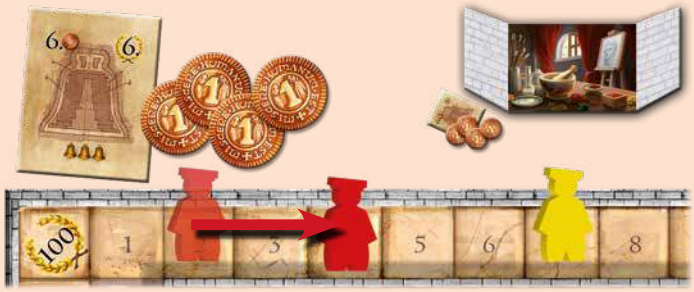
   ou

2. O jogador compra o certificado em prestações. Para fazer isso, coloque o certificado em frente da tela grande e qualquer quantia que deseja pagar agora em cima dele, então marque 1 ponto de vitória para cada 2 táleres pagos.
   Nota: *mesmo que um jogador possa pagar o valor total, ele pode escolher pagar em prestações.*

   Um jogador com um certificado de sino parcialmente pago está sujeito à seguinte limitação: Cada vez que o jogador ganhar dinheiro, deve colocar cada táler ganho no certificado até conseguir o valor total. Ele não ganha pontos de vitória ao fazer isso. Uma vez pago o certificado completo, ele retorna as moedas para o suprimento e vira a face do certificado para baixo.



Exemplo: a jogadora Amarela paga o preço da quantia completa de 3 táleres e imediatamente ganha 3 PVs. Ela mantém o certificado com sua face para baixo na frente de sua tela grande.



Exemplo: o jogador Vermelho quer comprar o certificado em prestações. Ele coloca-o, com sua face para cima, na frente de sua tela grande e paga 4 táleres (dos 6 necessários), marcando 2 PVs.

Notas:

- *Um jogador pode escolher colocar dinheiro de trás da sua tela no certificado a qualquer momento.*
- *Os jogadores podem sempre olhar seus próprios certificados. O número de certificados que um jogador possui é de conhecimento público.*

Preparando-se para o próximo turno:

Jogadores removem a peça de "audiência" do seu tabuleiro de ação, se necessário. Coloca todos os certificados de sino não vendidos no fundo do suprimento, então revela um certificado de sino para cada jogador.

Nota: se não restarem certificados suficientes, revele quantos certificados conseguir. Depois que o último certificado for comprado, ignore qualquer "audiência" neste turno. Agora, essa ação é inútil pelo resto do jogo.

Fim de jogo e pontuação final

Os certificados de sino são pontuados na ordem do turno da rodada final antes do dinheiro ser pontuado. Um jogador sem certificados não participa da pontuação.

Para marcar, um jogador revela seus certificados de sino e soma os sinos neles. Se eles possuírem algum certificado parcialmente pago, eles subtraem os sinos dourados deles desta soma. Em seguida, eles colocam um de seus aprendizes no espaço correspondente na trilha de pontos do sino.

Assim que todos os jogadores tiverem terminado, some os sinos dourados em quaisquer certificados não vendidos, em seguida, coloque o bispo no espaço correspondente da trilha de pontos do sino.

Se um aprendiz ou bispo for colocado em um espaço ocupado, coloque o símbolo no próximo lugar desocupado mais alto na trilha de pontos do sino.

Os jogadores obtêm pontos de vitória por estarem em primeiro, segundo ou terceiro lugar na trilha de pontos, com o bispo sendo incluído na classificação. Além disso, os jogadores recebem o número de pontos de vitória pelo maior bônus impresso que eles alcançaram ou passaram no placar.

Os jogadores avançam seu mestre pintor o correspondente número de espaços na ordem de turno.

Exemplo: pontuação final para 3 jogadores:



Exemplo: o jogador Vermelho termina no espaço 20 da trilha de pontos do sino, em primeiro lugar. Ele obtém 9 PVs por estar em primeiro e 2 PVs por passar do espaço 15 na trilha de pontos do sino. O jogador Azul obtém 5 PVs por estar em segundo lugar e 2 PVs por alcançar o espaço 16 na trilha de pontos do sino.

O jogador Verde e o bispo adquiriram 11 sinos, mas já que o bispo se move por último, ele termina um espaço à frente do jogador Verde, deixando-o em 4º lugar. O jogador Verde não recebe pontos por sua classificação e 1 PV porque ele alcançou o espaço 11 na trilha de pontos do sino.

Nota: os 18 certificados de sino têm um total de 61 sinos de ouro. Se um jogador tem mais de 30 sinos em seus certificados, ele colocará seu aprendiz no espaço 30+ na trilha de pontos do sino.

Partida com 2 jogadores

Em uma partida com dois jogadores, Leonardo também recebe certificados de sino. No início do jogo, coloque os quatro primeiros certificados de sino da pilha voltados para baixo no espaço 3 do tabuleiro de sino, em seguida, coloque um dos aprendizes de Leonardo neles.

Esses certificados serão pontuados para Leonardo ao final do jogo. Assim, em uma partida para dois jogadores, Leonardo e o bispo ocupam cada um, uma posição na trilha de pontos ao obter certificados de sinos.



9 A parede de afresco

O mais recente desejo do coração do bispo é renovar uma velha parede de afresco.

Além de fama e glória, jogadores podem ganhar um suprimento regular de tintas, e logo economizar um dinheiro. Qual pintor de afresco negaria tal oportunidade?

Esse módulo afeta o seguinte:

- **Planejando e realizando ações**
- **Oficina: trocando peças de parede de afresco**

Componentes extras

- **1 tabuleiro "parede de afresco"**
- **4 peças de ação "parede de afresco"**
- **18 peças de parede de afresco –** mostrando a renda de tintas misturadas na frente e de tintas básicas no verso. ***Os selos coloridos na parte de trás só tem significado ao usar o módulo 2 ("A ordem do bispo") junto com esse módulo.***
- **12 peças de troca –** 4 de cada cor: roxo, laranja e verde



Frente *Verso*

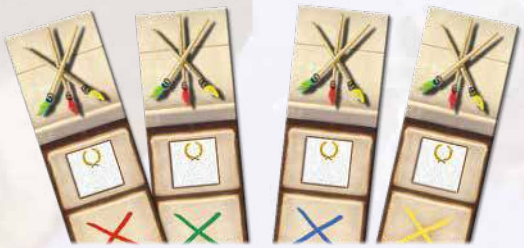


Mudanças na preparação

Embaralhe as 18 peças de afresco e coloque uma, aleatoriamente, com sua face para cima, em cada seção da pequena parede de afresco.



Cada jogador pega 1 peça de ação "parede de afresco" na sua cor e a coloca por trás de sua tela grande.



Coloque as peças de troca na localização da oficina do tabuleiro principal do jogo.



Mudanças durante a partida

2. Planejando e realizando ações

Planejando ações

Durante a fase de planejamento, cada jogador tem a opção de restaurar a parede de afresco. Eles podem fazê-lo cobrindo qualquer lugar de seu tabuleiro de ação com a peça de ação “parede de afresco”. O jogador não pode designar aprendizes para as localizações cobertas neste turno, e deve designar apenas um aprendiz para a parede de afresco (e deve designar um para realizar a ação).

O jogador irá concluir a ação, no seu turno, no momento que a ação coberta seria realizada.



Realizando as ações

A parede de afresco está dividida em 18 segmentos, cada um coberto por uma peça no começo da partida. Diferente do afresco do teto, o afresco da parede deve ser restaurado de forma contínua. A parte inferior esquerda da parede já foi restaurada, e o próximo segmento a ser restaurado necessita ser ortogonalmente adjacente ao primeiro.

Para restaurar o segmento, o jogador retorna a peça de tinta necessária para o suprimento geral e marca 4 PVs, na trilha de pontos de vitória, imediatamente.

Ele então remove a peça da parede de afresco, vira, e coloca-a em frente da sua tela grande.

O jogador ganha como recompensa a peça de tinta básica mostrada nas peças, em frente a sua tela grande, durante a preparação de todos os próximos turnos.



Exemplo: o jogador Vermelho joga uma peça de tinta roxa e pega a peça correspondente. Ele imediatamente ganha 4 PVs e mantém a peça em frente a sua tela grande, com o seu verso para cima.

Oficina: trocando peças de parede de afresco

Esse módulo permite uma nova ação na oficina.

Ao invés de misturar tintas 1 ou 2 vezes, os aprendizes dos jogadores podem, trocar 2 peças de parede de afresco (mostrando a renda em tintas básicas) por uma peça de troca mostrando a cor misturada, que resultaria dessas duas cores.

Em turnos futuros o jogador irá receber a tinta misturada como renda. Ele pode adquirir apenas uma peça de troca, para cada cor misturada.



Exemplo: o jogador Vermelho troca suas peças de parede de afresco azul e amarela pela correspondente peça de troca verde.

Preparando-se para o próximo turno:

Os jogadores removem a peça de ação "parede de afresco" de seus tabuleiros de ação, então recebem sua renda.

Os jogadores removem a peça de ação "parede de afresco" de seus tabuleiros de ação.

Durante a renda, os jogadores recebem uma tinta básica de renda se tiverem pelo menos uma daquela tinta mostrada em uma peça de parede de afresco completada (ele recebe uma, não importa quantas da mesma cor ele possuir). Eles também recebem uma cor misturada para cada tinta na peça de troca que possuírem.



Exemplo: o jogador Verde possui 1 peça de parede de afresco vermelha, 1 azul e 2 amarelas, ganhando 1 cubo para cada uma das tintas básicas.

Regras adicionais:

Combinando o módulo 9 "A parede de afresco" e o módulo 2 "O pedido do bispo":

As peças "parede de afresco" tem um selo colorido na parte de trás, e podem ser usadas junto das peças de afresco do jogo base para completar pedidos. A renda ganha com peças de pedido é separada da renda conseguida pelas peças de afresco.



Partida de 2 jogadores

Leonardo não restaura a parede de afresco.

10 O médico

Restaurar a catedral já é difícil o suficiente sem seus aprendizes adoecendo um após o outro. Talvez os remédios curativos do médico viajante podem ajudá-los a terminar tudo dentro do prazo.

Esse módulo afeta o seguinte:

Planejando e realizando ações

Mercado, Teatro, Catedral, Estúdio e Oficina

Componentes extras

- **1 tabuleiro "médico"**
- **16 garrafas de remédio** – 4 garrafas de 1-3 porções de remédio; 4 garrafas de suco de framboesa
- **20 peças de aprendizes negros**
- **4 peças de ação "Médico"**
- **9 peças de infecção** – 2 para cada um dos locais: mercado, catedral, estúdio e oficina; 1 peça de "mesma localização"
- **4 cartas de referência para "ações dos aprendizes doentes"**
- **1 peça de "cobertura"**



Mudanças na preparação

Dê uma peça de ação "médico no mercado" e uma carta de referência "ações dos aprendizes doentes" para cada jogador.

Coloque o tabuleiro "médico" próximo ao tabuleiro do jogo, com o lado correspondente a quantidade de jogadores para cima.

Coloque 5 aprendizes negros, por jogador, na área destinada ao tabuleiro do médico. Eles representam os aprendizes doentes.

Embaralhe todas as garrafas de remédio e coloque-as, com suas faces para baixo, em uma pilha de saque como suprimento geral. Nenhuma garrafa de remédio será revelada no mercado durante o primeiro turno.

Embaralhe todas as peças de infecção e empilhe-as, com suas faces para baixo, no espaço destinado.

Cubra o retrato no estúdio com a peça de cobertura.

Exemplo de preparação para 4 jogadores:



Nota: para uma partida com 2 ou 3 jogadores, use o lado do tabuleiro de médico com apenas 3 espaços para garrafas.

Mudanças durante a partida

Durante cada turno, a infecção espalha-se em um lugar e os aprendizes trabalhando lá ficam doentes.

Eles podem ser curados apenas com remédios adquiridos com o médico no mercado.

Ficando doente

2. Planejando e realizando ações

Depois que os jogadores planejarem suas ações, revele a peça de infecção do topo da pilha e coloque-a na localização correspondente antes que os jogadores realizem quaisquer ações. Este local está infectado e todos os jogadores que designarem pelo menos um aprendiz lá, são afetados.

Quando a peça de "sinalização" for revelada, deixe a peça de localização da rodada anterior no local. Este local está infectado novamente. Se esta peça for revelada durante a primeira rodada do jogo, nenhum local está infectado.



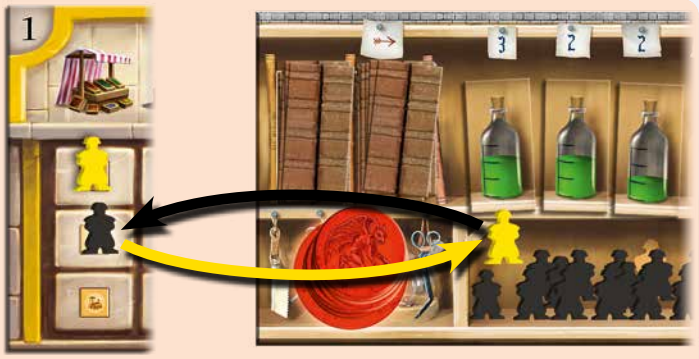


Depois que um jogador terminar sua ação final no local infectado, um de seus aprendizes saudáveis naquele local fica doente.

Eles escolhem um aprendiz nesta seção de seu tabuleiro de ação (que pode até ser o sexto aprendiz neutro) e troca por um aprendiz negro do tabuleiro "médico".

Se trocar o aprendiz neutro por um aprendiz negro, devolva o aprendiz neutro ao seu lugar no teatro. Desde que o pintor mestre esteja de bom humor na próxima rodada, este aprendiz estará disponível novamente com excelente saúde.

Aprendizes doentes não têm permissão para visitar certos locais, e o jogador pode ser incapaz de realizar certas ações em rodadas futuras. Se um jogador optar por não designar aprendizes doentes em uma rodada, eles serão mantidos atrás da tela grande.



Exemplo: a peça de infecção no mercado foi sacada. Depois que a jogadora Amarela comprou tinta, um de seus aprendizes adoeceu. Ela coloca um de seus aprendizes no tabuleiro "médico", trocando-o por um aprendiz negro.

Nota: mesmo que o jogador renuncie à ação em um lugar infectado, um de seus aprendizes designados neste local fica doente.

Aprendizes doentes podem não podem ser designados nos seguintes lugares:



Mercado e Teatro:

O jogador não pode designar aprendizes doentes no mercado ou no teatro, tampouco no tabuleiro do "médico" no mercado.



Nota: eles também não podem ser designados nas peças de ação da vidraçaria (módulo 6), na parede de afresco (módulo 9), ou nos bancos (módulo 14).

Aprendizes doentes sofrem penalidades nos seguintes lugares (veja a carta de referência "ações dos aprendizes doentes"):



Catedral:

Se um aprendiz doente restaura uma peça de afresco do teto da catedral, o bispo não pode ser movido de antemão e o aprendiz não pode restaurar uma peça ortogonalmente ou diagonalmente adjacente ao bispo.
Depois que um aprendiz doente restaurar uma peça, o bispo é movido para este segmento.

Notas:

- *As cartas "Sacristão" (módulo 1) e "A visita do bispo" (módulo 4) não podem ser jogadas.*
- *A folha de ouro (módulo 5) vale apenas 1 ponto de vitória. Os pergaminhos (módulo 7) podem ser jogados e as janelas (módulo 6) podem ser substituídas por eles. Eles podem pegar as peças de favor (módulo 11), peças de catacumba (módulo 13) e peças de domo (módulo 15). As ações das damas não são afetadas por aprendizes doentes.*
- *Os aprendizes doentes podem restaurar o altar sem qualquer restrição.*



Exemplo: a localização do bispo determina qual peça de afresco que os aprendizes doentes não podem restaurar.

Estúdio:

Aprendizes doentes não podem pintar retratos nessa localização, apenas pinturas de santos (seção de baixo da peça de cobertura).
Isso custa uma peça de tinta de qualquer cor e concede ao jogador 3 táleres.

Nota: a carta "Gorjeta" (módulo 4) não pode ser jogada.

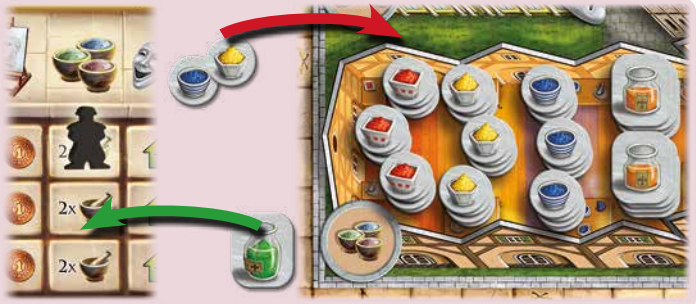


Oficina:

Aprendizes doentes podem misturar tinta apenas uma vez.

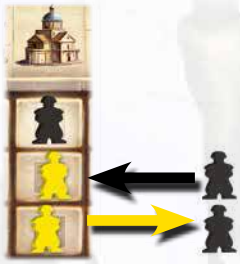
Notas:

- *A carta "Alquimia" (módulo 4) não pode ser jogada.*
- *Essa mistura pode ser considerada uma mistura especial (módulo 3).*



Para esses locais, as regras seguintes se aplicam:

Se o jogador designar aprendizes doentes e sadios no mesmo lugar, os aprendizes realizam suas ações na ordem escolhida pelo jogador, então todos os aprendizes sadios nesse lugar, adoecem.



Exemplo: o jogador Amarelo designou 1 aprendiz doente e 2 sadios na catedral. Depois que cada aprendiz tiver realizado sua ação, ambos os aprendizes sadios ficam doentes. Isso acontece independentemente da localização da peça de infecção.

Comprando remédios

2. Planejando e realizando ações

Planejando ações

Durante a fase de planejamento, cada jogador tem a opção de visitar o médico no mercado. Para fazê-lo, eles devem cobrir o mercado no seu tabuleiro de ação com a peça do "Médico".
Nenhum aprendiz é necessário para visitar o médico. O jogador pode também designar um, e apenas um aprendiz saudável, para o mercado, para comprar tinta.

Realizando ações

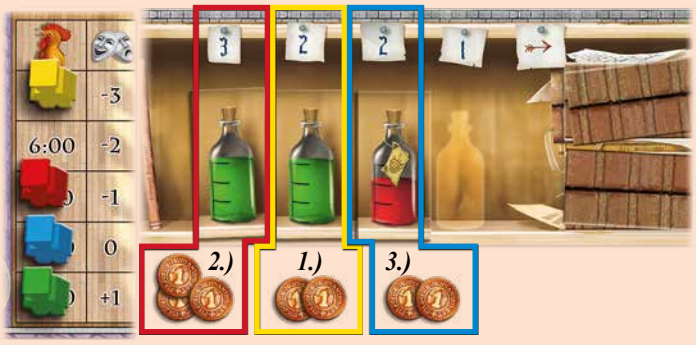
Se o jogador tiver usado sua peça de ação "Médico", ele pode comprar uma garrafa de remédio do tabuleiro do médico, se possível.

Nota: se o jogador não tiver dinheiro suficiente para comprar uma garrafa, ele deve levantar sua tela para provar.

O jogador coloca o remédio em frente da sua tela grande. Cada jogador pode ter no máximo duas garrafas de remédio na frente da sua tela.



Exemplo: essa peça de ação pode ser colocada no mercado. Os jogadores Vermelho e Amarelo querem usar o médico. Adicionalmente, o jogador Amarelo visita uma cabine do mercado.



Exemplo: o médico oferece 3 garrafas. O jogador Amarelo tem que comprar uma garrafa e escolhe a verde, com 3 porções, por 2 táleres. O jogador Vermelho também compra uma garrafa verde com 3 porções, mas por 3 táleres. O jogador Azul agora é forçado a comprar a garrafa vermelha por 2 táleres.

Cura

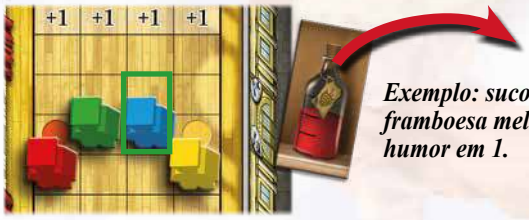
Depois que o último jogador tiver realizado sua ação final no teatro (ou passado), os jogadores podem curar seus aprendizes doentes. Na ordem de jogadores, eles decidem se querem fazer isso e quantas garrafas querem usar.

As garrafas verdes contêm um elixir que cura os aprendizes doentes. Os frascos contêm de 1-3 porções de elixir, e cada porção cura um aprendiz. O jogador troca o apropriado número de aprendizes doentes por aprendizes de sua cor. Quaisquer porções restantes são perdidas.



Exemplo: o jogador Vermelho tem 2 aprendizes doentes. Ele usa uma garrafa de cura verde com 3 porções e troca 2 aprendizes doentes por 2 saudáveis; o restante da garrafa é perdido.

Garrafas vermelhas contêm suco de framboesa que não cura aprendizes doentes, mas melhora o humor do mestre em 1. Para cada garrafa consumida, mova o símbolo do mestre pintor no teatro um espaço para cima.



Exemplo: suco de framboesa melhora o humor em 1.

Descarte todos os frascos usados e coloque-os no espaço designado à direita do tabuleiro "médico". No final do turno, descarte também garrafas não vendidas e, em seguida, revele novas garrafas para a próxima rodada. Saque uma garrafa para cada jogador que tiver pelo menos um aprendiz doente. Revele todas as garrafas retiradas simultaneamente e, em seguida, coloque-as à mostra na seguinte ordem: **da esquerda para a direita, garrafas verdes em ordem decrescente das porções, depois garrafas vermelhas.**



Exemplo: como 4 jogadores têm aprendizes doentes, são oferecidas 4 garrafas no médico.

Elas são ordenadas da seguinte forma: primeiro as 2 garrafas de cura com 3 porções, seguidas por uma garrafa de cura com 1 porção e por último o suco de framboesa.

Se a pilha de saque estiver vazia, misture as garrafas descartadas para criar uma nova pilha de saque. Descarte a peça de infecção desta rodada.

Curas automáticas

Se um jogador escolher um horário para acordar que o force a mover-se para um espaço -1, ele pode escolher deixar de lado um aprendiz doente para o turno. Ele devolve a peça do aprendiz doente para o tabuleiro "médico", o substitui por um aprendiz de sua própria cor, em seguida, coloca-o na poltrona vermelha da sua coluna no teatro. Se o humor dele melhorar em um turno futuro, ele pode voltar a usar este aprendiz saudável.



Fim de jogo e pontuação final

Este módulo apresenta uma condição final de jogo alternativa: se apenas um marcador de infecção permanecer no tabuleiro "médico" no início de uma rodada, esta é a última rodada do jogo. Vire o tabuleiro de ação.

Ao pontuar dinheiro no final do jogo, cada jogador recebe 5 táleres para cada aprendiz de sua cor que não estiver no tabuleiro "médico".

Partida com 2 jogadores

Os aprendizes de Leonardo não ficam doentes, e ele não compra remédio.

11 Os favores do bispo

Esse módulo afeta o seguinte:

Catedral: restaurar o afresco

Componentes extras

- **1 peça de favor (+1)**
- **25 peças de favor**



Mudanças na preparação

Embaralhe as **25 peças de favor** e coloque **1 peça** com sua face para baixo em **cada peça de afresco** dentro da catedral.



Coloque as peças de favor no canto superior direito da peça de afresco.

Mudanças na partida

Catedral: restaurar o afresco

Se um jogador restaurar **a peça de afresco** na qual **o bispo está localizado**, ele reivindica a peça de favor junto com a peça de afresco. Ele **imediatamente** pega o benefício do favor e, em seguida, o remove do jogo.

Se o bispo **não** estiver localizado na peça restaurada, o jogador **não** pega o favor e, em vez disso, simplesmente o remove do jogo.

As peças de favor



O jogador recebe 1 ou 5 táleres do suprimento geral, escondendo-os por trás de sua tela.



O jogador marca 1 ponto adicional de vitória.



O humor do jogador melhora em 1 espaço.



O jogador recebe a peça de tinta mostrada diretamente do suprimento geral, e a esconde por trás de sua tela.

12 As damas

As damas das Beguinas vêm participar dos serviços divinos, e de vez em quando um aprendiz vai se apaixonar e se casar. O aprendiz recém-casado pode receber algum apoio de sua noiva enquanto faz seus trabalhos.

Esse módulo afeta o seguinte

Planejando e realizando ações, Mercado, Teatro, Catedral, Estúdio, e Oficina como também trilha de pontos de vitória

Componentes extras

- **8 damas**, 4 em rosa e 4 em roxo
- **4 peças de ação "damas"**
- **4 peças de reserva, com um lado para o dia e outro para a noite**







Lado do dia *Lado da noite*

Mudanças na preparação

No começo do jogo, coloque as 8 damas aleatoriamente nos 8 espaços marcados com rosário na trilha de pontos de vitória.

Importante: remova uma dama rosa e uma roxa do jogo ao jogar com **dois** ou **três** jogadores. Coloque as 6 restantes aleatoriamente nos 6 espaços marcados com rosário na trilha de pontos de vitória.

Cada jogador pega uma peça de ação "dama", coloca-a por trás de sua tela pequena, acima do seu tabuleiro de ação. De forma semelhante eles pegam e colocam uma peça de reserva.



Coloque as peças de dama aleatoriamente nos espaços marcados com rosário na trilha de pontos de vitória.



Coloque o tabuleiro de ação das "damas" no topo do tabuleiro de ação.

Mudanças na partida

Um jogador pode adquirir uma dama rosa e uma roxa durante a partida (mas nunca 2 da mesma cor). Ele faz isso passando ou parando em um espaço com uma dama na trilha de pontos de vitória. Se ele não tiver uma dama dessa cor ainda, a dama se casa com um dos aprendizes e é tirada da trilha de pontos e colocada atrás da tela do jogador.

Começando com a próxima fase de planejamento, um jogador pode designar a dama em uma peça de ação "damas", se desejar. Se ele tiver 2 damas, elas devem ser enviadas para ações diferentes.

Ao realizar ações, se um jogador no início da ordem de turno realizou a mesma ação com a dama de mesma cor, a ação deve ser perdida. Se este não for o caso, ele pode realizar a ação normalmente.



A jogadora Verde ganhou 5 PVs por restaurar uma peça de afresco, e passa por uma dama roxa. Como ela ainda não tem uma dama roxa, ela leva a peça para trás de sua tela pequena. Da próxima rodada em diante ela pode designar a dama em seu tabuleiro de ação "damas".



O jogador vermelho é o primeiro a acordar, então nenhum jogador pode usar uma dama roxa antes dele. Ele realiza esta ação no mercado antes dos 3 aprendizes.



A jogadora Azul é a próxima. Ela não pode usar sua dama roxa agora, mas ainda assim realiza a ação de seus dois aprendizes.

As ações das damas

Mercado:

O jogador pode trocar duas peças de mercado de diferentes cabines.





O jogador Vermelho troca 2 peças de mercado, para que seus aprendizes possam comprar 3 peças de tinta vermelhas, 3 amarelas e 1 verde.



Catedral:

O jogador pode colocar sua peça de reserva com o lado de dia para cima em qualquer peça de afresco que não tenha o bispo. Contanto que permaneça lá, apenas esse jogador pode restaurar aquela peça. Uma vez que ele tenha feito isso, ele pode pegar de volta sua peça de reserva. Peças de reserva persistem até o final do próximo turno (veja as instruções de fim de turno).





O jogador azul reserva uma peça de afresco para restaurar em um turno futuro.

Estúdio:

O jogador pode pegar uma quantidade de táleres igual a de aprendizes que atualmente estão no estúdio.







A jogadora Verde designou 2 aprendizes para o estúdio. Sua dama roxa permite que ela pegue 2 táleres, em adição a qualquer um que ela receba por esta ação.

Oficina:

O jogador pode trocar qualquer cor básica (vermelho, amarelo ou azul) da parte de trás de sua tela pequena por qualquer outra cor básica da oficina.







O jogador Amarelo retorna uma tinta azul ao suprimento geral e pega uma amarela em troca.

Teatro:

O jogador pode colocar seu mestre pintor na posição inicial do teatro. Claro, isso é apenas uma escolha sábia se o humor estiver pior que isso.







Vermelho move seu mestre 3 espaços para cima em direção ao espaço inicial.

Depois de realizar qualquer ação das damas, o jogador continua com as ações dos aprendizes normalmente.

Nota importante: Uma dama pode ser designada para um local mesmo que não existam aprendizes nele. Entretanto, se em um certo local (mercado, catedral, estúdio, oficina ou teatro) estiver ocupado por outra peça de outro módulo no tabuleiro de ação, nenhuma dama pode ser colocada naquele lugar!

Fim do turno

Ao final de cada turno, todos as peças de reserva com o lado de dia virados para cima são virados para o lado da noite, e todas as peças com o lado da noite virado para cima são retornados aos seus jogadores.



A peça de reserva do jogador Azul, jogada durante esse turno, é virada para o seu lado da noite. A peça de reserva do jogador Vermelho, já em seu lado da noite, é retornada para o seu dono.

Turno final da partida

Os jogadores viram as peças de ação de suas "damas" durante o começo do turno final, bem como o tabuleiro de ação padrão. A segunda visita à catedral, na borda direita do tabuleiro, garante uma nova ação.



Catedral:

O jogador pode mover o bispo para qualquer espaço dentro da catedral. Ele deve pagar um táler para fazê-lo.







Partida de 2 jogadores

Leonardo também pode organizar casamentos ao mover seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória e encontrar ou passar uma dama. Assim como os jogadores, ele não pode organizar mais do que dois casamentos; um com uma dama rosa e outro com uma roxa. Mas seus casamentos não têm impacto no jogo; as damas são simplesmente colocadas ao lado de seu tabuleiro de ação.

13 As catacumbas

Dizem que tesouros de grande valor estão nas quase esquecidas catacumbas da catedral. Os pintores curiosos, ao ouvir falar delas, desejam explorar as catacumbas enquanto fazem seu trabalho. Por acaso, um cartógrafo também está no albergue, que terá o prazer de lhe vender um mapa para explorar e procurar tesouros há muito esquecidos. Esses tesouros podem ser vendidos por uma renda valiosa, ou dados ao bispo por pontos de vitória adicionais.

Esse módulo afeta o seguinte:

- **Escolha uma hora de despertar e adquira uma peça de cartógrafo**
- **Planejando e realizando ações**

Componentes extras

- **25 peças de catacumba**
- **22 peças de cartógrafo**





6 x 5h *8 x 6h* *8 x 7h*

Mudanças na preparação

Antes de colocar as peças de afresco, aleatoriamente coloque as 25 peças de catacumba, com suas faces para baixo, no afresco, então coloque as peças de afresco no topo como de costume.



As peças de cartógrafo mostram três diferentes horas do dia na frente, e uma peça de afresco no verso. Organize-as pelas horas do dia, então coloque três pilhas mostrando as horas do dia nos espaços correspondentes do albergue.



Mudanças na partida

Escolha uma hora de despertar

Os jogadores escolhem sua hora de despertar como de costume. Se um jogador decidir acordar às 5, 6 ou 7, ele pode pagar um táler e pegar a peça de cartógrafo do topo da pilha para aquela hora; entretanto, não é mandatório fazer isso.





Exemplo:

O jogador vermelho escolhe acordar às 5 e paga 1 táler para pegar a peça do topo da pilha das 5:00.

Cada peça de catacumba representa uma sala da catacumba, e no começo do jogo elas estão cobertas pelas 25 peças de afresco.

As peças de catacumba mostram salas de tamanho dois (7:00), três (6:00), ou quatro, a localização que está marcada em vermelho. Para ver para onde, no tabuleiro de jogo, as peças estão indicando, o jogador orienta sua peça atrás de sua tela pequena de forma que o altar esteja na mesma posição do altar do tabuleiro, como visto de sua perspectiva. O jogador pode explorar apenas essas salas. Existe uma seta em cada peça para fácil referência.

Importante: você pode explorar uma sala nas catacumbas somente se a correspondente peça do afresco já tiver sido restaurada, ou seja, que a peça de afresco cobrindo a peça de catacumba já tiver sido removida. Assim que o jogador remover a peça de afresco, ele vira a peça de catacumba para baixo. Agora todos os jogadores podem ver o que está dentro da sala.



Exemplo:
o jogador verde pode explorar as peças marcadas em verde. De forma semelhante, o jogador vermelho pode explorar as salas marcadas em vermelho, etc.

Explorando as catacumbas

Um jogador que possui uma peça de cartógrafo pode colocá-la em qualquer espaço do seu tabuleiro de ação, durante a fase de planejamento. A peça de cartógrafo cobre os dois espaços inferiores desse local, o que significa que apenas um aprendiz pode ser designado lá. Se um jogador possui mais de uma peça de cartógrafo, ele pode colocar até cinco cartógrafos em diferentes locais de seu tabuleiro de ação.

Nota: Como sempre, cada jogador deve designar todos os seus aprendizes. Caso vários jogadores tenham colocado uma peça de cartógrafo no mesmo lugar, a ordem dos jogadores é realizada normalmente.

Quando chega a hora de realizar a ação em um local onde o jogador colocou uma peça de cartógrafo, ele remove a peça e pode usá-la para reivindicar peças de catacumba nos segmentos indicados.

Ao explorar as catacumbas, primeiramente, os jogadores verificam qual dos segmentos elegíveis já teve sua peça de afresco removida, pois a peça de catacumba não pode ser explorada até então.

Nota: *se um jogador designar um aprendiz para um lugar, esse aprendiz realiza sua ação além de usar a peça de catacumba.*



Exemplo: o jogador Vermelho designou 1 aprendiz para a oficina e colocou uma peça de cartógrafo naquele local. O aprendiz pode misturar até 2 tintas. A peça do cartógrafo permite que ele explore até 4 salas, correspondendo aos segmentos mostrados nessa peça. O jogador Vermelho pode explorar 2 salas apenas, e ele pega aquelas 2 peças de catacumba. Uma sala ainda está coberta por uma peça de afresco, e outra sala já está vazia.



Os efeitos dos tesouros

Os jogadores encontrarão estátuas, cálices ou manuscritos sagrados. Imediatamente, após reivindicar as peças de catacumba, o jogador deve decidir, para cada peça, se ele quer vendê-la ou mantê-la para a pontuação final.

Se o jogador vende uma peça de catacumba, ele pega tantos táleres do suprimento geral conforme mostrado na peça . Então, ele remove essa peça do jogo. Se ele quiser mantê-la, ele a colocará atrás de sua tela grande.

Algumas peças de catacumbas mostram o ícone do teatro, que permite que o jogador melhore seu humor imediatamente.

Ele pode fazer isso, independentemente de optar por vender ou manter a peça.



Exemplo:
O jogador Vermelho decide manter a estátua que acabou de achar. Ao fim do jogo ele ganhará 5 PVs por isso.

Se ele tivesse vendido, teria ganho 5 táleres.



Os PVs pelos manuscritos sagrados são determinados apenas ao final da partida.

O jogador Vermelho pode mover seu pintor no teatro em até 3 espaços.

. Então, ele decide vender seu manuscrito sagrado. Ele pega 2 táleres do suprimento geral, e remove a peça do jogo.

Fim da partida e pontuação final

Todas as peças de catacumba que forem mantidas serão incluídas na pontuação final. Algumas peças fornecem um número fixo de pontos de vitória; no entanto, os manuscritos sagrados fornecem um número variável de pontos.

Os manuscritos sagrados são organizados em enciclopédias cujo valor é o maior número do volume multiplicado pelo número de manuscritos diferentes adquiridos - eles podem, portanto, marcar um máximo de 25 pontos. Uma segunda cópia do mesmo manuscrito não aumenta o valor, e deve ser vendida imediatamente depois de reivindicar.

Registre o total de PV na trilha de pontos como de costume, antes de premiar PV por dinheiro na ordem de jogador atual.



Exemplo: o jogador Azul marca 3 (o número de manuscritos diferentes) x4 (o valor de pontos mais alto dos manuscritos) = 12 PVs

Partida de 2 jogadores

Se Leonardo acordar às 5 horas, 6 horas ou 7 horas, e ainda houver peças de cartógrafo para essa hora do dia, o jogador que atualmente controla Leonardo pega a peça de cartógrafo do topo da pilha e a coloca em qualquer local do tabuleiro de ação de Leonardo. Nesta rodada, Leonardo irá para as catacumbas. No entanto, Leonardo não pode vender peças, mas sim manter todas elas. No final do jogo, Leonardo ganha PV por suas peças de catacumba da mesma forma que os jogadores. Cópias adicionais do mesmo manuscrito sagrado não dão pontos a Leonardo.

Importante: Se esse módulo for usado em combinação com o módulo 15 “O domo”, as peças de domo são colocadas entre as peças de catacumba e peças de afresco.

14 Os bancos

As despesas para restaurar a catedral continuam aumentando, e o número de fiéis está diminuindo. O bispo suspeita que os bancos miseráveis podem ser a razão para isso, então ele planeja restaurá-los o mais rápido possível (afinal, quanto mais pessoas visitam a catedral, mais dinheiro há para restaurá-la). Os pintores agora têm que trabalhar nos bancos, além dos outros trabalhos a fazer.

Esse módulo afetam os seguintes:

- **Mercado: comprar tintas e adquirir varas de madeira**
- **Planejando e realizando as ações: restaurar bancos**

Componentes extras

- **1 tabuleiro de bancos**



- **12 peças de banco**



- **24 varas pequenas de madeira**



- **4 peças de ação “banco”** nas cores dos jogadores: azul, verde, vermelho e amarelo
- **6 peças de mercado substitutas**





Mudanças na preparação

Coloque o tabuleiro de bancos próximo ao tabuleiro de jogo. Coloque aleatoriamente as 12 peças de banco viradas para baixo (PVs ocultos) nos espaços do tabuleiro de bancos.

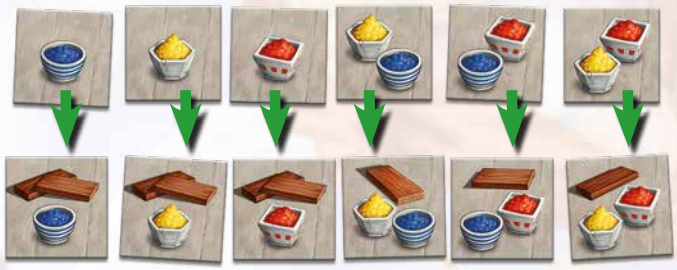
Cada jogador pega 6 pequenas varas de madeira (representando vigas) e coloca-as na frente da tela grande. Este é o suprimento de cada jogador, mas **eles ainda não possuem as varas.**

Remova as seguintes peças de mercado do jogo base: azul, amarelo, vermelho, azul/amarelo, azul/vermelho e amarelo/vermelho.

Substitua-as com as novas peças de mercado que mostram uma ou duas vigas de madeira necessárias para restaurar os bancos, além das tintas.



Preparação do tabuleiro de bancos



Essas peças de mercado substituem àquelas do jogo base.

Mudanças na partida

Fase de planejamento:

Os jogadores podem cobrir um lugar para restaurar um ou mais bancos durante seus turnos, na fase de ação, por lugar coberto ao invés da ação coberta.



Mercado:

Se um jogador comprar uma peça de mercado com vigas de madeira, ele pode pegar as tintas como de costume, e em adição move o número de varas mostrado, do seu suprimento, para trás de sua tela grande. Apenas agora, essas varas podem ser usadas. Se o suprimento do jogador for exaurido, ele pode pegar a peça, mas não receberá mais vigas.





Restaurar bancos

Um aprendiz, que está impresso na peça de ação, e até mais dois, podem ser designados, durante a fase de planejamento. Entretanto, cada aprendiz pode carregar apenas uma vara de madeira (o que significa que o jogador pode gastar um máximo de 3 varas de madeira em um turno para restaurar bancos). Para cada vara usada para restaurar bancos, uma vara de madeira é movida de trás da tela para o suprimento pessoal.

Dependendo do número de aprendizes disponíveis e varas de madeira, o jogador decide quantos bancos, ele irá restaurar e com quantas varas. O número de varas necessárias para um certo banco é mostrado na peça de banco.

Uma vez restaurada, a peça é virada, e o jogador marca os PVs mostrados, imediatamente. Remova as peças de banco restauradas do jogo.





Exemplo: o jogador Vermelho designou 3 aprendizes, e ele possui 3 vigas de madeira. Ele poderia restaurar 3 bancos necessitando 1 viga de madeira, cada, ou 2 bancos precisando de 2 vigas e outro precisando de 1, ou apenas 1 banco que precisa de 3 vigas.



Exemplo: o jogador Vermelho decide por 3 bancos com 1 viga de madeira cada, e vira as peças. Ele marca um total de 8 PVs, e marca na trilha de pontos de vitória, imediatamente.



Partida de 2 jogadores

Leonardo não restaura bancos. Seu impacto no jogo é que ele pode fechar cabines no mercado, logo impedindo jogadores de adquirir varas de madeira.

15 O domo

Restaurar o domo da catedral vai certamente ser um trabalho complicado, e deve ser completado por último. Guarde suas tintas, pois os pintores que encaram esse desafio certamente serão recompensados.



Esse módulo afeta o seguinte:

- **Catedral: restaurar uma peça do afresco e pontuação final**

Componentes extras

- **9 peças de domo**



Mudanças na preparação

Aleatoriamente, coloque 9 peças de domo, com suas faces para baixo (tintas não visíveis), nos 8 segmentos internos do afresco.
No topo dessas peças coloque as peças de afresco como de costume.



Importante: Se esse módulo for usado em combinação com o 13 "As catacumbas", as peças de domo são colocadas entre as peças de catacumba e as peças de afresco.

Mudanças na partida



Catedral:

Quando o jogador restaura a peça de afresco com a peça de domo embaixo, ele deve pegar aquela peça e colocá-la, com sua face para cima, em frente a sua tela grande.



Exemplo: depois de restaurar a peça de afresco, o jogador a pega e pega também a peça de domo que se encontra embaixo dela.

Fim de jogo e pontuação final

Na ordem dos jogadores, e depois de marcar o dinheiro, cada jogador pode descartar as tintas necessárias para suas peças de domo e marca os PVs por elas.



Exemplo: ao final do jogo, a jogadora Verde possui 2 peças de domo, bem como as tintas mostradas nelas. Ela descarta a tinta, e avança seu mestre pintor em 13 espaços na trilha de pontos de vitória.

Partida com 2 jogadores

Não existem regras especiais para Leonardo seguir ao jogar esse módulo.

16 O mercado negro

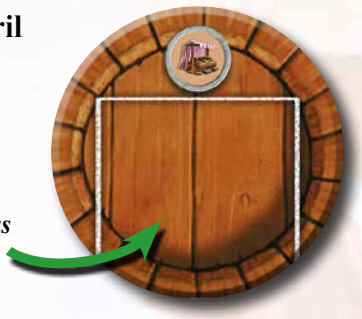
Um pobre pintor não pode ser culpado por sucumbir à tentação oferecida pelos mercadores duvidosos do mercado negro. Suas tinhas, mantidas em grandes barris, não são caras, mas nunca se sabe qual tinta você irá receber...

Esse módulo afeta o seguinte:

Mercado: comprar tintas

Componentes extras

- **1 peça de barril**



Depósito para várias peças de tinta

Mudanças na preparação

Coloque a peça de barril no tabuleiro do jogo próximo à cabine do mercado "I".



Mudanças na partida

O mercado é preparado a cada turno como de costume, com uma (4 jogadores) ou duas (2 ou 3 jogadores) peças de mercado que sobraram e não colocadas em uma cabine do mercado.

Mercado: comprar tintas

Se o jogador designou um aprendiz ao mercado, e se ele não escolheu fechar a cabine do mercado, ele pode designar um de seus aprendizes ao mercado negro, ao invés da cabine de mercado selecionada.

As seguintes regras são aplicadas:

- O jogador deve ter designado pelo menos um aprendiz ao mercado.
- Se o jogador decidir fechar uma cabine do mercado, ele não pode realizar uma ação no mercado negro.
- Se o jogador tiver designado vários aprendizes ao mercado, apenas um deles pode realizar uma ação no mercado negro.

A ação no mercado negro:

O jogador saca uma peça da bolsa e deve comprar as tintas (adicionalmente quaisquer varas de madeira, ao jogar com "Os bancos"), pagando o mesmo preço como se estivesse comprando do mercado regular. Se ele não tiver dinheiro suficiente, ele renuncia à ação.



Exemplo: o jogador Azul designou 3 aprendizes para o mercado. Primeiro, ele compra 2 peças de mercado na cabine "II", usando 2 aprendizes, e pega 1 peça de tinta verde e 3 vermelhas da oficina. Ele usa seu terceiro aprendiz para uma ação no mercado negro, e saca uma peça da bolsa. É laranja! - ele deu sorte - e pegou sua peça de tinta laranja da oficina. Então, ele coloca uma peça de mercado no barril. Ao fim de sua ação, ele retorna as 3 peças da cabine "II" para a bolsa.

A tinta sacada da bolsa não é retornada,
mas colocada no barril, ficando lá pelo resto do turno.

Nota: *assim como no jogo base, todas as peças de cabine do mercado são retornadas para a bolsa apenas ao fim da ação do mercado pelo jogador. Entretanto, se o jogador realizar apenas ação no mercado negro, ele não retorna nenhuma peça para a bolsa.*

Partida de 2 jogadores

Leonardo não realiza uma ação no mercado negro.

17 A guilda dos pintores

Os suprimentos dos pintores frequentemente estão em falta, mas felizmente os membros da guilda dos pintores estão juntos e desejando trocar suprimentos entre eles. Um pintor sortudo pode achar o que precisa no salão da guilda.

Esse módulo afeta o seguinte:

- **Oficina: misturar tintas**

Componentes extras

- **1 peça de guilda**



Mudanças na preparação

Coloque a peça de guilda próxima do tabuleiro do jogo, à esquerda da oficina. Aleatoriamente, escolha uma cor básica (vermelho, azul ou amarelo) e uma cor misturada (laranja, verde ou roxo) do suprimento geral e coloque cada uma no espaço correspondente na peça de guilda.

Mudanças na partida

Oficina:

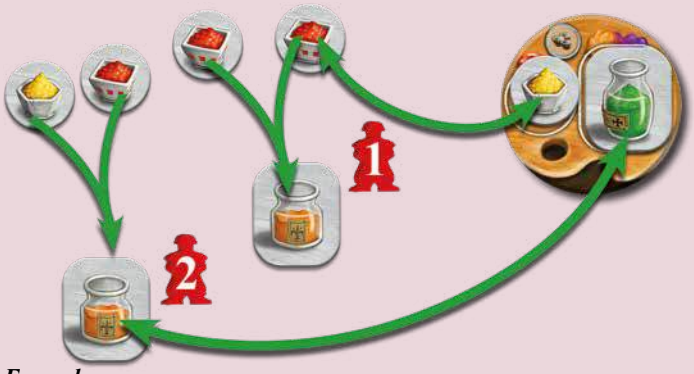
Cada aprendiz designado para a oficina pode realizar duas ações de misturar tintas ou trocar com o clã, em qualquer combinação.

Importante: A peça de guilda pode ser usada apenas para trocar tintas básicas por tintas básicas ou tintas misturadas por tintas misturadas. Rosa e marrom não estão disponíveis na guilda.

Um aprendiz pode ou

- Misturar até 2 tintas na oficina, como de costume
- Trocar duas tintas na guilda. Para fazer isso, o jogador pega ambas as peças de tinta da guilda e as substitui com uma tinta básica ou misturada que possua
- Misturar uma tinta na oficina e trocar por uma tinta (básica ou misturada) da guilda

A ordem entre misturar e trocar tintas fica a critério do jogador.



Exemplo:

Vermelho tem 3 tintas vermelhas e 1 tinta amarela no seu suprimento pessoal, e designou 2 aprendizes para a oficina.

Ele usa seu primeiro aprendiz para trocar 1 tinta vermelha por 1 tinta amarela da peça da guilda. Então ele mistura 1 tinta laranja usando vermelho e amarelo.

Com seu segundo aprendiz ele mistura mais uma tinta laranja, que ele troca por uma verde na peça da guilda.

Partida com 2 jogadores

Leonardo não é um membro da guilda, logo não pode trocar tintas.

Algumas notas a respeito da pontuação final ao jogar diversos módulos

Proceda com a pontuação final e use os módulos em ordem numérica, começando com aquele que tiver o menor número até aquele com o maior número.

- 5 Troque tostões da sorte por táleres
- 6 Troque folhas de ouro por táleres
- 8 Ganhe PVs por certificados de sino
- 10 Ganhe táleres por aprendizes curados
- 13 Ganhe PVs por peças de catacumba
- Apenas depois de todos esses passos, os jogadores devem pontuar o dinheiro como de costume

Preparação exemplo do jogo com todos os módulos

Não existem restrições em quantos módulos você pode jogar, e cada um pode ser jogado com qualquer outro. Ajuste a combinação para achar o nível de duração e complexidade perfeitos para você.

Para manter uma visão geral clara ao jogar diversos módulos, esse diagrama mostra onde colocar os tabuleiros adicionais.



© Copyright 2020 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Alemanha. Todos os direitos reservados.
Distribuído por Vem pra Mesa Jogos LTDA.