

## ■プレイ手順

■フェイズ1 / ボイントが低い順にプレイする。

### 起床時間と機嫌の決定

- ・画家コマを任意の空いている起床時間マスに配置する。
- ・起床時間に対応する値だけ職人の機嫌を上下させる。
- ・機嫌コマが「+1」になったPLは無色の職人コマを受け取る。
- ・機嫌コマが「-1」になったPLは職人コマを1つ捨てる（衝立の外に置く）。

## ■フェイズ2

### アクションを計画する

- ・全PLが同時に、職人コマをアクションボードに配置する。

### アクションを実行する

- ・全員が小さい衝立を外し、計画を公開する。
- ・アクションボードの左から順に解決していく。  
各場所ごとに、起床時間の順でアクションを解決していく  
例：全員の市場アクションを解決した後、全員のドームアクションを解決する。
- ・アクションは行わなくても構わない。

絵具のストックは無限。足りなくなったらメモなどで代用すること。

## ■フェイズ3：次ラウンドの準備

- ・屋台に絵具を並べる。
- ・全PLは自分の前にあるフレスコ画1枚につき1ターラーを得る。
- ・宿屋の職人コマをコマ置き場に戻す。
- ・複数の画家コマがスタートマスにある場合、その順番を逆転させる。

## ■ゲームの終了

- ・ラウンド開始時に修復タイルが6枚以下の場合、最終ラウンドとなる。
- ・全員、アクションタイルの裏側を使用すること。
- ・フレスコ画が全て修復された場合、そのラウンドでゲームが終了し最終決算を行う。

## ■最終決算

- ・全PLは2ターラーにつき1ポイントを得る。
- ・この処理は最終ラウンドの起床時間順に行う。

## フレスコ

### ■アクション

#### 市場

- ・使える屋台を1つ選び、その屋台に置かれているタイルを購入する。
- ・市場に置いた職人1個につき1タイルを購入出来る。
- ・タイルの価格は起床時間で決定される。
- ・購入を行った屋台は閉店し、残ったタイルは袋に戻る。
- ・タイルを「0枚購入」し、無料で屋台を閉店させることも可能。

#### ドーム

- ・「フレスコ画の修復」か「祭壇の修復」のどちらかを行う。

##### フレスコ画の修復

###### 1) 司教の移動(任意)

- ・1ターラーを支払い、隣接マス(斜め含む)に司教コマを移動させることができる。

###### 2) フレスコ画を修復する

- ・修復タイルを取り自分の前に置き、それに必要なだけの絵具を支払う。
- ・タイルに書かれている勝利点と、司教のボーナスポイントを得る。
- ・勝利点が高PLと同点になった場合、勝利点を+1もしくは-1すること(1つの勝利点マスには1コマしか入らない)。

###### 【司教のボーナスポイント】

- ・司教がいるタイルを修復した場合……………+3ポイント
- ・司教に隣接(斜め含む)するタイルを修復した場合……………+2ポイント

###### 3) 司教の移動(強制)

- ・司教コマを、今タイルを取ったマスに移動させる。

##### 祭壇の修復

- ・どちらかを選択する。

###### A) 基本色で修復

- ・黄色、赤、青を1個ずつ支払い2ポイントを得る。
- ・緑、橙、紫はジョーカーとして使用でき、1個使うごとに追加で+1ポイントを得る。

###### B) 調合色で修復

- ・緑、橙、紫を1個ずつ支払い6ポイントを得る。

#### アトリエ

- ・職人コマ1つにつき3ターラーを得る。

#### 工房

- ・職人1個につき、2回まで調合を行える。
- ・調合表を参照し、必要な絵具を支払い、調合後の絵具を受け取る。

#### 劇場

- ・職人1個につき、機嫌チャートの画家コマを2マス上に移動する。

## フレスコ

■アクション

市場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選んだ屋台のタイルを購入する（職人1個につき1タイル）。価格は起床時間で決定される。</li> <li>・購入を行った屋台は閉店し、残ったタイルは袋に戻る。</li> </ul>
ドーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「フレスコ画の修復」か「祭壇の修復」のどちらかを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p><b>フレスコ画の修復</b></p> <p>1) 司教の移動（任意） 金1を支払い、司教を1マス動かせる。</p> <p>2) フレスコ画の修復 絵具を支払い修復タイルを取り、ポイントを得る。</p> <p>3) 司教の移動（強制） 取った修復タイルのマスに司教が移動する。</p> <p><b>【司教のボーナスポイント】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・司教がいるタイルを修復した場合……………+ 3ポイント</li> <li>・司教に隣接（斜め含む）するタイルを修復した場合……………+ 2ポイント</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>祭壇の修復</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どちらかを選択する。</li> </ul> <p><b>【A】基本色で修復</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・黄色、赤、青を1個ずつ支払い2ポイントを得る。</li> <li>・緑、橙、紫はジョーカーとして使用でき、1個使うごとに追加で+ 1ポイントを得る。</li> </ul> <p><b>【B】調合色で修復</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・緑、橙、紫を1個ずつ支払い6ポイントを得る。</li> </ul> </div>
アトリエ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・職人コマ1つにつき3ターラーを得る。</li> </ul>
工房	<ul style="list-style-type: none"> <li>・職人1個につき、2回まで調合を行える。</li> <li>・調合表を参照し、必要な絵具を支払い、調合後の絵具を受け取る。</li> </ul>
劇場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・職人1個につき、機嫌チャートの画家コマを2マス上に移動する。</li> </ul>

■ターン進行

<p><b>フェイズ1 起床時間と機嫌の決定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ポイントが低いPLから順に起床時間を決定する。</li> <li>・起床時間に対応する値だけ職人の機嫌を上下させる。</li> <li>・機嫌コマが「+1」になったPLは無色の職人コマを受け取る。</li> <li>・機嫌コマが「-1」になったPLは職人コマを1つ捨てる。</li> </ul>
<p><b>フェイズ2 アクションの計画と実行</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各場所ごとに、起床時間の順でアクションを解決していく</li> </ul>
<p><b>フェイズ3 収入と次ラウンドの準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全PLは自分の前にあるフレスコ画1枚につき1ターラーを得る。</li> </ul>