



10+



20min/giocatore



2-4

REGOLAMENTO

Couleurs de Paris

Lo studio di grandi pittori "Bateau-Lavoir" di Montmartre ha indetto una competizione amichevole per determinare quale sarà il nome che diventerà famoso al pari di quello di illustri predecessori del calibro di Cézanne, Monet, Renoir o Toulouse-Lautrec...

Per riuscire a distinguervi dal resto dei partecipanti dovrete diventare i migliori nel vostro campo, dando un tocco del vostro stile nella rapida realizzazione di una serie di dipinti e al contempo migliorando la vostra attrezzatura e la vostra tecnica.

Componenti

- 1 plancia di gioco a due livelli (quello superiore è in grado di ruotare)
- 4 plance giocatore
- 4 Cavalletti
- 24 pedine Assistente (6 in 4 colori)
- 12 indicatori ottagonali Sviluppo
- 211 cubetti Pigmento (30 blu, 30 rossi, 30 gialli, 25 arancioni, 25 verdi, 25 viola, 40 bianchi, 6 neri [5 da utilizzare nelle partite e 1 come semplice pezzo sostitutivo])
- 32 carte Dipinto (8 da 9, 8 da 12, 8 da 15 e 8 da 18 Punti Prestigio)
- 12 segnalini Punti Prestigio (6 punti sul fronte e 10 punti sul retro)
- 4 tessere Azione Proibita (2 da 1 spazio e 2 da 3 spazi) da utilizzare nelle partite a 2 o 3 giocatori
- 1 segnalino Primo Giocatore
- 15 carte Bonus (3 per 5 tipologie, vedi Regole Avanzate)
- 8 tessere Pittore (vedi Regole Avanzate)
- il regolamento

Attenzione: ad eccezione dei 5 cubetti Pigmento neri utilizzati nella partita, tutti gli altri cubetti Pigmento si considerano sempre disponibili e la loro riserva è dunque illimitata.

Preparazione per 4 Giocatori

- Componete la plancia di gioco e posizionalatela al centro del tavolo con l'azione Ottieni Pigmenti rossi allineata in alto, in modo che sia collegata allo spazio Azione Proibita sulla parte inferiore della plancia.
- Dividete i vari Pigmenti in una riserva generale a fianco della plancia di gioco (solamente 5 cubetti Pigmento nero).
- Posizionate i segnalini Punti Prestigio divisi per tipologia (Tubetto di Colore, Tavolozza e Pennello) a fianco della plancia di gioco.
- Mescolate le carte Dipinto e distribuitene 4 a caso a ciascun giocatore. Si esegue poi un DRAFT in modo che ogni giocatore scelga le 4 carte dipinto con cui giocare.
- Date il segnalino Primo Giocatore al giocatore che più recentemente ha utilizzato una tavolozza di colori, oppure scegliete in modo casuale.

Ogni giocatore prende:

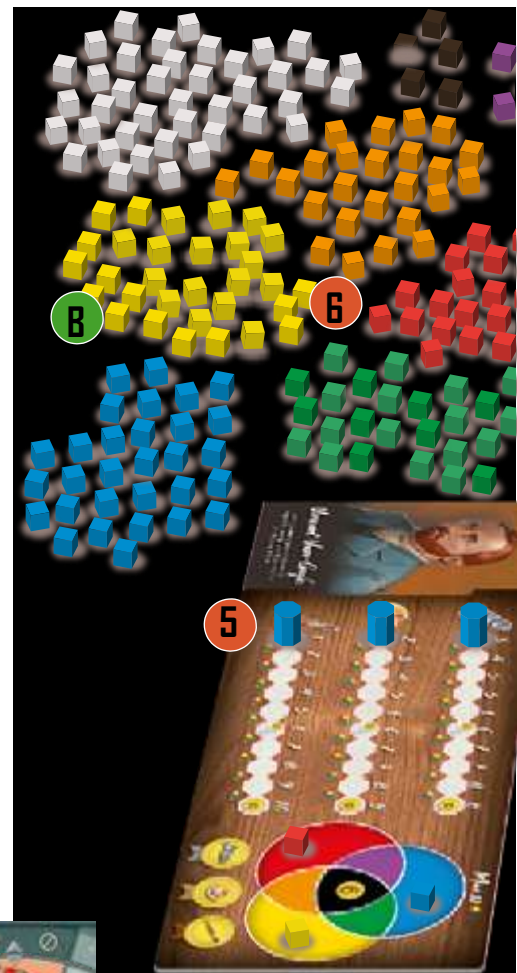
- 1 plancia giocatore 2 e 1 cavalletto
- 3 indicatori Sviluppo 5 da posizionare nel primo spazio libero a sinistra in ciascuna riga della propria plancia giocatore
- 6 pedine Assistente 4 del proprio colore, delle quali solo 3 verranno utilizzate inizialmente, tenete le altre da parte accanto al vostro cavalletto.
- 3 cubetti Pigmento 6 : 1 rosso, 1 giallo e 1 blu

Preparazione per 2 e 3 giocatori

Utilizzate le tessere Azione Proibita 1 da posizionare su alcuni degli spazi della parte inferiore della plancia di gioco come indicato nell'illustrazione a fianco in base al numero di giocatori. In 2 giocatori utilizzate 2 Cavalletti e 3 pigmenti neri. In 3 giocatori mettete in gioco 3 cavalletti e 4 pigmenti neri.

Obiettivo del Gioco

Ottenere il maggior numero di Punti Prestigio (PP) al termine della partita. In questo modo darete prova di essere i migliori pittori di questo celebre studio parigino.



Preparazione della plancia per 3 giocatori



Preparazione della plancia per 2 giocatori





Ciascun giocatore dispone di un cavalletto da usare come espositore presso la Mostra d'arte dove andranno i propri dipinti una volta completati

Livello: determina il numero di cubetti Pigmento che potete ottenere (Tubetto di Colore), mescolare (Tavolozza) o dipingere (Pennello)

Tubetto di Colore: permette di ottenere i Pigmenti bianchi e dei Colori Primari (rosso, blu e giallo)

Tavolozza: permette di mescolare i Pigmenti per ottenere nuovi colori

Pennello: permette di posizionare i propri Pigmenti sul proprio Dipinto

Riserva di Pigmenti: non è necessario posizionare i vari Pigmenti nell'area colorata corrispondente: lo spazio disponibile non sarebbe sufficiente una volta migliorata la vostra attrezzatura

BonusSviluppo

Spazio per i segnalini Punti Prestigio



Svolgimento del Gioco

Couleurs de Paris si svolge nel corso di un certo numero di round, finché una delle condizioni di fine partita non viene raggiunta (vedi **Fine della Partita**).

OGNI ROUND È COMPOSTO DA 3 FASI:

1. Posizionare gli Assistenti
2. Effettuare le Azioni
3. Preparare il Nuovo Round

Fase 1 – Posizionare gli Assistenti

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore effettua il proprio turno posizionando 1 dei propri Assistenti in piedi su uno spazio libero sulla plancia.

All'inizio della partita ogni giocatore ha a disposizione 3 Assistenti, ma durante lo svolgimento del gioco potreste averne a disposizione fino a 6. Questa fase termina non appena tutti i giocatori hanno posizionato tutti i loro Assistenti. Se durante il turno di un giocatore questo non ha Assistenti, semplicemente passa il turno al giocatore successivo.

Regole di Posizionamento:

- Potete posizionare i vostri Assistenti in qualsiasi spazio libero della parte inferiore o superiore della plancia, ad eccezione delle aree più scure contrassegnate come Azioni Proibite.
- Ogni spazio può contenere solamente 1 Assistente, ad eccezione dello spazio centrale sulla plancia superiore legato all'azione **Ottenere Pigmenti bianchi**, che può essere occupato da qualsiasi numero di Assistenti.
- Sulla parte inferiore della plancia possono essere disponibili 1, 2 o 3 spazi abbinati alla solita azione. Non esistono restrizioni relative all'utilizzo di questi spazi da parte di diversi giocatori. Lo stesso giocatore può virtualmente utilizzare tutti gli spazi della medesima azione, oppure possono essere utilizzati da giocatori diversi.
- Le azioni abbinata a uno spazio Azione Proibita sulla parte inferiore della plancia (o a uno spazio con una tessera Azione Proibita in partite a 2 o 3 giocatori) non sono disponibili e non possono essere scelte per il round in corso.

Fase 2 – Effettuare le Azioni

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore effettua il proprio turno sdraiando 1 dei propri Assistenti in piedi per effettuare l'azione corrispondente.

A. AZIONI SULLA PARTE INFERIORE DELLA PLANCIA



- **Ottenere 1 Colore Primario:** prendete dalla riserva generale i cubetti Pigmento del Colore Primario indicato (blu, rosso o giallo) e posizionate sulla vostra riserva. Il numero di Pigmenti ottenuti dipende dal livello indicato sulla riga Tubetto di Colore della vostra plancia giocatore.



- **Mescolare 2 Colori Primari:** rimettete nella riserva generale 1 cubetto Pigmento per ciascun Colore Primario indicato per prendere dalla riserva i cubetti Pigmento del Colore Secondario indicato (arancione, verde o viola) e posizionate sulla vostra riserva. Il numero di Pigmenti ottenuti dipende dal livello indicato sulla riga Tavolozza della vostra plancia giocatore.



- **Mescolare 3 Colori Secondari:** rimettete nella riserva generale 1 cubetto Pigmento di ciascun Colore Secondario per prendere dalla riserva 1 cubetto Pigmento Nero e posizionate sulla vostra riserva, a prescindere dal livello indicato sulla riga Tavolozza della vostra plancia giocatore. **Un cubetto nero può essere utilizzato per firmare un Dipinto, conferendo 6 Punti Prestigio al termine della partita.**

ATTENZIONE: i cubetti Pigmento neri ~~non~~ contano nel limite di 12 cubetti nella propria riserva per la fase fine del round (vedi Fase 3).



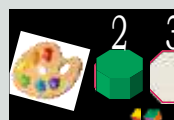
Posizionare gli Assistenti



Potete posizionare un Assistente su un qualsiasi spazio libero presente su una delle parti della plancia, incluso lo spazio centrale **Otteni Pigmenti bianchi**.



Esempio: un Tubetto di Colore di livello 3 indica che il giocatore ottiene 3 cubetti Pigmento del Colore Primario indicato dall'azione:



+ 



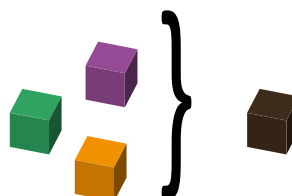
Esempio: una Tavolozza di livello 2 indica che spendendo ad esempio 1  e 1  si ottengono 2 Pigmenti viola:

+ 



Esempio: una Tavolozza di livello 5 indica che spendendo ad esempio 1  e 1  si ottengono 5 Pigmenti arancione:

+ 



Migliorare uno Strumento: rimettete 2 cubetti Pigmento di qualsiasi colore (Primario, Secondario o bianco) nella riserva generale, siano essi uguali o diversi, per spostare a destra di 1 spazio l'indicatore Sviluppo della riga corrispondente sulla vostra plancia giocatore. Ciascuno strumento può essere migliorato con un'azione specifica tra le 3 indicate in plancia.



- **Tubetto di Colore:** questa riga indica il numero di Pigmenti che ottenete per mezzo delle azioni **Ottenere 1 Colore Primario** o **Ottenere Pigmenti bianchi**.
- **Tavolozza:** questa riga indica il numero di Pigmenti che ottenete per mezzo dell'azione **Mescolare 2 Colori Primari**.
- **Pennello:** questa riga indica il numero di Pigmenti che potete posizionare su uno o più Dipinti ogni volta che effettuate l'azione **Dipingere**.

Bonus di Sviluppo



- Ogni volta che l'indicatore Sviluppo raggiunge il sesto spazio sulla riga di uno strumento dovete scegliere un bonus tra: **Assumere un nuovo Assistente** o **6 Punti Prestigio**. A seconda della vostra scelta ottenete in alternativa una nuova pedina Assistente che potrete utilizzare a partire dal prossimo round oppure un segnalino Punti Prestigio da 6 dello strumento corrispondente, da posizionare nell'apposito spazio sulla vostra plancia giocatore.



- Ogni volta che l'indicatore Sviluppo raggiunge l'ultimo spazio sulla riga di uno strumento **ottenete 10 Punti Prestigio** se come bonus precedente della stessa riga avevate scelto di Assumere un nuovo Assistente. Ottenere un segnalino Punti Prestigio da 10 dello strumento corrispondente da posizionare nell'apposito spazio sulla vostra plancia giocatore. Se come bonus precedente della stessa riga avevate invece scelto di ottenere 6 Punti Prestigio, ottenete solamente 4 Punti Prestigio, girando sul lato da 10 il segnalino Punti Prestigio da 6 ottenuto in precedenza.



• **Esporre alla mostra un dipinto:** spostate sul vostro cavalletto il dipinto completato (cioè con tutti gli spazi pigmento occupati). I pigmenti colorati si scartano, mentre quelli bianchi e il nero vanno alla base del cavalletto. Mettete davanti a voi un nuovo dipinto tra quelli che avete scelto col draft. Se state utilizzando le Regole Avanzate, questa azione vi consente di ottenere in alternativa una carta Bonus.



• **Dipingere:** posizionate i cubetti Pigmento dalla vostra riserva **sulla carta dipinto davanti a voi**. Il numero di Pigmenti che potete posizionare dipende dal livello indicato sulla riga Pennello della vostra plancia giocatore. **Non è necessario completare i Dipinti secondo un particolare ordine.** Ogni spazio sul Dipinto necessita di un Pigmento del colore indicato.

Per terminare i Dipinti più facilmente potete usare i cubi bianchi al posto di qualsiasi colore (max 3 per dipinto). Potete anche firmare il dipinto posizionando 1 pigmento nero al posto di qualsiasi colore (max 1 per dipinto). A fine partita i cubi bianchi e neri utilizzati in questo modo valgono rispettivamente -2 PP e +6 PP.

Dopo aver completato un Dipinto (ognuno dei 9 spazi è riempito con un Pigmento), giratelo sul lato completato e posizionate gli eventuali Pigmenti bianchi utilizzati sopra di esso. Rimettete il resto dei Pigmenti nella riserva generale.

B. AZIONI SULLA PARTE SUPERIORE DELLA PLANCIA



• **Ottenere il Segnalino Primo Giocatore:** ottenete 1 Pigmento bianco. Otterrete inoltre il segnalino Primo Giocatore alla fine della Fase 3 del round in corso, diventando così il primo giocatore per il prossimo round e rimanendolo finché qualcun altro non effettuerà questa azione.

ATTENZIONE: non è possibile posizionare il proprio Assistente su questo spazio se si possiede già il segnalino Primo Giocatore.



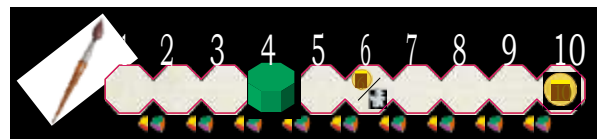
Migliorate i vostri strumenti spendendo 2 Pigmenti di qualsiasi colore.



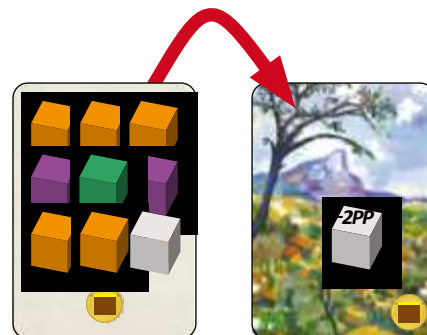
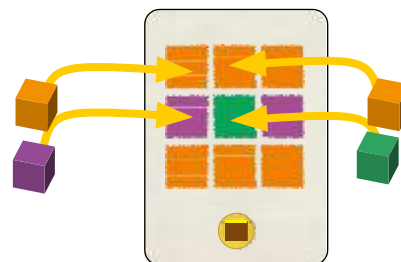
Quando l'indicatore Sviluppo raggiunge questo spazio, scegliete:



Quando l'indicatore Sviluppo raggiunge l'ultimo spazio, ottenete 4 Punti Prestigio (se ne avevate già ottenuti 6 col precedente bonus) o 10 Punti Prestigio (se ne avevate preso un nuovo Assistente col precedente bonus).



Un Pennello di livello 4 indica che il giocatore può posizionare 4 cubetti Pigmento quando effettua l'azione Dipingere.



Potete utilizzare fino a 3 Pigmenti bianchi al posto di qualsiasi Pigmento su ciascun Dipinto. Ogni Pigmento bianco utilizzato vi farà perdere 2 Punti Prestigio al termine della partita.



- **Imitare:** copiate l'azione scelta da un Assistente (vostro o di un altro giocatore) ancora in piedi sulla parte inferiore della plancia. Non è possibile copiare le azioni della parte superiore della plancia.



- **Ruotare la Plancia:** all'inizio della Fase 3, anziché ruotare la parte superiore della plancia di 1 spazio, puoi decidere se muoverla di 0 oppure di 2 spazi.



- **Ottenere Pigmenti bianchi:** prendete dalla riserva generale i cubetti Pigmento bianchi e posizionateli sulla vostra riserva. Il numero di Pigmenti ottenuti dipende dal livello indicato sulla riga Tubetto di Colore della vostra plancia giocatore. Potete utilizzare i Pigmenti bianchi come

se fossero di un colore qualsiasi quando effettuate l'azione Dipingere. Possono inoltre essere utilizzati per l'azione Migliorare uno Strumento al posto di uno o di entrambi i Pigmenti necessari per avanzare l'indicatore Sviluppo sulla propria plancia giocatore.

Se utilizzate le Regole Avanzate, i Pigmenti bianchi sono necessari per l'acquisto di alcune carte Bonus.

Questa fase termina non appena tutti i giocatori hanno sdraiato tutti i loro Assistenti presenti sulla plancia di gioco.

Se non volete o non potete effettuare un'azione scelta, potete comunque sdraiare uno dei vostri Assistenti senza effettuare l'azione a esso collegata. Il turno passerà al giocatore successivo.

ATTENZIONE:

- Lo spazio dell'azione Ottenere Pigmenti bianchi può essere scelto da un qualsiasi numero di Assistenti (notate il simbolo ∞ sullo spazio).
- Vi sono due azioni che non vengono effettuate immediatamente dopo aver sdraiato l'Assistente:
 - ruotare la Plancia: questa azione viene svolta all'inizio della Fase 3;
 - ottenere il Segnalino Primo Giocatore: ottenete subito il Pigmento bianco, ma il relativo segnalino si ottiene alla fine della Fase 3.

Fase 3 – Preparare il Nuovo Round

La preparazione del round successivo è composta da 4 passaggi.

PASSAGGIO 1 – RUOTARE LA PARTE SUPERIORE DELLA PLANCIA

Ruotate la parte superiore della plancia di 1 spazio in senso orario.

ATTENZIONE: se un giocatore ha effettuato l'azione Ruotare la Plancia, quel giocatore sceglie in questo momento se girare la parte superiore di 0 oppure 2 spazi in senso orario.

PASSAGGIO 2 – RIMPIAZZARE LE CARTE ~~DIPINTO~~ BONUS

Ripristinate il mercato di carte bonus in modo da averne sempre 4 disponibili.

ATTENZIONE: Se dopo aver ruotato la plancia nel passaggio 1, la parte superiore ha completato un mezzo giro di 180° (es: l'azione Ottenere Pigmenti rossi ha raggiunto o superato uno spazio Azione Proibita stampato sulla parte inferiore della plancia), **anziché ripristinare il mercato scartate le carte bonus rimaste tra quelle acquistabili e sostituitele con 4 nuove carte. Scartate anche tutte le carte bonus inutilizzate in possesso dei giocatori.**

PASSAGGIO 3 – SCARTARE I PIGMENTI SECCHI

Ogni giocatore verifica il numero di cubetti Pigmento ancora presenti nella propria riserva sulla plancia giocatore. Se ne possedete più di 12 rimettetene a vostra scelta nella riserva generale un certo numero, in modo da portare il numero totale di Pigmenti nella vostra riserva a 12. Non dovrete aprire così tanti tubetti di colore: solo 12 potranno essere utilizzati nuovamente nel round successivo, gli altri si sono seccati!

ATTENZIONE: i cubetti Pigmento neri ~~non~~ contano nel limite di 12 ~~e~~ ognuno varrà 6 Punti Prestigio a fine partita.



Esempio: un Tubetto di Colore di livello 5 indica che il giocatore ottiene 5 cubetti Pigmento bianchi:



Ruotate la parte superiore della plancia di uno spazio in senso orario



Se avete effettuato l'azione Ruotare la Plancia, potete scegliere se girare la parte superiore della plancia di 2 spazi oppure se lasciarla in posizione.

PASSAGGIO 4 – RIALZARE UN ASSISTENTE E RECUPERARE IL RESTO

- A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore rialza 1 dei propri Assistenti presenti sulla parte inferiore della plancia e lo lascia dove si trova, se possibile. Recuperate il resto degli Assistenti. L'Assistente rimasto in posizione è dunque già posizionato per il round successivo.
- Se un giocatore non possiede nessun Assistente sulla parte inferiore della plancia, semplicemente recupera tutti i suoi Assistenti; inizierà il prossimo round senza alcun Assistente già posizionato sulla plancia.
- Se un giocatore ha effettuato l'azione Ottenere il Segnalino Primo Giocatore, quel giocatore ottiene il segnalino Primo Giocatore, altrimenti il segnalino rimane al giocatore che lo possiede.

Fine della Partita

Esistono **tre** condizioni di fine partita:

- un giocatore **espone alla mostra** la sua **seconda carta Dipinto**;
 - un giocatore **ottiene l'ultimo** cubetto **Pigmento nero**.
 - **un giocatore ottiene un segnalino da 10 Punti Prestigio (PP)**
- Non appena si verifica una di queste condizioni, il round in corso sarà l'ultimo della partita. Finite normalmente la Fase 2 in corso, rispettando l'ordine di turno, in modo che tutti gli Assistenti ancora in piedi vengano utilizzati per effettuare le azioni collegate.

Punteggio Finale

Per determinare il punteggio finale sommate:

- Punti Prestigio sui Dipinti **esposti alla mostra**. Scartate eventuali Dipinti non ancora completati che non daranno alcun punto; **il punteggio dei dipinti è 9 – 12 – 15 – 18 (anziché 10-12-14-16)**
- 6 Punti Prestigio per ogni pigmento nero **utilizzato per firmare i dipinti esposti alla mostra**;
- Punti Prestigio sui segnalini Punti Prestigio sulla plancia giocatore. **(ogni giocatore che ha esposto 2 dipinti uguali può ottenere +4PP girando un segnalino da 6PP, se lo possiede)**

Dopodiché sottraete:

- 2 Punti Prestigio per ogni cubetto Pigmento bianco **utilizzato per completare i dipinti esposti alla mostra**.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio vince la partita e viene proclamato il miglior pittore dello studio, diventandone il nuovo capo!

In caso di pareggio, il vincitore viene determinato considerando:

- **il dipinto più prestigioso esposto alla mostra, poi**
- **il maggior numero di cubetti neri utilizzati e posseduti, poi**
- **il minor numero di cubetti bianchi utilizzati.**

Se il pareggio persiste, i giocatori in spareggio condividono la vittoria e la conduzione dello studio!

Regole Avanzate

Potete aggiungere al gioco base solo uno oppure entrambi i Moduli indicati di seguito.

Modulo 1 – Carte Bonus

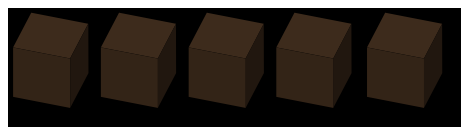


Durante la Preparazione, mescolate le carte Bonus in modo da formare un mazzo coperto e rivelate le prime 4 carte. Ogni volta che ottenete una carta Bonus non rimpiazzatela con una nuova carta, ma aspettate il secondo passaggio della Fase 3, **come per le carte Dipinto**. Effettuate anche un rimpiazzo completo ogni mezzo giro di 180° della plancia, **come per le carte Dipinto**.

La partita termina alla fine del round nel quale un giocatore **ha esposto alla mostra il proprio secondo Dipinto**



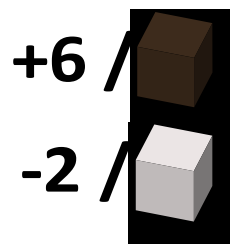
oppure ottiene **l'ultimo** cubetto **Pigmento nero**



Attenzione: il sesto cubetto Pigmento nero presente nella confezione serve solo a scopo sostitutivo nel caso in cui periate uno dei cinque cubetti neri.

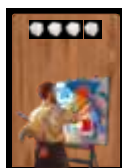
oppure ottiene 10 Punti Prestigio portando uno degli indicatori Sviluppo sull'ultima casella del tracciato

Riassunto Punteggio



Aniché utilizzare l'azione **Esporre alla Mostra un Dipinto**, un giocatore che abbia posizionato e sdraiato un Assistente in quello spazio può acquistare una carta Bonus rimettendo immediatamente la quantità di cubetti Pigmento bianchi richiesti dalla propria riserva a quella generale. ~~All'inizio della partita, se decidete di utilizzare questo Modulo, trovate un accordo anche su come utilizzare le carte Bonus tra le seguenti opzioni: Opzione A: non appena viene acquistata una carta Bonus utilizzate tutto oppure in parte il suo bonus, dopodiché scartatela. Questo consente al solito giocatore di utilizzare più carte Bonus nel corso del solito round, a patto di aver utilizzato più Assistenti negli spazi collegati a questa azione, oppure tramite l'azione Imitatore. Opzione B:~~

Dopo aver ottenuto una carta Bonus, posizionatela a faccia in su a fianco della vostra plancia giocatore in modo da poterla utilizzare in seguito. Potete utilizzare le carte Bonus per **Esporre alla Mostra un Dipinto o per** ottenere tutto, oppure in parte, il **suo loro** bonus prima o dopo aver utilizzato un'azione con un vostro Assistente. In questo modo è possibile accumulare più carte Bonus da utilizzare nel corso della partita, ~~tuttavia ogni giocatore potrà utilizzarne solamente una per round.~~ Dopo aver utilizzato una carta Bonus **scartatela**. Nel secondo passaggio della Fase 3 scartate le carte Bonus **in possesso dei giocatori che non sono state ancora utilizzate, oltre a sostituire quelle acquistabili.** E' anche possibile utilizzare le carte immediatamente, dopo averle ottenute normalmente con un vostro Assistente.



Carta Dipinto: costa 4 Pigmenti bianchi. Utilizzando questa carta puoi immediatamente Dipingere utilizzando il tuo livello di Pennello, **oppure puoi esporre alla Mostra un Dipinto completato.**



Carta Imitazione: costa 4 Pigmenti bianchi. Utilizzando questa carta puoi immediatamente copiare l'azione scelta da un Assistente (vostro o di un altro giocatore) ancora in piedi sulla parte inferiore della plancia, **oppure puoi esporre alla Mostra un Dipinto completato.**



Carta Mescolamento: costa 4 Pigmenti bianchi. Utilizzando questa carta puoi immediatamente Mescolare 2 Colori Primari utilizzando il tuo livello di Tavolozza, oppure Mescolare 3 Colori Secondari, **oppure puoi esporre alla Mostra un Dipinto completato.**



Carta Scambio di Colori: costa 5 Pigmenti bianchi. Utilizzando questa carta puoi immediatamente scambiare fino a 4 Pigmenti che non siano bianchi o neri. Puoi scambiare solamente Colori Primari con Colori Primari e/o Colori Secondari con Colori Secondari, **oppure puoi esporre alla Mostra un Dipinto completato.**



Carta Strumento: costa 6 Pigmenti bianchi. Utilizzando questa carta puoi immediatamente far avanzare 2 tuoi indicatori Sviluppo di 1 spazio, oppure 1 tuo indicatore Sviluppo di 2 spazi, **oppure puoi esporre alla Mostra un Dipinto completato.**

Modulo 2 – Tessere Pittore

Durante la Preparazione, ogni giocatore ottiene 2 tessere Pittore casuali. Sceglietene una e rimettete l'altra nella scatola di gioco. Posizionate la tessera Pittore sul fianco sinistro della vostra plancia giocatore, utilizzando l'incastro per connetterla. La vostra tessera Pittore vi permette di utilizzare un potere speciale nel corso della partita. Si tratta di un'abilità unica e personale che simboleggia il talento personale che ogni artista dovrebbe possedere.

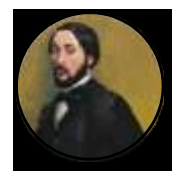
Descrizione delle tessere Pittore

Paul CÉZANNE: ogni volta che effettui l'azione **Migliorare uno Strumento**, puoi immediatamente migliorare **lo stesso** strumento una seconda volta rimettendo nella riserva generale un numero di Pigmenti pari al livello che raggiungeresti con il nuovo miglioramento.

Esempio: il Tubetto di Colore di un giocatore è di livello 4 (il secondo spazio della riga corrispondente). Il giocatore effettua un'azione **Migliorare uno Strumento** e spende 2 Pigmenti per far avanzare l'indicatore Sviluppo nel primo spazio che indica il livello 5. Se lo desidera può utilizzare l'abilità di Paul Cézanne per far avanzare il proprio indicatore di uno spazio aggiuntivo, arrivando così al secondo spazio che indica il livello 5, spendendo 5 Pigmenti (anziché 2).



Edgar DEGAS: quando **esponi** un Dipinto, recupera 3 Pigmenti non bianchi **né neri** tra quelli utilizzati e posizionali immediatamente su un altro Dipinto a tua disposizione.



Paul GAUGUIN: ~~all'inizio della partita scegli un Colore Secondario e posiziona un Pigmento di quel colore su questa tessera.~~ Ogni volta che effettui l'azione **Mescolare 2 Colori Primari** per ottenere **un colore secondario**, puoi sostituire 1 dei Pigmenti Primari necessari con 1 Pigmento bianco.



Eduard MANET: ogni volta che effettui l'azione **Ottenere Pigmenti rossi**, puoi immediatamente Dipingere fino a 2 spazi rossi in totale **su uno o più Dipinti a tua disposizione.**



Claude MONET: ogni volta che effettui l'azione **Ottenere Pigmenti gialli**, puoi immediatamente Dipingere fino a 2 spazi gialli in totale **su uno o più Dipinti a tua disposizione.**



Auguste RENOIR: ogni volta che effettui l'azione **Ottenere Pigmenti blu**, puoi immediatamente Dipingere fino a 2 spazi blu in totale **su uno o più Dipinti a tua disposizione.**



Henri de TOULOUSE-LAUTREC: su ciascun Dipinto puoi posizionare fino a 2 Pigmenti senza considerare il colore richiesto dallo spazio. Puoi utilizzare qualsiasi Pigmento al posto di quelli richiesti, tranne il bianco e il nero. Puoi **usare solamente Colori Primari con Colori Primari e/o Colori Secondari con Colori Secondari.**



Vincent VAN GOGH: puoi conservare fino a 16 Pigmenti alla fine di ogni round, anziché 12.



EDIZIONE ORIGINALE A CURA DI SUPER MEEPLE

Autore: Nicolas De Oliveira

Team Super Meeple: Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon

Illustrazioni: Fabrice Weiss & Igor Polouchine

Direzione Artistica: Igor Polouchine

©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple



EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Sito Web: www.gateongames.com



MODIFICHE AL REGOLAMENTO ORIGINALE: **Dr. Houserules**