

1980

Sixtinische Kapelle

Erfahrt mehr



1 – 4 Spieler
45 Minuten
Ab 10 Jahren

1980 begann der ehrgeizigste Restaurierungsprozess der Kunstgeschichte: die umfassende Wiederherstellung der **Sixtinischen Kapelle**. In 14 Jahren akribischer Arbeit enthüllte ein Expertenteam Erstaunliches und veränderte die Welt der Kunst für immer.

Nehmt als Restauratoren an diesem monumentalen Ereignis teil und nutzt modernste Restaurierungsmethoden, um den Glanz und die Pracht der einzigartigen Fresken wieder aufleben zu lassen. Erlebt, wie sich die **Sixtinische Kapelle** vor euren Augen aufbaut und taucht in das Spielgeschehen ein, bei dem sich Kunst und Geschichte mit jedem Pinselstrich vermischen.

SPIELMATERIAL

■ 1 Siegpunktetafel



■ 84 Methodenkarten



■ 26 große Freskokarten



6x Jesus Christus

9x Genesis

6x Moses

5x Das Jüngste Gericht



Eine Seite zeigt das Fresko unrestauriert, die andere Seite zeigt es restauriert.

■ 9 große Vorhangkarten

Eine Seite zeigt den normalen Vorhang, die andere Seite die Belohnungen der Variante *Vorhang mit Geschichte*.



■ 12 Aufgabenkarten

Eine Seite für 2–3 Spieler, die andere Seite für 4 Spieler.



■ 4 Übersichtskarten

Eine Seite zeigt die Zugübersicht, die andere Seite die Boni für exzellente Restaurierungen.



■ 4 schwarze Materialien



■ 60 Materialien in 4 Farben



SPIELAUFBAU

- 1 Baut die Sixtinische Kapelle in der Tischmitte auf. Mischt dazu die vier Stapel (*Jesus Christus*, *Genesis*, *Moses* und *Das Jüngste Gericht*) der Freskokarten **getrennt voneinander**.

Zieht die folgenden 12 Karten:

- 3 Jesus Christus
- 4 Genesis
- 3 Moses
- 2 Das Jüngste Gericht.

Legt sie wie abgebildet mit der **unrestaurierten** Seite nach oben auf den Tisch. Legt die übrigen Freskokarten zurück in die Box.



- 2 Lasst in den Spalten *Jesus Christus*, *Genesis* und *Moses* die oberste Karte sichtbar und verdeckt alle anderen Karten mit **Vorhangkarten***. Bei 4 Spielern bleibt auch die zweite Genesiskarte sichtbar.

- 3 Legt die **Siegpunkttafel** über die Sixtinische Kapelle.

- 4 Mischt die Aufgabenkarten, zieht 3 und legt diese neben die Siegpunkttafel, so dass die Seite mit der richtigen Spieleranzahl sichtbar ist. Legt die übrigen Aufgabenkarten zurück in die Box.



- 5 Mischt die **Methodenkarten** und teilt jedem Spieler 5 verdeckte Karten aus. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel. Jeder Spieler erhält außerdem seine **Übersichtskarte** in Spielerfarbe. Haltet die Methodenkarten vor den anderen Spielern geheim.

SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER

* Ihr könnt die andere Seite verwenden, um die Variante **Vorhang mit Geschichte** zu spielen (siehe S. 9).

2 UND 3 SPIELER:



4 SPIELER:



6 Jeder Spieler erhält die entsprechende Anzahl an Materialien in Spielerfarbe (15, 14 oder 13) abhängig von der Spieleranzahl (2, 3 oder 4) und legt:

6a 4 Materialien vor sich in seinen Spielbereich.

6b Die **übrigen** Materialien in den Vorrat.

7 Legt **3 schwarze Materialien** in den Vorrat. Bei 4 Spielern legt alle 4 schwarze Materialien in den Vorrat.

! Die **2-Spieler-Regeln** findet ihr auf Seite 12.

8 Startspieler ist, wer als letztes in einem Museum war. Der Startspieler legt eines seiner Materialien aus dem Vorrat auf Feld **0** der Siegpunkttafel. Im Uhrzeigersinn legen die übrigen Spieler je eines ihrer Materialien auf die Felder **2**, **4** und **6** (bei 4 Spielern).

9 Jeder Spieler (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler) zieht eine Methodenkarte und legt **1 Material seiner Farbe aus dem Vorrat** auf das obere Feld der entsprechenden Methode eines Freskos. Ignoriert die Zahl auf der Karte. (*Fachgerechte Restaurierung* siehe S. 5).

BEISPIEL: Milena (rot) zieht ein »Japanpapier« und legt eines ihrer Materialien aus dem Vorrat auf das obere Feld der entsprechenden Methode eines Freskos.

Falls es mehrere mögliche Fresken mit dieser Methode gibt, entscheidet der Spieler, auf welches Fresko er sein Material legt. Falls die Methode auf keinem Fresko abgebildet ist, zieht dieser Spieler eine neue Methodenkarte. Dadurch beginnt jeder Spieler mit einem seiner Materialien auf einer fachgerechten Restaurierung.



6a

3

KARTENERKLÄRUNG

Symbol für den Freskentyp

■ **FRESKO** (unrestaurierte Seite)

Siegpunkte für die Fertigstellung der Restaurierung

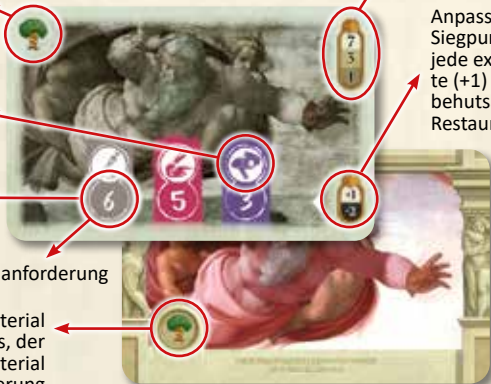
Feld für fachgerechte Restaurierung

Anpassung der Siegpunkte für jede exzellente (+1) oder behutsame (-2) Restaurierung

Feld für exzellente oder behutsame Restaurierung

Methodenanforderung

Feld für das Material des Spielers, der das meiste Material zur Restaurierung beigetragen hat



■ **FRESKO** (restaurierte Seite)

■ METHODE



Wert und Symbol der Methode

Informationen über Materialien bei nur **2 Spielern** (siehe S. 12)

■ AUFGABE



Siegpunkte für die ersten 3 Spieler, die sie erfüllen

Zu erfüllende Bedingung (ausführliche Beschreibung der Aufgaben auf Seite 9)

Spieleranzahl, bei der diese Aufgabe verwendet wird

AUFBAU DER SIXTINISCHEN KAPELLE

Die Sixtinische Kapelle, benannt nach Papst Sixtus IV., ist ein Gesamtkunstwerk bestehend aus:

- Der **Nordwand** mit sechs Fresken, die das Leben von Jesus Christus darstellen. Die Fresken wurden 1480 von Perugino, Ghirlandaio, Botticelli und Cosimo Roselli geschaffen.
- Der **Südwand** mit sechs Fresken, die das Leben von Moses darstellen und von denselben Künstlern stammen.
- Der **Westwand** mit den zwei abschließenden Fresken über das Leben von Jesus Christus und Moses. Diese mussten 1572 und 1574 erneuert werden, da die Originale zerstört wurden.
- Der **Decke**, die 1508 bei Michelangelo in Auftrag gegeben wurde. Er malte Szenen aus der Genesis, sowie zwölf Propheten und Sibyllen, zehn Medaillons und zahlreiche Verzierungen.
- Der **Ostwand**, die nach dem großen Erfolg seiner Deckenmalerei ebenfalls bei Michelangelo 1536 in Auftrag gegeben wurde. Der künstlerisch erfahrenere Michelangelo, nun unter dem Einfluss des Manierismus stehend, schuf ein opulentes Fresko des Jüngsten Gerichts. Es umfasst 300 Figuren und sorgte aufgrund der zahlreichen Akte für Kontroversen.

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel beginnt mit dem Startspieler (weiter im Uhrzeigersinn). Der Spieler am Zug **muss eine** der drei folgenden Aktionen ausführen:

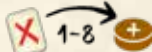
A Methoden vorbereiten

Ziehe 3 Methodenkarten und beachte das Handkartenlimit von 8 (falls du vor dem Ziehen 6 oder 7 Karten hast, ziehe nur 2 bzw. 1 Karte). Ist der Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



B Material beschaffen

Lege 1–8 Methodenkarten ab. Für jede abgelegte Karte **kannst** du dir 1 Material deiner Farbe aus dem Vorrat nehmen. Lege es in deinen Spielbereich.



! Auch wenn ihr keine Materialien mehr im Vorrat habt, könnt ihr so viele Karten von eurer Hand ablegen, wie ihr möchtet, um Platz für neue zu schaffen.

C Fresko restaurieren

Wähle ein Fresko, das du restaurieren willst, und eine Methode dieses Freskos, auf der noch kein Material liegt. Spiele eine oder mehrere dieser Methodenkarten und vergleiche ihren Gesamtwert mit der Methodenanforderung.

Aus dem Gesamtwert der Methodenkarten verglichen mit der Methodenanforderung ergibt sich die Restaurierungart:



- Fachgerechte Restaurierung
- Exzellente Restaurierung
- Behutsame Restaurierung

»Ohne die Sixtinische Kapelle gesehen zu haben, kann man sich keinen anschauenden Begriff machen, was ein Mensch vermag.«

Johann Wolfgang von Goethe



FACHGERECHTE RESTAURIERUNG

Die Restauratoren mussten präzise im Anwenden ihrer Methoden sein, um nicht Teile des Freskos irreparabel zu beschädigen.

- Der Gesamtwert der Methodenkarten muss **größer** sein als die Methodenanforderung.
- Lege 1 Material aus deinem Spielbereich auf das **obere Feld** der entsprechenden Methode auf dem Fresko, das du restaurierst. Du brauchst mindestens 1 Material in deinem Spielbereich, um diese Aktion auszuführen.
- Zusätzlich kannst du weitere Materialien aus deinem Spielbereich auf das Fresko legen (maximal so viele, wie du Karten gespielt hast).
- Lege die gespielten Methodenkarten **aufgedeckt** auf den Ablagestapel.

BEISPIEL: Milena (rot) spielt 3 »Übermalen« mit einem Gesamtwert von 7, um bei einer Methodenanforderung von 6 eine fachgerechte Restaurierung auszuführen. Milena hat 4 Materialien in ihrem Spielbereich. Sie muss von diesen 1 Material auf das obere Feld der entsprechenden Methode legen und entscheidet sich, zusätzlich zwei weitere Materialien auf das Fresko zu legen. Da sie 3 Methodenkarten gespielt hat, könnte sie insgesamt 3 Materialien zusätzlich legen.





EXZELLENTER RESTAURIERUNG

Die Restaurierung der Sixtinischen Kapelle dauerte 14 Jahre. 10 Jahre länger, als Michelangelo für sein Deckenfresko benötigte. Die Restauratoren gingen akribisch vor. Sie bauten ein Aluminiumgerüst unter Verwendung der Löcher des ursprünglichen Gerüsts und nahmen sich sechs Monate Zeit, um den Zustand der Fresken zu untersuchen. Außerdem installierten sie eine Klimaanlage und ein Umweltkontrollsystem, um Schäden an der Oberfläche zu verhindern.

- Der Gesamtwert der Methodenkarten muss der Methodenanforderung **entsprechen**.
- Lege 1 Material aus deinem Spielbereich auf das **untere Feld** der entsprechenden Methode auf dem Fresko, das du restaurierst. Du brauchst mindestens 1 Material in deinem Spielbereich, um diese Aktion auszuführen.
- Zusätzlich kannst du weitere Materialien aus deinem Spielbereich auf das Fresko legen (maximal so viele, wie du Karten gespielt hast).
- Lege die gespielten Methodenkarten **aufgedeckt** auf den Ablagestapel.
- Du erhältst sofort **einen Bonus** für die **exzellente Restaurierung**:

A Ausgereifte Methode

Ziehe 2 Methodenkarten. Hast du bereits 7 Karten, ziehe nur 1 (Handkartenlimit von 8).

B Zusätzliches Material

Nimm dir 1 Material deiner Farbe aus dem Vorrat (falls vorhanden) und lege es in deinen Spielbereich.

C Aufgabe erfüllen

Falls du die Bedingung einer Aufgabe erfüllst, lege 1 Material deiner Farbe **aus dem Vorrat** auf das erste freie Feld der Aufgabe. Du kannst auf jede Aufgabe nur 1 Material legen (siehe S. 9).



BEISPIEL: Cordula (blau) spielt 1 »Reinigungsschwamm« mit einem Gesamtwert von 2, um bei einer Methodenanforderung von 2 eine exzellente Restaurierung auszuführen.

Sie legt 1 Material aus ihrem Spielbereich auf das untere Feld der entsprechenden Methode. Da sie 1 Karte gespielt hat, kann sie 1 Material zusätzlich auf das Fresko legen. Sie nutzt die Gelegenheit, obwohl sie dadurch kein Material mehr in ihrem Spielbereich hat. Sie legt die gespielte Karte auf den Ablagestapel und erhält sofort ihren Bonus.

Als Bonus wählt sie »Aufgabe erfüllen«. Sie erfüllt die Bedingung und legt 1 Material ihrer Farbe aus dem Vorrat auf das erste freie Feld.





BEHUTSAME RESTAURIERUNG

Eine behutsame Restaurierung stellt nicht die lebendigen Originalfarben her, die bei ihrer Entdeckung für so viel Aufsehen sorgten, aber bewahrt die Schattierungen und dunklen Töne, die Michelangelo und seine Assistenten unter Zuhilfenahme von Kerzenruß schufen.

- Der Gesamtwert der Methodenkarten muss **kleiner** sein als die Methodenanforderung.
- Lege **1 schwarzes Material aus dem Vorrat** auf das untere Feld der entsprechenden Methode auf dem Fresko, das du restaurierst. Im Vorrat muss mindestens 1 schwarzes Material sein, um diese Aktion ausführen zu können.
- Zusätzlich kannst du weitere Materialien aus deinem Spielbereich auf das Fresko legen (maximal so viele, wie du Karten gespielt hast).
- **Behalte die gespielten Methodenkarten aufgedeckt in deinem Spielbereich.** Sie sind wichtig und werden bei Spielende gewertet.

Affresco (Nass) oder A Secco (Trocken)?

Die Methode »buon fresco« (echtes Fresko) wurde in der Renaissance angewandt. Dabei wird auf noch nassem Gipsputz gemalt, damit die Pigmente in die Wand eindringen.

Bei der Restaurierung der Sixtinischen Kapelle wurde ein Reinigungsverfahren mit destilliertem Wasser und Lösungsmitteln angewandt, um den jahrhundertealten Kerzenruß und Umweltschmutz schonend zu entfernen. Dabei kamen die lebhaften und leuchtenden Originalfarben Michelangelos zum Vorschein. Dies widerspricht der vorher geläufigen Annahme, dass er dunklere Töne und Schattierungen bevorzugte.

Das Problem von »buon fresco« ist jedoch, das alles, was ursprünglich nicht mit dieser Methode gemalt wurde, während der Restaurierung verschwindet.

Kritiker der Restaurierung argumentierten, dass die Restauratoren davon ausgingen, dass Michelangelo immer »buon fresco« malte. Das ist fragwürdig, denn es ist schwer vorstellbar, dass er in vier Jahren intensiver Arbeit nie Korrekturen oder Verbesserungen vornahm.

Dies zeigt sich in einigen Details der Verzierungen, die durch die Restaurierung teilweise verblassten.



BEISPIEL: Alfred (weiß) spielt 2 »Japanpapier« mit einem Gesamtwert von 3, um eine behutsame Restaurierung auszuführen. Er legt 1 schwarzes Material aus dem Vorrat auf das untere Feld der entsprechenden Methode. Da er 2 Karten ausgespielt hat, kann er zusätzlich bis zu zwei weitere Materialien auf das Fresko legen. Er entscheidet sich für 1 Material aus seinem Spielbereich. Er behält die gespielten Methodenkarten sortiert nach Methode aufgedeckt in seinem Spielbereich zusammen mit den Karten, die er in vorherigen Zügen behalten hat. Es ist wichtig, dass alle Spieler diese sehen.



DIE RESTAURIERUNG EINES FRESKOS FERTIGSTELLEN

Nach dem Restaurieren eines Freskos müsst ihr prüfen, ob auf allen Methodenfeldern Materialien liegen. Ist dies der Fall, ist das Fresko fertig restauriert und wird gewertet:

1. Anpassung der Siegpunkte

Passt die zu verteilenden Siegpunkte des fertig restaurierten Freskos nach den folgenden Kriterien an:



+1 Siegpunkt für jede **exzellente Restaurierung**.

-2 Siegpunkte für jede **behutsame Restaurierung**.

Die Summe dieser Anpassungen wirkt sich auf die Siegpunkte jeder Platzierung aus, unabhängig davon, wer exzellente oder behutsame Restaurierungen ausgeführt hat.

Die Siegpunkte einer Platzierung können durch behutsame Restaurierungen auch negativ sein.

2. Platzierung der Spieler

Für ein fertig restauriertes Fresko erhalten die ersten drei Platzierungen die auf dem Fresko abgebildeten Siegpunkte. Die Platzierung der Spieler bestimmt sich nach der absteigenden Materialmenge auf dem Fresko.



Bei **Gleichstand** geht die Platzierung an den am Gleichstand beteiligten Spieler mit der am weitesten links liegenden **exzellenten Restaurierung**.

Gibt es keine exzellente Restaurierung, geht die Platzierung an den am Gleichstand beteiligten Spieler, mit der am weitesten links liegenden **fachgerechten Restaurierung**.

Gibt es keine fachgerechte Restaurierung, **teilen** sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

Falls keine Materialien in eurer Farbe auf einem Fresko liegen, habt ihr auch nicht zu dessen Restaurierung beigetragen und nehmt nicht an der Wertung Teil.

* Weitere Beispiele für die Wertung eines fertig restaurierten Freskos auf S. 14.

3. Geteilte Platzierung

Teilen sich 2 Spieler eine Platzierung, werden die Siegpunkte dieser Platzierung mit denen der darunter liegenden (falls möglich) **addiert** und durch die 2 Spieler **geteilt** (abgerundet). Bei 3 oder 4 Spielern kann es vorkommen, dass alle drei Platzierungen verrechnet werden müssen.

4. Fresko vollenden

Legt alle Materialien vom Fresko in den Vorrat und dreht das Fresko um. Der Spieler, der am meisten Material zum Fresko beigetragen hat, legt 1 Material seiner Farbe aus dem Vorrat auf das Feld des Freskos. Bei einem Gleichstand bleibt das Feld leer.

5. Neue Restaurierung

Der Spieler, in dessen Zug das Fresko fertig restauriert wurde, wählt ein neues Fresko. Dieses muss mit mindestens einer Seite an eines der sichtbaren Fresken angrenzen (nicht diagonal). Er enthüllt das gewählte Fresko, indem er die Vorhangkarte entfernt und zurück in die Box legt. Überspringt diesen Schritt, falls keine Fresken mehr verhüllt sind.


Beide Fresken des **Jüngsten Gerichts** grenzen an die drei oberen Fresken an.

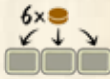



BEISPIEL*: Die Siegpunkte des Freskos (12, 5 und 4) werden durch eine exzellente (+1 Punkt) und zwei behutsame (-4 Punkte) Restaurierungen angepasst. Die angepassten Siegpunkte sind 9, 2 und 1. Mit jeweils drei Materialien haben Milena (rot) und Cordula (blau) einen Gleichstand um den 1. Platz. Cordula gewinnt den Gleichstand, da sie die am weitesten links liegende exzellente Restaurierung besitzt und erhält 9 Siegpunkte. Milena erhält 2 Siegpunkte. Alfred (weiß) erhält 1 Siegpunkt.

AUFGABEN

■ NACH MATERIALIEN AUF FRESKEN


8x  Du hast mindestens 8 Materialien (7 bei 4 Spielern) auf ausliegenden und fertig restaurierten Fresken.*

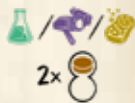
6x  Du hast mindestens 6 Materialien auf exakt drei ausliegenden Fresken.*


5x  Du hast mindestens 5 Materialien auf einem ausliegenden Fresko.*

* Falls ein Fresko gerade fertig restauriert wurde, zählen die darauf liegenden Materialien für das Erfüllen von Aufgaben, da die Bedingung überprüft wird, bevor ihr das Fresko auf die restaurierte Seite dreht.


■ NACH RESTAURIERTEN FRESKEN


 Du hast mindestens 2 exzellente Restaurierungen *Übermalen*, *Japanpapier* oder *Labor*.


 Du hast mindestens 2 fachgerechte Restaurierungen *Labor*, *Infrarot* oder *Reinigungsschwamm*.

 Du hast mindestens 3 exzellente und/oder fachgerechte Restaurierungen (2 bei 4 Spielern) *Reinigungsschwamm*, *Gipsputz* oder *Übermalen*.


■ NACH RESTAURIERUNGSMETHODE

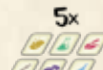
3  Du hast Materialien auf mindestens 3 restaurierten Fresken (auf 2 bei 4 Spielern), die aneinander angrenzen.


2 =  Du hast Materialien auf mindestens 2 restaurierten Fresken desselben Typs.

3 ≠  Du hast Materialien auf mindestens 3 restaurierten Fresken (2 bei 4 Spielern) unterschiedlichen Typs.

■ NACH METHODEN IM SPIELBEREICH

3 =  Du hast mindestens 3 Methodenkarten derselben Art in deinem Spielbereich.

5x  Du hast mindestens 5 Methodenkarten in deinem Spielbereich.

3 ≠  Du hast mindestens 3 Methodenkarten unterschiedlicher Art in deinem Spielbereich.

VARIANTE: VORHANG MIT GESCHICHTE

Um mit dieser Variante zu spielen, legt ihr beim Spielaufbau die Vorhangkarten mit der Belohnungsseite aus.



Auf jedem Vorhang ist eine Belohnung abgebildet, die der Spieler sofort erhält, der die Vorhangkarte während Schritt 5 *Neue Restaurierung* (siehe S. 8) entfernt hat. Ist die Belohnung nicht verfügbar, passiert nichts.

■ Erhalte die abgebildeten Siegpunkte (2, 3 oder 4).

■ Erhalte die abgebildete Anzahl Methodenkarten.

■ Erhalte die abgebildete Anzahl Materialien deiner Farbe aus dem Vorrat.

■ Erfülle 1 Aufgabe (falls du die Bedingungen erfüllst).



SPIELLENDE UND SIEGPUNKTEWERTUNG

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem das **vorletzte Fresko** der Sixtinischen Kapelle fertig restauriert wurde.

Anschließend wertet ihr das letzte noch unrestaurierte Fresko mit der Hälfte der abgebildeten Punkte (abgerundet). Dreht die Karte um, damit ihr die vollständige Restaurierung der Sixtinischen Kapelle bewundern könnt. Legt aber kein Material für die fertig gestellte Restaurierung darauf.

Addiert die folgenden Siegpunkte zu denen, die ihr während des Spiels erhalten habt:

■ Aufgaben:

Jeder Spieler erhält Siegpunkte für erfüllte Aufgaben.



■ Restaurierte Fresken:

Für fertig restaurierte Fresken erhalten die ersten drei Platzierungen 10, 6 und 3 Siegpunkte. Die Platzierung der Spieler bestimmt sich nach der Anzahl der restaurierten Fresken. Teilen sich 2 Spieler eine Platzierung, werden die Siegpunkte dieser Platzierung mit denen der darunter liegenden (falls möglich) **addiert** und durch die 2 Spieler **geteilt** (abgerundet). Bei 3 oder 4 Spielern kann es vorkommen, dass alle drei Platzierungen verrechnet werden müssen.

10/6/3

■ Behutsame Restaurierungen:

Geht wie folgt für jede der sechs Restaurierungsmethoden vor:

Entweder

- Gibt es **mehrere Spieler** mit den **meisten Karten** einer Methode, erhalten diese 2 Siegpunkte für jede eigene Methodenkarte. Alle anderen Spieler erhalten keine Punkte.

Oder

- **Der Spieler mit den meisten Karten einer Methode** legt so viele Karten mit den niedrigsten Werten ab, wie es der Kartenanzahl des Spielers mit den zweitmeisten Karten dieser Methode entspricht. Er erhält für diese Methode Siegpunkte im Gesamtwert seiner übrigen Karten.
- **Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Karten** erhalten **2 Siegpunkte** für jede eigene Methodenkarte.

■ Übrige Materialien und Methodenkarten:

Jeder Spieler addiert die Anzahl der übrigen Materialien und Methodenkarten in seinem Spielbereich und erhält die Hälfte dieser Summe als Siegpunkte (abgerundet).



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen und der Welt ein atemberaubendes Gesamtkunstwerk offenbart!

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten erfüllten Aufgaben. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit mehr Materialien in seinem Spielbereich. Bleibt der Gleichstand weiterhin bestehen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg. Das war wahre Teamarbeit!



BEISPIEL:

- **Siegpunkte im Spielverlauf:** Milena (rot) 40, Alfred (weiß) 38 und Cordula (blau) 32.



- **Aufgaben:** Milena erhält 9, Alfred erhält 7 und Cordula erhält 17 Siegpunkte.

- **Restaurierte Fresken:** Milena und Alfred haben beide 4 restaurierte Fresken. Sie teilen sich 16 Punkte (10 + 6), somit erhält jeder 8. Cordula erhält 3 Siegpunkte für ihren 3. Platz.



- **Behutsame Restaurierungen:**

»**Gipsputz**«: Cordula hat 4 und Milena 3 Karten. Cordula legt 3 Karten mit den niedrigsten Werten ab und hat dadurch nur noch die Karte mit dem Wert 5, daher erhält sie 5 Siegpunkte. Milena erhält für die zweitmeisten Karten 6 Siegpunkte (2 pro Karte bei 3 Karten, unabhängig von deren Wert). Milena hat, obwohl sie nur die zweitmeisten Karten hat, mehr Siegpunkte als Cordula erhalten! Sie hat sich während des Spiels taktisch klug verhalten und die richtigen Entscheidungen getroffen. Alfred erhält keine Punkte, weil er nicht zu den Spielern mit den meisten oder zweitmeisten Karten gehört.

»**Infrarot**«: Alfred und Milena haben beide die zweitmeisten Karten (je 1) und erhalten dafür je 2 Siegpunkte. Cordula legt entsprechend 1 Karte mit dem Wert 2 ab und erhält 4 Siegpunkte für die Karte mit dem Wert 4.

»**Labor**«: Alfred und Cordula haben die meisten Karten (je 1) und erhalten dafür je 2 Punkte.

»**Übermalen**«: Alfred hat als einziger Karten. Er addiert ihre Werte und erhält 6 Punkte.

- **Übrige Materialien und Methodenkarten:** Alfred erhält 2 Punkte für 3 Methodenkarten und 1 Material (4:2). Milena erhält 4 Punkte für 5 Methodenkarten und 3 Materialien (8:2). Cordula erhält abgerundet 1 Punkt für 1 Methodenkarte und 2 Materialien (3:2).

Endergebnis: Alfred erreicht **65 Siegpunkte** (38 + 7 + 8 + 10 + 2), Milena erreicht **69 Siegpunkte** (40 + 9 + 8 + 8 + 4) und Cordula erreicht **64 Siegpunkte** (32 + 17 + 3 + 11 + 1).

Milena hat am meisten zur Restaurierung der Sixtinischen Kapelle beigetragen und gewinnt!

2-SPIELER-REGELN

Im Spiel zu zweit stellt ihr euer Können Gianluigi Colalucci (1929–2021) unter Beweis. Er war leitender Restaurator der Restaurierung der Sixtinischen Kapelle von 1980 bis 1994. Zeigt ihm, dass ihr die Sixtinische Kapelle in neuem Glanz erstrahlen lassen könnt.

Für Spiele zu zweit gelten die normalen Regeln mit den folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU

■ Jeder Spieler erhält **15 Materialien**. Jeder legt 1 Material auf die Siegpunktetafel, 4 Materialien in seinen Spielbereich und 1 Material als fachgerechte Restaurierung auf ein Fresko, wie in den normalen Regeln beschrieben (siehe S. 3).

■ **Gianluigi** ist ein dritter Spieler, der mit den 15 Materialien einer noch nicht verwendeten Farbe spielt. Gianluigis Materialien sind im **Vorrat**. Er hat keinen Spielbereich. Legt 1 Material von Gianluigi auf Feld 15 der Siegpunktetafel und 3 Materialien auf das jeweils zweite Feld der 3 ausliegenden Aufgaben.

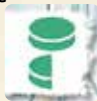


SPIELÜBERSICHT

- Die Spielzüge wechseln sich nur zwischen den 2 Spielern ab.
- Gianluigi verwendet keine eigenen Methodenkarten, um Materialien zu legen oder Karten für behutsame Restaurierungen zu erhalten. Im Spiel hat Gianluigi keinen eigenen Spielbereich. Er legt seine Materialien immer aus dem Vorrat auf die Fresken.
- Habt ihr während eures Zugs eine Restaurierung ausgeführt, **führt ihr auch zusätzlich eine Restaurierung durch Gianluigi aus**.

GIANLUIGIS RESTAURIERUNGEN

- Gianluigi verwendet denselben Gesamtwert der Methodenkarten und dieselbe Methode wie der Spieler, der gerade seine Restaurierung ausgeführt hat.
- Gianluigi legt eines seiner Materialien nach den folgenden Prioritäten **auf ein leeres Feld eines Freskos mit derselben Restaurierungsmethode**:
 1. Er versucht, eine **exzellente Restaurierung** auszuführen, indem er 1 Material seiner Farbe aus dem Vorrat verwendet.
 2. Ist dies nicht möglich, versucht er, eine **fachgerechte Restaurierung** auszuführen, indem er 1 Material seiner Farbe aus dem Vorrat verwendet.
 3. Ist dies nicht möglich, versucht er, eine **behutsame Restaurierung** auszuführen, indem er 1 schwarzes Material (falls verfügbar) aus dem Vorrat verwendet.
 4. Ist dies nicht möglich, restauriert Gianluigi in diesem Zug kein Fresko.
- Falls es **mehrere mögliche Restaurierungen** für seine Prioritäten gibt, entscheidet der Spieler am Zug, welches Fresko Gianluigi restauriert.
- Legt zusätzlich so viele **weitere Materialien** von Gianluigi auf das Fresko, wie es der Summe der abgebildeten Materialien und halben Materialien auf den verwendeten Methodenkarten entspricht (abgerundet).
- Ist ein Fresko nach Gianluigis Restaurierung fertig restauriert, erhalten alle Spieler (einschließlich Gianluigi) Siegpunkte nach den normalen Regeln (siehe S. 8).



! Eine Restaurierung von Gianluigi kann dazu führen, dass ein oder zwei Fresken in einem Zug fertig restauriert werden. In diesem Fall wählt der Spieler, in dessen Zug fertig restauriert wurde, ein oder zwei neue Fresken aus.

SPIELEUDE

Gianluigi erhält Siegpunkte durch *Aufgaben* und *Restaurierte Fresken*. Da er keinen eigenen Spielbereich hat, kann er keine Siegpunkte durch *Behutsame Restaurierungen* und *Übrige Materialien* und *Methodenkarten* erhalten.



BEISPIEL: Cordula (blau) spielt 3 »Gipsputz« mit einem Gesamtwert von 8, um bei einer Methodenanforderung von 8 eine exzellente Restaurierung auszuführen. Außerdem legt sie ein weiteres Material auf das Fresko. Da sie in ihrem Zug ein Fresko restauriert hat, führt auch Gianluigi (gelb) eine Restaurierung mit der Methode »Gipsputz« und dem Gesamtwert von 8 auf einem anderen Fresko aus. Die Methodenanforderung ist 9, daher ist es eine behutsame Restaurierung. Gianluigi legt 1 schwarzes und 3 gelbe Materialien (aufgrund der abgerundeten Summe der abgebildeten Materialien von $1 + 1 + 1.5 = 3.5$) auf das Fresko.

CREDITS



Spieldesign:

José Antonio
Abascal

Illustrationen &

Grafikdesign:
Pedro Soto

Entwicklung &

Spielregeln:
Ferran Renalias &
Pako Cantarero

Übersetzung:

Pako Cantarero

Korrektur:

Suzanne Sheldon

Danksagung: An Looping Games für ihr Vertrauen in das Spiel. Pedro, Ferran, Pako und zuvor Perepau haben großartige Arbeit geleistet. Danke auch an die Mitglieder der Ludo-Vereinigung für ihre Mitarbeit beim Testen und für ihre aufschlussreiche Kritik und Ratschläge.

Verlag: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

DEUTSCHE AUSGABE



Übersetzung, Redaktion & Layout:

Sven Biberstein

Lektorat:

Emma Fuchs & Alban Ullrich

Besonderer Dank an:

Annika Brüning &
János Henkelmann

www.biberstein-spiele.de

Verlag: Biberstein Spiele

WERTUNGSBEISPIELE



Die Siegpunkte des Freskos (10, 5 und 2) werden durch vier behutsame Restaurierungen (-8 Punkte) angepasst. Die angepassten Siegpunkte sind 2, -3 und -6. Mit jeweils zwei Materialien haben Milena (rot) und Emma (gelb) einen Gleichstand um den 1. Platz. Da beide keine exzellente oder fachgerechte Restaurierung haben, teilen sie sich die Platzierung. Beide erhalten abgerundet jeweils -1 Siegpunkt $((2-3):2)$. Alfred (weiß) und Cordula (blau) haben einen Gleichstand um den 3. Platz. Auch sie teilen sich die Platzierung. Beide erhalten -3 Siegpunkte $(-6:2)$.



Die Siegpunkte des Freskos (10, 5 und 2) werden durch eine exzellente (+1 Punkte) und zwei behutsame Restaurierungen (-4 Punkte) angepasst. Die angepassten Siegpunkte sind 7, 2 und -1. Es besteht ein Gleichstand zwischen allen Spielern. Da Emma (gelb) eine exzellente Restaurierung hat, erhält sie für ihren 1. Platz 7 Siegpunkte. Milena (rot) hat eine fachgerechte Restaurierung und erhält deswegen für ihren 2. Platz 2 Siegpunkte. Alfred (weiß) und Cordula (blau) teilen sich den 3. Platz und erhalten daher jeweils abgerundet -1 Siegpunkt $(-1:2)$.



Die Siegpunkte des Freskos (12, 5 und 4) werden durch zwei exzellente (+2 Punkte) und eine behutsame Restaurierung (-2 Punkte) angepasst. Die angepassten Siegpunkte sind 12, 5 und 4. Mit jeweils vier Materialien haben (Emma (gelb) und Milena (rot)) einen Gleichstand um den 1. Platz. Da Emma die am weitesten links liegende exzellente Restaurierung hat, gewinnt sie den Gleichstand und damit den 1. Platz. Sie erhält 12 Siegpunkte. Milena verliert den Gleichstand und ist damit auf dem 2. Platz. Sie erhält 5 Siegpunkte. Alfred (weiß) und Cordula (blau) haben einen Gleichstand um den 3. Platz. Da Alfred die am weitesten links liegende fachgerechte Restaurierung hat, gewinnt er den Gleichstand und damit den 3. Platz. Er erhält 4 Siegpunkte. Da es für einen 4. Platz gibt keine Siegpunkte gibt, geht Cordula leer aus.



Die Siegpunkte des Freskos (9, 5 und 2) werden durch vier behutsame Restaurierungen (-8 Punkte) angepasst. Die angepassten Siegpunkte sind 1, -3 und -6. Mit vier Materialien hat Milena (rot) die meisten Materialien auf dem Fresko und damit den 1. Platz. Sie erhält 1 Siegpunkt. Mit jeweils einem Material haben Cordula (blau), Alfred (weiß) und Emma (gelb) einen Gleichstand um den 2. Platz und 3. Platz. Da keiner der am Gleichstand beteiligten Spieler eine exzellente oder fachgerechte Restaurierung hat, teilen sie sich den 2. und den 3. Platz. Sie erhalten jeweils -3 Siegpunkte $(\{-3+(-6)\}:3)$.

Saal der Tränen

Unter dem Fresko des Jüngsten Gerichts befindet sich der sogenannte Saal der Tränen. Dieser Raum spielt für die Wahl eines neuen Papstes eine entscheidende Rolle. Ist ein neuer Papst bestimmt, wird dieser in den kleinen Raum unter dem Fresko geführt, wo er, von Emotionen über die Wahl übermannt, in Tränen ausbricht.



Die Hand Gottes

In der Sixtinischen Kapelle wurde Gott erstmals als bärtiger Mann mit muskulösem Körper dargestellt und nicht mehr nur als eine aus den Wolken ragende Hand. Michelangelos Gottesbild ähnelt außerdem sehr stark Darstellungen des griechischen Gottes Jupiter.



Die Lendentücher des Jüngsten Gerichts

Michelangelos »Das Jüngste Gericht« wurde von der Zensur wegen der zahlreichen Akte in »kompromittierenden« Positionen verboten. Im Jahr 1564 fügte Daniele da Volterra auf Wunsch von Papst Pius V. dem Kunstwerk zahlreiche Lendentücher hinzu (dies verlieh dem Künstler den Spitznamen »Il Braghettone« – »Der Hosenmacher«).

Bei der Restaurierung der Kapelle wurde entschieden, einige dieser Lendentücher beizubehalten, da sie ein dokumentierter Teil der Kunstgeschichte sind. Doch erst später im 18. und 19. Jahrhundert hinzugefügte Lendenschürze an den Fresken wurden größtenteils entfernt, da es für diese keine historische Dokumentation gibt. Nur einige wenige blieben von der Restaurierung ausgespart, da sie als Beleg für spätere Eingriffe dienen sollen. Dies alles erforderte eine aufwendige chemische Analyse der in jedem Lendentücher verwendeten Pigmente, um die Originale von den später hinzugefügten zu unterscheiden.



ERFORSCHEN

DEN WELTRAUM MIT DER ISS!

REISE MIT 1 BIS 4 SPIELERN
ZUR BEDEUTENDSTEN
RAUMSTATION IN DER
MENSCHHEITSGESCHICHTE!

