

Spelmaterialen

- 1 1 Spelbord bestaande uit 2 delen (het bovenste bord kan ronddraaien)
- 2 4 spelersborden
- 3 4 schildersezels
- 4 24 assistenten (6 assistenten per kleur)
- 5 12 8-hoekige markeerstenen
- 6 211 verfblokjes (30 × blauw, 30 × rood, 30 × geel, 25 × oranje, 25 × groen, 25 × violet, 40 × wit, 6 × zwart [5 voor het spel + 1 reserve])
- 7 32 schilderij kaarten (8 × 10, 8 × 12, 8 × 14, 8 × 16 prestigepunten)
- 8 12 prestigepunt fiches (6 punten op de voorzijde, 10 punten op de achterzijde)
- 9 4 verboden actietegels (2 × 1 vakje en 2 × 3 vakjes) voor een spel met 2 of 3 spelers
- 10 1 startspelerfiche
- 11 15 bonuskaarten (3 × 5 types) (regels voor gevorderden)
- 12 8 schilderstegels (regels voor gevorderden)

Opmerking: Op de 5 zwarte verfblokjes na zijn alle verfblokjes in theorie ongelimiteerd. In het uitzonderlijke geval dat hun voorraad opraakt, gebruik je iets anders om ze te vervangen.

Voorbereiding

- A.** Neem het spelbord (steek het plastic bevestigingsstuk door het gaatje in het midden van het onderste bord en dan door het bovenste bord) en plaats het in het midden van de tafel. De locatie "ontvangst 1 primaire kleur (rood)" van het bovenste bord moet uitgelijnd zijn met de verboden actie locatie van het onderste bord.
- B.** Leg de verfblokjes gesorteerd per kleur naast het bord.
- C.** Leg de prestigepunten gesorteerd per type (verftube, schilderspalet, penseel) naast het bord.
- D.** Schud de schilderij kaarten en leg deze als een gedekte stapel naast het bord. Plaats op elk van de 4 ezels 1 schilderij van de gedekte stapel.
- E.** De startspeler wordt de speler die het meest recent nog een penseel gehanteerd heeft, of duidt willekeurig een startspeler aan.

Spelmateriaal per speler

- 1 spelersbord **2**.
- 3 markeerstenen **5** die geplaatst worden op het eerste vakje van het spoor van het bijhorend schildersmateriaal.
- 6 assistenten **4** in de gekozen spelerskleur, waarvan er 3 gebruikt worden bij de start van het spel.
- 3 verfblokjes **6**: 1 rood, 1 geel en 1 blauw.

Opstelling voor 2 of 3 spelers

Gebruik de verboden actie tegels **9** om bepaalde locaties van het bord af te dekken, zoals afgebeeld op de afbeeldingen aan de rechterzijde.

In een spel met 2 spelers gebruik je maar 3 schildersezels in plaats van de gebruikelijke 4.

Doel van het spel

Diegene die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten verzameld heeft, mag zich de beste schilder van het atelier noemen en is de winnaar van het spel.

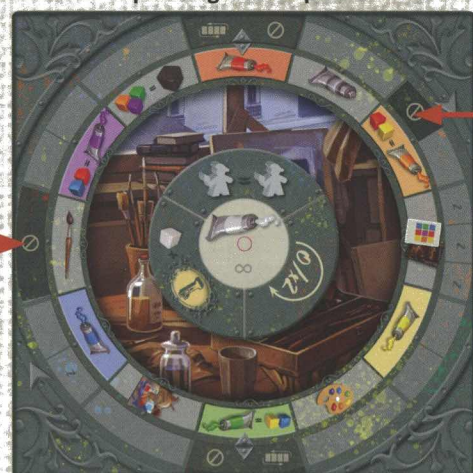


Opstelling voor 3 spelers



Enkel de schilderstegel (zoals hier afgebeeld) plaatsen als er gespeeld wordt met module 2 van de regels voor gevorderden.

Opstelling voor 3 spelers



Opstelling voor 2 spelers

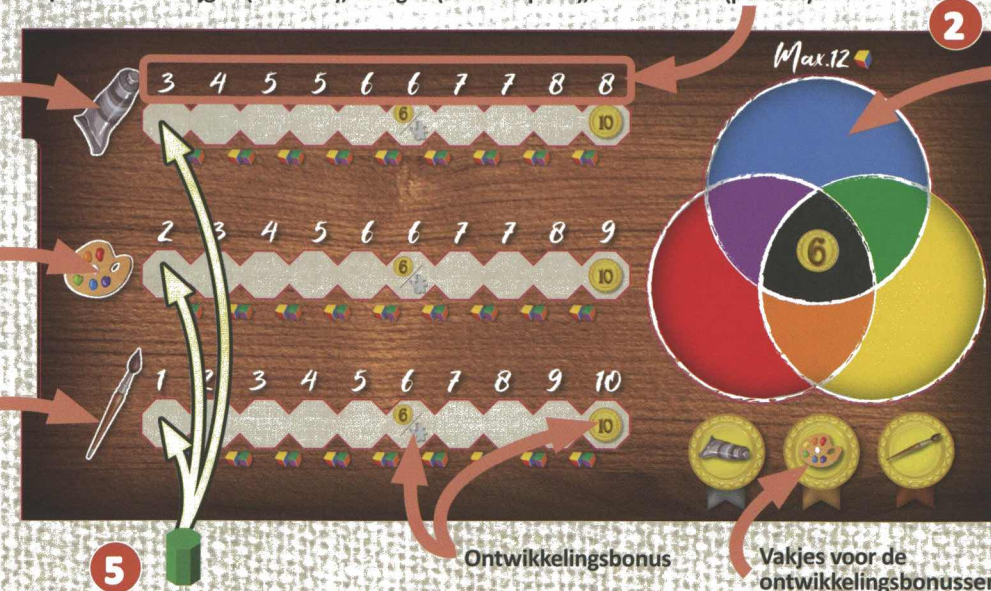


Niveau: aangeduid door de markeersteen op een spoor, bepaalt hoeveel verfblokjes een speler kan verkrijgen (verftube), mengen (schilderspalet), of schilderen (penseel).

Verftube: Hiermee kan je verfblokjes (van een primaire kleur of wit) verkrijgen.

Schilderspalet: Hiermee kan je kleuren mengen om nieuwe kleuren te verkrijgen.

Penseel: Hiermee kan je verfblokjes op je schilderijen plaatsen.



Voorraad verfblokjes: Het is niet nodig om de verfblokjes in de juiste zones te plaatsen – het zal zelfs niet mogelijk zijn van zodra het niveau van de verftube stijgt en er dus veel verfblokjes verzameld worden.

Ontwikkelingsbonus

Vakjes voor de ontwikkelingsbonussen

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden. Zodra er een einde spel conditie bereikt is (zie **Einde van het spel**) eindigt het spel.

ELKE RONDE BESTAAT UIT 3 FASES:

1. Plaats een assistent
2. Assistenten voeren acties uit
3. Volgende ronde voorbereiden

1. Plaats een assistent

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst elke speler beurtelings 1 van zijn assistenten op een vrije locatie op het bord.

Deze fase eindigt zodra alle spelers hun beschikbare assistenten op het bord geplaatst hebben. Indien een speler geen assistenten meer beschikbaar heeft wanneer hij aan de beurt is moet hij passen en is zijn beurt voorbij. Bij aanvang van het spel heeft elke speler 3 assistenten, tijdens het spel kan dit echter oplopen tot 6 assistenten.

Plaatsingsregels:

- Een assistent mag op elke locatie van het bovenste en onderste bord geplaatst worden, uitgezonderd de donkere verboden actie locaties.
- Op elke locatie van het bord mag maar 1 assistent geplaatst worden (uitgezonderd de locatie met als actie ontvang witte verfblokjes in het centrum van het bovenste bord, waar er een onbeperkt aantal assistenten mogen staan).
- Op het onderste bord kunnen er 1,2 of 3 locaties zijn om dezelfde actie uit te voeren. Er zijn geen beperkingen in welke speler deze locaties inneemt. Een bepaalde speler kan deze allemaal innemen of deze kunnen ingenomen worden door de verschillende spelers.
- Locaties die uitgelijnd zijn met een verboden actie locatie op het onderste bord (of die bedekt zijn met een verboden actie tegel in een 2 of 3 spelersspel) kunnen deze ronde niet gebruikt worden.

2. Assistenten voeren acties uit:

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, legt elke speler beurtelings 1 van zijn assistenten neer en voert daarmee de bijhorende actie uit.

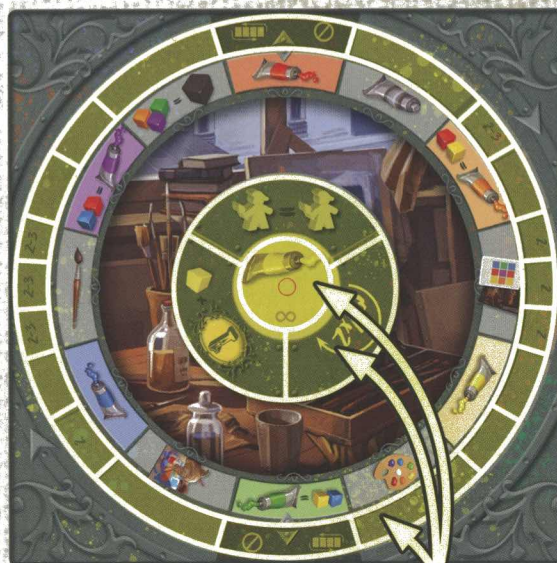
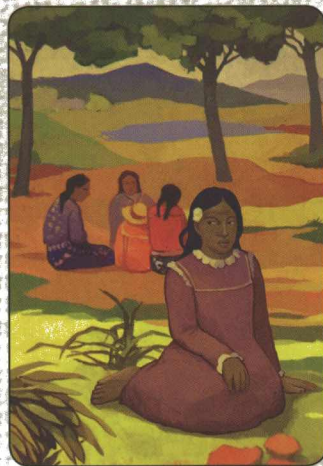


A. ACTIES OP HET ONDERSTE BORD:

- **Ontvang 1 primaire kleur:** Verkrijg verfblokjes van de overeenkomstige kleur (blauw, rood of geel). Het aantal verfblokjes dat de speler ontvangt is afhankelijk van het niveau, aangeduid door de markeersteen op het verftube spoor van zijn spelersbord (zie beschrijving op pagina 3).
- **Meng 2 primaire kleuren:** Spendeer 1 verfblokje van elke vereiste primaire kleur om zo de secundaire kleur te verkrijgen (oranje, groen of violet). Het aantal verfblokjes dat de speler ontvangt is afhankelijk van het niveau, aangeduid door de markeersteen op het schilderspalet spoor van zijn spelersbord.
- **Meng 3 secundaire kleuren:** Spendeer 1 verfblokje van alle 3 de secundaire kleuren (oranje, groen en violet) om 1 zwart verfblokje te verkrijgen. Het schilderspalet spoor is hier niet van belang.

Een speler kan geen zwarte verfblokjes gebruiken om een schilderij te schilderen. Een zwart verfblokjes is echter 6 prestige punten waard en wordt gewoon op zijn spelersbord geplaatst.

Opmerking: aan het einde van de ronde mag een speler niet meer dan 12 verfblokjes (zwarte verfblokjes tellen niet mee) in zijn bezit hebben (zie fase 3).



Een assistent plaatsen.

Een assistent mag geplaatst worden op een vrije locatie op één van de twee borden, alsook op de centrale locatie om witte verfblokjes te verkrijgen.

3
4

Voorbeeld: Verftube van niveau 3 = Ontvang 3 verfblokjes van de primaire kleur aangeduid op de uitgevoerde locatie. +

2
3

Voorbeeld: Schilderspalet van niveau 2 = Spendeer 1 en 1 om 2 violet verfblokjes te verkrijgen. +

3
4
5
6

Voorbeeld: Schilderspalet van niveau 5 = Spendeer 1 en 1 om 5 oranje verfblokjes te verkrijgen. +

$$\begin{array}{c} \text{Green block} \\ \text{Purple block} \\ \text{Orange block} \end{array} \Bigg\} = \text{Black block} +6 \text{ Prestigepunten}$$

Verbeter het schildersmateriaal: Spendeer 2 (identieke of verschillende) verfblokjes van eender welke kleur (primaire, secundaire of wit) om 1 van je schildersmaterialen (verftube, palet of penseel) te verbeteren. De speler verplaatst de markeersteen hiervoor 1 plaats naar rechts op het overeenkomstige spoor op zijn spelersbord.



- **Verftube:** Het niveau geeft aan hoeveel verfblokjes de speler krijgt wanneer hij de actie ontvang 1 primaire kleur of de actie ontvang witte verfblokjes uitvoert.



- **Palet:** Het niveau geeft aan hoeveel verfblokjes de speler krijgt wanneer hij de actie meng 2 primaire kleuren uitvoert.



- **Penseel:** Het niveau geeft aan hoeveel verfblokjes de speler gelijktijdig mag plaatsen op een of meerdere schilderij kaarten gedurende de schilder actie.



Ontwikkelingsbonus:

- Zodra de markeersteen het 6de vakje op een bepaald spoor bereikt heeft kiest de speler een bonus: werf een assistent aan of ontvang 6 prestige punten. Afhankelijk van zijn keuze neemt hij een nieuwe assistent (die gebruikt kan worden in de volgende ronde) of neemt hij het bijhorende 6 prestige punten fiche en plaatst deze op zijn spelersbord.



- Zodra de markeersteen het 10de vakje op een spoor bereikt heeft neemt de speler het bijhorende 10 prestige punten fiche en plaatst deze op zijn spelersbord. Indien de speler als eerdere bonus gekozen had voor de 6 prestige punten dan scoort hij slechts 4 prestige punten door het fiche van 6 prestige punten reeds in zijn bezit om te draaien naar de 10 prestige punten zijde.



- **Neem een schilderij kaart:** De speler neemt een schilderij kaart van één van de schildersezels en legt deze voor zich neer met de zijde van de verfblokjes naar boven. Vul de schildersezel nog niet opnieuw aan; deze wordt pas aangevuld in de fase volgende ronde voorbereiden.

Een speler mag een onbeperkt aantal schilderij kaarten voor zich hebben liggen. Indien er met de regels voor gevorderden gespeeld wordt mag je indien gewenst met deze actie een bonuskaart nemen.



- **Schilder:** Plaats verfblokjes op 1 of meerdere eigen schilderijen. Het aantal verfblokjes dat de speler kan plaatsen is afhankelijk van het niveau, aangeduid door de markeersteen op het penseel spoor op zijn spelersbord (zie beschrijving op pagina 3). De volgorde waarin er aan schilderijen gewerkt wordt is niet van belang. Elk vakje op een schilderij vereist exact 1 verfblokje in de overeenkomstige kleur.

Witte verfblokjes kunnen gebruikt worden als eender welke verfkleur; een schilderij kan echter maximaal 3 witte verfblokjes bevatten. Witte verfblokjes zorgen ervoor dat schilderijen sneller afgewerkt kunnen worden. Op het einde van het spel tijdens de puntentelling krijgt de speler echter voor elk wit verfblokje op een afgewerkt schilderij 2 strafpunten.

Zodra een schilderij afgewerkt is (elk van de 9 vakjes is bedekt met een verfblokje), draai het schilderij om naar de afgewerkte zijde en plaats de gebruikte witte verfblokjes bovenop de kaart. Plaats de andere verfblokjes terug in de voorraad.

B. ACTIES OP HET BOVENSTE BORD



- Neem de startspelerfiche: Ontvang 1 wit verfblokje. Aan het einde van fase 3 krijgt de speler ook de startspelerfiche. De speler wordt zo de startspeler voor de volgende ronde en blijft dit, zolang hij de startspelerfiche in zijn bezit heeft.

Opmerking: Een speler mag deze actie niet uitvoeren wanneer hij de startspelerfiche al in zijn bezit heeft.



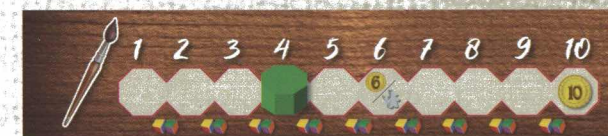
Spendeer 2 verfblokjes van eender welke kleur om het schildersmateriaal te verbeteren.



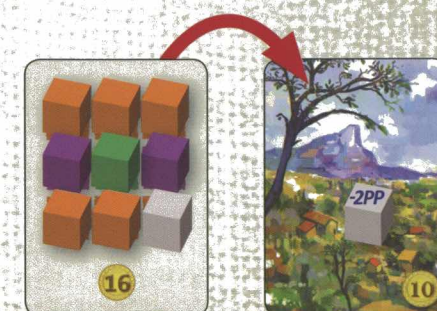
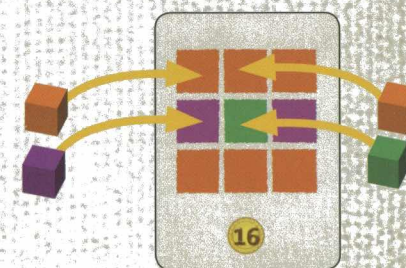
Zodra de markeersteen het 6de vakje bereikt, mag de speler kiezen uit:



Zodra de markeersteen het 10de vakje bereikt, krijgt de speler 4 extra prestige punten (indien de speler de 6 prestige punten als eerdere bonus gekozen had) of 10 prestige punten (indien de speler de extra assistent als vorige bonus gekozen had).



Het penseel is van niveau 4 dus de speler mag tot 4 verfblokjes plaatsen bij het uitvoeren van de schilder actie.



Een speler kan op elk schilderij tot 3 witte verfblokjes gebruiken om de gewenste kleuren te vervangen. De speler verliest 2 prestige punten per wit verfblokje dat op het einde van het spel op een afgewerkt schilderij ligt.



Imitator: Kopieer de actie van een assistent (van jezelf of van een tegenstander) die nog rechtop staat op een locatie van het onderste bord. Assistenten geplaatst op het bovenste bord mogen niet gekopieerd worden.



Draai het actiebord: Aan het begin van fase 3 (zie volgende ronde voorbereiden) kiest de speler om het bovenste bord 0 of 2 stappen te draaien in plaats van de gebruikelijke 1 enkele stap.



Ontvang witte verfblokjes: Het aantal verfblokjes dat de speler ontvangt is afhankelijk van het niveau, aangeduid door de markeersten op het verftube spoor van zijn spelersbord. Witte verfblokjes kunnen gebruikt worden ter vervanging van een andere kleur tijdens de schilder actie. Een speler kan witte verfblokjes

ook gebruiken om zijn schildersmateriaal te verbeteren. Hij kan er namelijk voor kiezen om één of beide van de vereiste verfblokjes te vervangen door witte verfblokjes, om zo zijn markeersten 1 plaats naar rechts te verplaatsen. Wanneer er met de regels voor gevorderden gespeeld wordt, kunnen witte verfblokjes ook gebruikt worden om bonuskaarten te kopen.

Fase 2, 'assistenten voeren acties uit' is ten einde zodra elke speler al zijn assistenten geplaatst heeft op één van de twee borden.

Opmerking: Een speler kan er altijd voor kiezen om een assistent neer te leggen zonder de bijhorende actie uit te voeren.

BELANGRIJK:

- Er mogen een onbeperkt aantal assistenten op de locatie "ontvang witte verfblokjes" geplaatst worden (zoals het ∞ symbool aangeeft).
- Er zijn 2 acties die na het plaatsen van een assistent niet onmiddellijk uitgevoerd worden:

- De actie "draai het actiebord" wordt pas uitgevoerd aan het begin van fase 3
- De actie "neem de startspelerfiche" wordt pas uitgevoerd aan het einde van fase 3

3. Volgende ronde voorbereiden

De volgende ronde voorbereiden gebeurt in 4 stappen.

STAP 1. DRAAI HET BOVENSTE BORD:

Draai het bovenste bord 1 stap met de klok mee.

BELANGRIJK: Draai het bord 0 of 2 stappen indien een speler de actie "draai het actiebord" gekozen heeft. De speler die de actie gekozen heeft kiest of er 0 of 2 stappen gedraaid moeten worden.

STAP 2. VERVANG DE SCHILDERIJ KAARTEN

Plaats op elke lege schildersezal een nieuw schilderij.

OPGELET: Zodra het bovenste bord 180° gedraaid is (dus als de actie "ontvang 1 primaire kleur (rood)" op het bovenste bord, een verboden actie locatie bereikt heeft op het onderste bord), moeten alle schilderijen op de schildersezels vervangen worden door nieuwe. Leg de verwijderde schilderij kaarten terug in de doos.

STAP 3. VERWIJDER OVERTOLLIGE VERF

Een speler mag niet meer dan 12 verfblokjes op zijn spelersbord hebben liggen. Indien dit toch het geval is dient hij verfblokjes naar keuze terug in de algemene voorraad te leggen totdat hij 12 blokjes op zijn spelersbord heeft liggen.

OPGELET: Zwarte verfblokjes tellen niet mee voor de limiet van 12 verfblokjes. Zwarte verfblokjes zijn 6 prestige punten per stuk waard.



Voorbeeld: Verftube van niveau 5 = Ontvang 5 witte verfblokjes.



Draai het bord 1 stap met de klok mee.



Indien een speler een assistent op de locatie "draai het actiebord" geplaatst heeft mag hij beslissen om het bord niet te draaien of het bord 2 stappen met de klok mee te draaien.

STAP 4. PLAATS 1 ASSISTENT RECHTOP EN NEEM DE REST TERUG

• Beginnende met de startspeler kiest elke speler 1 reeds geplaatste assistent op het onderste bord en plaatst deze terug rechtop (deze is dan al geplaatst voor de volgende ronde). De overige assistenten worden dan van het bord genomen en gaan terug naar de speler.

• Indien de speler geen assistent geplaatst had op het onderste bord dan gaan alle assistenten gewoon terug naar de speler. De volgende ronde start dan zonder een reeds geplaatste assistent.

• Indien een speler een assistent geplaatst had op de "neem de startspelerfiche" locatie, neemt hij de startspelerfiche.

• Indien geen enkele speler een assistent geplaatst heeft op de "neem de startspelerfiche" locatie blijft de startspeler ongewijzigd voor de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de volgende situaties zich voordoet:

- Een speler voltooit zijn 2de schilderij.
- Een speler neemt het 5de en laatste zwarte verfblokje.

Zodra één van deze situaties zich voordoet, wordt de huidige ronde nog uitgespeeld. Fase 2 (assistenten voeren acties uit) wordt volgens de beurtvolgorde nog afgewerkt zodat alle rechtopstaande assistenten hun acties hebben uitgevoerd. Hierna volgt de puntentelling.

Puntentelling

Ontvang punten:

- Prestigepunten afgebeeld op elk afgewerkt schilderij. Onafgewerkte schilderijen tellen niet mee.
- 6 prestigepunten voor elk zwart verfblokje.
- Prestigepunten, aangegeven op de verzamelde prestigepunt fiches (6 of 10).

Verlies punten:

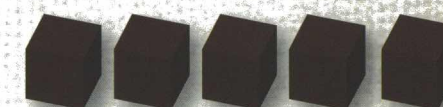
- 2 prestigepunten per wit verfblokje dat geplaatst is op een afgewerkt schilderij
- De speler met de meeste prestigepunten wint het spel is wordt uitgeroepen tot de beste schilder van het schildersatelier.
- In het geval van een gelijke stand, wint de speler die het minste aantal witte verfblokjes gebruikt heeft om zijn schilderijen te voltooien.
- Indien er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler die het meest kostbare schilderij heeft afgewerkt.
- Indien er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler met de meeste zwarte verfblokjes.
- Indien er dan nog steeds een gelijke stand is, delen de spelers de overwinning.



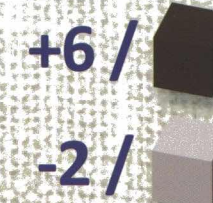
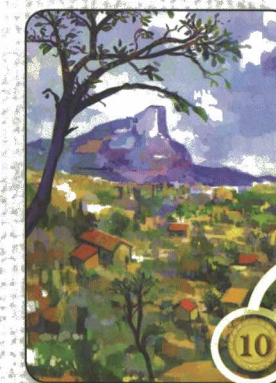
Het spel is afgelopen zodra een speler zijn 2de schilderij voltooit



of het 5de zwarte verfblokje is genomen.



Opgelet: Het 6de zwarte verfblokje in de doos is een reserve blokje voor in het geval er een blokje kwijtraakt.



Regels voor gevorderden

Er zijn 2 extra modules die, zowel samen als apart, toegevoegd kunnen worden aan het spel.

Module 1: Bonuskaarten

Een speler mag in plaats van de schilder actie uit te voeren er ook voor kiezen om een bonuskaart te kopen en betaalt onmiddellijk de vereiste witte verfblokjes. Bij aanvang van het spel dienen de



spelers wel een keuze te maken van hoe de bonuskaarten te gebruiken zijn:

Optie A: Zodra een speler een bonuskaart gekocht heeft, voert hij onmiddellijk deze

bonuskaart gedeeltelijk of volledig uit. Nadien wordt de bonuskaart afgelegd. Dit zorgt ervoor dat een speler meerdere bonuskaarten kan spelen in een enkele ronde als meerdere assistenten deze actie uitvoeren (is mogelijk door de imitator actie).

Optie B: Zodra een speler een bonuskaart gekocht heeft, legt hij deze open voor zich neer om de kaart later in het spel te kunnen spelen. De speler kan voor of na de actie met zijn assistent een bonuskaart volledig of gedeeltelijk uitvoeren. Met optie B is het mogelijk om meerdere kaarten te verzamelen gedurende het spel. Een speler mag wel maar 1 bonuskaart per ronde spelen.

Zodra de speler zijn bonuskaart gespeeld heeft draait hij de kaart om, als herinnering dat hij deze ronde reeds een bonuskaart gespeeld heeft. In fase 3, stap 2 (**vervang de schilderij kaarten**) worden de gedraaide bonuskaarten afgelegd.

Het is natuurlijk ook mogelijk om een bonuskaart onmiddellijk te spelen (zoals in optie A) omdat dit gebeurt na de actie van een assistent. De speler legt nadien de kaart onmiddellijk gesloten voor zich neer. Net zoals de speler zou doen na het spelen van een open kaart die reeds voor zich lag.



Schilderkaart: kostprijs is 4 witte verfblokjes.

De speler mag onmiddellijk de schilder actie uitvoeren, volgens het niveau van zijn penseel spoor.

Imitorkaart: kostprijs is 4 witte verfblokjes.

De speler mag onmiddellijk een actie uitvoeren van een assistent (van zichzelf of een tegenstander) die nog rechtop staat op een locatie van het onderste bord.

Mengkaart: kostprijs is 4 witte verfblokjes. De speler mag onmiddellijk 1 van de 2 acties uitvoeren:

- Meng 2 primaire kleuren volgens het niveau van schilderspalet spoor
- Meng de 3 secundaire kleuren.



Ruil verfblokjes kaart: kostprijs is 5 witte

verfblokjes. De speler mag onmiddellijk 1 tot 4 verfblokjes (geen witte of zwarte) omruilen. Primaire kleuren (blauw, geel, rood) kunnen enkel geruild worden voor primaire kleuren, en secundaire kleuren (groen, oranje, violet) voor secundaire kleuren.



Schildersmateriaal kaart: kostprijs is 6 witte verfblokjes. De speler mag onmiddellijk zijn schildersmateriaal verbeteren:

- 1 markeersteen 2 niveaus
- 2 markeerstenen 1 niveau elk.



Module 2: Schilderstegels

Tijdens de voorbereiding van het spel ontvangt elke speler 2 willekeurig gekozen schilderstegels. Leg de overige tegels terug in de doos. Elke speler kiest vervolgens 1 schilderstegel. Leg de niet gekozen tegels terug in de doos. De speler plaatst tenslotte zijn gekozen schilderstegel aan de linkerkant van zijn spelersbord. De schilderstegels geven elke speler een unieke bonus gedurende het gehele spel.

Beschrijving van de schilderstegels.

Paul CÉZANNE: Telkens als de speler de actie verbeter het schildersmateriaal uitvoert mag hetzelfde materiaal nog een 2de maal verbeterd worden in deze ronde. De speler dient hiervoor het aantal verfblokjes te spenderen gelijk aan het nieuwe niveau van het materiaal.



Voorbeeld: De markeersteen op het verftube spoor staat momenteel op niveau 4 (het 2de vakje op het spoor). De speler voert de actie verbeter het schildersmateriaal uit en spendeert 2 verfblokjes om de markeersteen 1 stap te verplaatsen. De speler kan ervoor kiezen om het voordeel van zijn schilderstegel te gebruiken. De speler mag dan voor 5 (en niet de gebruikelijke 2) verfblokjes zijn markeersteen 1 extra stap verplaatsen.

Edgar DEGAS: Telkens als de speler een schilderij afwerkt mag hij 3 verfblokjes (behalve witte verfblokjes) van dit schilderij afnemen en op een ander eigen onafgewerkt schilderij plaatsen.



Paul GAUGUIN: De speler mag aan het begin van het spel een verfblokje van een secundaire kleur (oranje, groen of violet) kiezen en plaatst dit op deze tegel. Elke keer als de speler de actie meng 2 primaire kleuren uitvoert om de gekozen kleur te verkrijgen, mag de speler één van de verplichte blokjes vervangen door een wit verfblokje.



Edouard MANET: Telkens als de speler de actie ontvang een primaire kleur (rood) uitvoert, mag die onmiddellijk ook 1 of 2 rode vakjes schilderen (op 1 of 2 schilderijen).



Claude MONET: Telkens als de speler de actie ontvang een primaire kleur (geel) uitvoert, mag die onmiddellijk ook 1 of 2 gele vakjes schilderen (op 1 of 2 schilderijen).



Auguste RENOIR: Telkens als de speler de actie ontvang een primaire kleur (blauw) uitvoert, mag die onmiddellijk ook 1 of 2 blauwe vakjes schilderen (op 1 of 2 schilderijen).



Henri de TOULOUSE-LAUTREC: Op elk schilderij kunnen er 2 vakjes beschilderd worden zonder rekening te houden met de vereiste kleur van het vakje. De speler kan dus eender welke kleur gebruiken, behalve wit. Witte verfblokjes kunnen echter nog wel op de gebruikelijke manier ingezet worden, met de bijhorende 2 strafpunten op het einde van het spel.



Vincent VAN GOGH: Een speler kan nu maximaal 16 verfblokjes in zijn bezit hebben op het einde van een ronde in plaats van de gebruikelijke 12 verfblokjes.



CREDITS - Ontwerper: Nicolas de Oliveira. • **Team Keep Exploring Games:** Martin Looij en Christos Zabarar. • **Team Super Meeple:** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon • **Illustraties:** Fabrice Weiss & Igor Polouchine. • **Nederlandse vertaling:** Jelle Maes. • **Verpakking:** ORIGAMES Geproduceerd in China door Whatz Games. Oude Meesters is een spel uitgegeven door Keep Exploring Games - Rappardstraat 14, 3221BN Hellevoetsluis, Nederland. ©2019 Alle rechten voorbehouden.

