

# 1980

## Sixtina

Tutorial y más



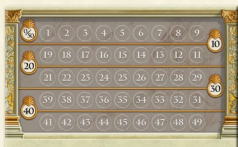
2-4 Jugadores  
45 Minutos  
A partir de 10 años

*En 1980 comenzó el proceso de restauración más ambicioso de la historia del arte: devolver el color a la Capilla Sixtina. Durante 14 años, un equipo de expertos del Vaticano realizó un trabajo meticuloso de limpieza y consolidación que cambió la historia del arte para siempre.*

Compíte como restaurador en este evento monumental y utiliza todas las técnicas disponibles para que los frescos de Miguel Ángel, Botticelli, Perugino, Ghirlandaio y Rosselli recobren su brillo y esplendor mientras la Capilla Sixtina se desvela sobre tu mesa. ¡Preparaos para adentraros en un desafío donde el arte y la historia se entrelazan en cada pincelada!

### COMPONENTES

- 1 tablero de puntuación.



- 84 cartas de técnica.



6 técnicas de restauración: «Repintado», «Esponja con disolvente», «Laboratorio», «Infrarrojos», «Inyección de escayola» y «Papel wash».

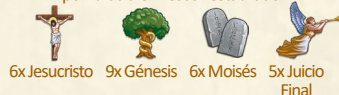
- 26 cartas grandes de fresco.



Por una cara el fresco sin restaurar y por la otra el fresco restaurado.

- 12 cartas de objetivo.

Una cara para partidas de 2 y 3 jugadores, y la otra para partidas de 4.



- 9 cartas grandes de sábana.

Por una cara la sábana básica y por la otra con la variante "Sábana con historia".



- 4 cartas de ayuda.

Una cara con el resumen de turno y la otra con el resumen de bonificaciones al ejecutar restauraciones excelentes.



- 4 materiales negros.



- 60 materiales en 4 colores.



# PREPARACIÓN

- 1** Prepara la Capilla Sixtina en el centro de la mesa. Para ello, **mezcla de forma separada** los cuatro mazos de cartas de fresco: Jesucristo, Génesis, Moisés y Juicio Final.

Coge al azar 12 cartas:

- **3 de Jesucristo,**
  - **4 de Génesis,**
  - **3 de Moisés,**
  - **2 de Juicio Final,**
- y colócalas por su lado **sin restaurar** siguiendo el esquema adjunto.



Guarda el resto de cartas de fresco en la caja de juego ya que no se usarán durante la partida.

- 2** Oculta todas las cartas de fresco con **cartas de sábana**, por su lado básico\*, excepto las tres cartas superiores de las columnas de Jesucristo, Génesis y Moisés. En partidas a cuatro jugadores, deja también visible la segunda carta superior de Génesis.

\* Puedes colocarlas por el otro lado para usar la variante «**Sábanas con historia**» (pág. 9).

## 2 Y 3 JUGADORES:



## 4 JUGADORES:



- 3** Coloca el **tablero de puntuación** a un lado.

- 4** Baraja las **cartas de objetivo** y coloca tres, junto al tablero de puntuación, por la cara correspondiente al número de jugadores. Guarda el resto en la caja, no se usarán en esta partida.



- 5** Baraja el mazo de **cartas de técnicas** y reparte boca abajo cinco a cada jugador, formando con el resto un mazo de robo boca abajo. Da también a cada jugador la **carta de ayuda** de su color.

Durante la partida, las cartas de técnicas en la mano se mantendrán ocultas al resto de jugadores.



Ejemplo de preparación de partida para 3 jugadores

**6** Cada jugador toma los materiales de su color (15, 14 o 13) según el número de los que participen en la partida (2, 3 o 4 respectivamente) y coloca:

**6a** Cuatro frente a él, en su zona de juego.

**6b** El resto en una reserva general.

**7** Añade a la reserva general **tres materiales negros** y guarda el otro en la caja. En partidas a 4 jugadores utiliza los cuatro materiales negros.

! El resto de **reglas para dos jugadores** se puede consultar en la página 12.

**8** **Elegid al azar quién empieza.** Este jugador coloca un material de la reserva general en el **valor «0»** del tablero de puntuación. En sentido horario, el resto de jugadores colocan su material en el «**2**», «**4**» y «**6**» respectivamente.

**9** Cada jugador, en sentido horario a partir del inicial, revela una carta del mazo de técnicas y coloca **uno de sus materiales de la reserva** en el espacio superior («restauración correcta») - ver página 5) de un fresco que tenga esa técnica, sin importar el valor indicado en la carta.

*Ejemplo: Rojo roba una carta de «Papel washí» y coloca uno de sus materiales de la reserva en la posición superior de uno de los frescos disponibles.*



En caso de que haya varios frescos disponibles con esa técnica, puedes elegir en cual colocar el material. Si revelas una carta de técnica que no está presente en ningún fresco, descártala y revela otra.

Así, cada jugador empezará con un material colocado en una técnica de restauración correcta.



## CONOCE LAS CARTAS

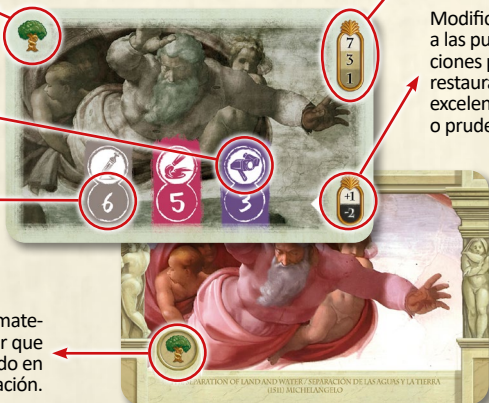
Icono del tipo del fresco.

### ■ FRESCOS (cara sin restaurar)

Espacio para restauración correcta.

Espacio para restauración excelente o prudente.

Espacio para el material del jugador que más ha contribuido en la restauración.



Puntuación al completar la restauración.

Modificadores a las puntuaciones por cada restauración excelente (+1) o prudente (-2).

### ■ FRESCOS (cara restaurada).

## ■ TÉCNICAS



Valor e icono de la técnica.

Información de los materiales a utilizar exclusivamente en partidas de **dos jugadores** (ver página 12).

Puntuaciones para los 3 primeros jugadores que lo cumplan.

## ■ OBJETIVOS



Objetivo a cumplir (ver una descripción detallada de cada uno en la página 9).

Indicación del uso según el número de jugadores.

## ESTRUCTURA DE LA CAPILLA SIXTINA

La Capilla Sixtina, que debe su nombre al papa Sixto IV, está extraordinariamente decorada por todas sus zonas:

- En la **pared norte** se despliegan seis frescos sobre la vida de Jesucristo; todos realizados en 1480 por Perugino, Ghirlandaio, Botticelli y Cosimo Rosselli.
- En la **pared sur**, otros seis frescos sobre la vida de Moisés, obra de los mismos artistas.
- En la **pared oeste** se concluyen las historias de Cristo y Moisés con dos frescos más que tuvieron que recrearse en 1572 y 1574 porque los originales se destruyeron.
- La **bóveda** se le encargó a Miguel Ángel en 1508 y dedicó cuatro años a pintar nueve imágenes del Génesis, además de doce profetas y sibilas, diez medallones y muchas más decoraciones.
- El éxito de su obra hizo que, en 1536, se le encargara la decoración de la **pared este**. Un Miguel Ángel más maduro, y ahora influenciado por el manierismo, decidió pintar un gran mural del Juicio Final que tiene 300 personajes y que no estuvo exento de polémica debido a la cantidad de desnudos presentados.

## CÓMO SE JUEGA

Comenzando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, en vuestro turno realizaréis obligatoriamente **una** de las siguientes tres acciones:

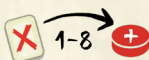
### ■ Preparación técnica.

Toma tres cartas de técnica, con un límite de 8 cartas en la mano (si tienes 6 o 7 cartas toma únicamente 2 o 1). Si el mazo de cartas se agota, mezcla el descarte para crear uno nuevo.



### ■ Adquirir material.

Descarta tantas cartas de técnica de tu mano como quieras. Por cada carta descartada, **puedes** tomar un material de tu color de la reserva general y colocarlo en tu zona de juego.



Aunque no haya suficientes materiales en la reserva, puedes descartarte de todas las cartas que quieras de tu mano para tener espacio para coger más.

### ■ Restaurar fresco.

Elige el fresco a restaurar y una técnica de ese fresco que no tenga ya un material. Juega una o varias cartas de restauración de esa técnica y compara el valor de su suma con la cantidad requerida:



- A** Restauración correcta.
- B** Restauración excelente.
- C** Restauración prudente.

*«La restauración de la Capilla Sixtina no solo devuelve a la luz una obra maestra del genio humano, sino que también restaura una parte esencial del patrimonio espiritual de la humanidad».*

**Papa Juan Pablo II**

## A



### RESTAURACIÓN CORRECTA

*Había que ser muy preciso con la técnica utilizada si los restauradores no querían excederse y dañar alguna parte de forma irreparable.*

- La suma de los valores de las cartas de restauración jugadas debe ser **superior** al valor de la técnica en el fresco.
- Coloca un material de tu zona de juego sobre el **espacio superior** de la técnica correspondiente en la carta de fresco que estás restaurando. Necesitas como mínimo un material en tu zona de juego para realizar esta acción.
- Adicionalmente, puedes poner sobre el fresco **hasta tantos materiales como el número de cartas jugadas**.
- **Descarta** boca arriba las cartas de restauración utilizadas.

**EJEMPLO:** Rojo juega tres cartas de «Repintado» con valor total de 7 puntos y, como lo necesario es 6, realiza una restauración correcta. Tiene cuatro materiales en su zona de juego. Coloca obligatoriamente uno sobre el espacio superior de la técnica y decide colocar dos sobre la carta del fresco (podría haber colocado hasta tres, tantos como cartas de técnica jugadas).





## RESTAURACIÓN EXCELENTE

*La restauración duró 14 años, cuatro veces más que el tiempo que Miguel Ángel tardó en pintar. El proceso fue muy meticuloso: construyeron un andamio de aluminio usando los agujeros del andamiaje original, dedicaron 6 meses a investigar las condiciones de los frescos, e instalaron un sistema de aire acondicionado y control ambiental para prevenir el deterioro de las superficies.*

- La suma de los valores de las cartas de restauración jugadas debe ser **igual** que el valor de la técnica en el fresco.
- Coloca un material de tu zona de juego sobre el **espacio inferior** de la técnica correspondiente en la carta de fresco que estás restaurando. Necesitas como mínimo un material en tu zona de juego para realizar esta acción.
- Adicionalmente, puedes poner sobre el fresco **hasta tantos materiales como el número de cartas jugadas**.
- **Descarta** boca arriba las cartas de restauración utilizadas.
- Reclama **una** de las **bonificaciones por restauración excelente** que están resumidas en la otra cara de la carta de ayuda.

### BONIFICACIONES

#### - Técnica depurada:

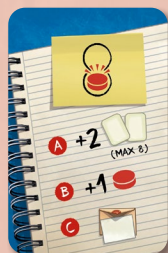
Toma dos cartas de restauración del mazo de robo. Debido al límite de mano, si tienes 7 cartas solo tomas una.

#### - Material adicional:

Obtén un material de tu color de la reserva general, si te queda alguno, y colócalo en tu zona de juego.

#### - Objetivo:

Si cumples la condición de una carta de objetivo, colocas, si queda alguno, un material de tu color **desde la reserva general** sobre la puntuación más alta no ocupada por otro material. No puedes colocar más de un material por objetivo. Para una descripción detallada, ver la página 9.



**EJEMPLO:** Azul juega una carta «Espanja con disolvente» de valor 2 para hacer una restauración excelente y coloca un material sobre el espacio inferior de la técnica. Al jugar una carta, puede añadir un material extra y lo hace, aunque se quede sin materiales en su zona de juego. Descarta la carta jugada y recibe inmediatamente la bonificación.



*Aunque pensó en adquirir otro material adicional, prefiere aprovechar, ahora que puede, para cumplir un objetivo y coloca un material de la reserva general en el espacio de mayor puntuación disponible.*





## RESTAURACIÓN PRUDENTE

Una restauración muy prudente no recupera los colores vivos originales que tanto sorprendieron cuando fueron descubiertos, pero preserva los sombreados y tonos oscuros que Miguel Ángel y sus ayudantes realizaron, a veces aprovechando el hollín generado por las velas que les iluminaban. Y, ese cuidado es algo que resulta apreciado en la comunidad de restauradores.

- La suma de los valores de las cartas de restauración jugadas debe ser **inferior** al valor de la técnica en el fresco.
- Coloca **un material negro de la reserva general** sobre el espacio inferior de la técnica correspondiente en la carta de fresco que se está restaurando. Necesitas que haya como mínimo un material negro para realizar esta acción.
- Adicionalmente, puedes poner sobre el fresco **hasta tantos materiales de tu color como el número de cartas jugadas**.
- **No descartes las cartas de restauración utilizadas**, guárdalas de forma visible en tu zona de juego. Estas cartas se puntuarán al final de la partida.

### ¿«BUON FRESCO» O «A SECCO»?

La pintura mural «*buon fresco*» es una técnica milenaria donde se pinta sobre el mortero de cal aún húmedo para que los pigmentos se integren en el muro.

En la restauración de la Capilla Sixtina se utilizó un proceso de limpieza con agua destilada y disolventes para eliminar los siglos de suciedad ambiental y hollín de las velas. Esto descubrió los colores vivos y brillantes usados por Miguel Ángel desafiando la idea de que era un pintor que prefería usar tonos oscuros. Pero, el problema de esta técnica es que todo lo que no estuviera pintado al «*buon fresco*» desaparecía con la limpieza.

Los críticos con la restauración decían que los restauradores de la Capilla Sixtina habían asumido que Miguel Ángel siempre pintó al «*buon fresco*» y nunca añadió nada por encima con el muro seco (técnica «*a secco*»). Eso resulta cuestionable ya que en 4 años de intenso trabajo es difícil pensar que nunca cambió de técnica ni tuvo la necesidad de corregir nada.

Esto se nota en algunos detalles de adornos arquitectónicos que se preservan o desaparecen según la técnica que se usó.



**EJEMPLO:** Blanco juega dos cartas de la técnica «Papel washi» con un total de 3 puntos y hace una restauración prudente.

Coloca un material negro de la reserva en el espacio inferior de dicha técnica y entre colocar cero, uno, o dos materiales adicionales, elige colocar uno que coge de su zona de juego. A continuación, recoge las dos cartas jugadas y las guarda de forma visible en su zona de juego junto con otras obtenidas en turnos anteriores, ordenadas por tipo de técnica. Es importante que los jugadores puedan ver la cantidad y el valor de las cartas de técnica que van logrando sus rivales.



# COMPLETAR LA RESTAURACIÓN DE LOS FRESCOS

Después de finalizar por completo cualquier acción de restauración, comprueba si hay algún fresco con todas sus técnicas de restauración ocupadas por materiales. Si es así, se considera completamente restaurado y se puntúa.

## 1- Modificadores

Calcula los puntos a repartir, modificando los indicados en la parte superior de la carta de fresco en:



- +1 punto por cada **restauración excelente**.
- 2 puntos por cada **restauración prudente**.

La suma de estos modificadores afecta a todas las puntuaciones, independientemente de quien haya realizado cada restauración excelente o prudente.

! Puede darse el caso de que una puntuación tome un valor negativo a causa de las restauraciones prudentes.

## 2- Contribución

Calcula quién ha contribuido más a esta restauración según:

- El que tenga **más materiales** en el fresco.
- En caso de empate, quien, entre ellos, tenga un material de **restauración excelente** más a la izquierda.
- Si ninguno lo tiene, se valorará quien, entre ellos, tenga un material de **restauración correcta** más a la izquierda.
- Y en el caso de que tampoco haya ninguno, los jugadores empatados comparten posición.

## 3- Puntuación

Los tres jugadores que más hayan contribuido se anotan la puntuación según su posición. En caso de empate **suma y reparte redondeando hacia abajo** las puntuaciones correspondientes.



! Si hiciste una restauración prudente pero no metiste ninguno de tus materiales, no has contribuido a la restauración y no puntúas nada.

## 4- Desvelar restauración

Devuelve todos los materiales a la reserva general y voltea la carta de fresco. Quien haya contribuido más en la restauración **coloca uno de sus materiales** de la reserva general sobre el icono de zona de fresco.

En caso de empate en la primera posición, ningún jugador coloca material.

## 5- Nuevos proyectos

Quien ha jugado su turno y ha completado el último espacio de restauración elige un nuevo fresco adyacente ortogonalmente (no en diagonal) a cualquiera de los frescos visibles. Descubre el fresco quitando la carta de sábana de encima y devolviéndola a la caja. En el caso de que no queden frescos tapados por sábanas, se omite este paso.

! Cada fresco del Juicio Final es adyacente a los dos frescos que tiene encima.



**EJEMPLO:** Siguiendo el ejemplo anterior, Blanco restauró el último espacio libre de ese fresco, por lo que se puntúa inmediatamente. La puntuación (12, 5 y 4 puntos) se modifica por una restauración excelente (+1 punto) y dos prudentes (-4 puntos) así que pasa a ser de 9, 2 y 1 puntos. Rojo y Azul empatan con tres materiales cada uno pero, entre ellos, Azul tiene la restauración excelente más a la izquierda, así que gana los 9 puntos y Rojo, 2 puntos. Blanco, con un solo material, ocupa la tercera posición y se lleva 1 punto.



## OBJETIVOS

### ■ POR MATERIALES EN LOS FRESCOS



Tener como mínimo 8 materiales (7 para 4 jugadores) entre las restauraciones en curso y completadas.\*



Tener como mínimo 6 materiales en tres restauraciones en curso.\*



Tener como mínimo 5 materiales en una restauración en curso.\*

\* Si el fresco se completa, los materiales en él cuentan para este objetivo porque la bonificación se ejecuta antes de dar la vuelta al fresco por su cara restaurada.

### ■ POR FRESCOS RESTAURADOS



Haber contribuido más en al menos 3 frescos restaurados (2 frescos para 4 jugadores) que sean adyacentes ortogonalmente.



Haber contribuido más en al menos 2 frescos restaurados de un mismo tipo.



Haber contribuido más en al menos 3 frescos restaurados (2 frescos para 4 jugadores) de distinto tipo.

Coloca, durante la preparación de la partida, las cartas de sábanas con el lado de la recompensa visible.



Cada sábana muestra una recompensa. Al completar una restauración, el jugador que retira la sábana durante el paso 5 «Nuevos proyectos» (ver página 8) recibe la recompensa inmediatamente. Si la sábana indica una recompensa que no puede recibir, no recibe nada.

### ■ POR TIPO DE RESTAURACIÓN



Tener realizadas al menos 2 restauraciones excelentes de «Repintado», «Papel wash» o «Laboratorio».\*



Tener realizadas al menos 2 restauraciones correctas de «Laboratorio», «Infrarrojos» o «Esponja con disolvente».



Tener realizadas al menos 3 restauraciones excelentes o correctas (2 en partidas de 4 jugadores) de «Esponja con disolvente», «Inyecciones de escayola» o «Repintado».\*

\* La restauración excelente usada para obtener estos objetivos cuenta para su cumplimiento.

### ■ POR RESTAURACIONES PRUDENTES



Tener en tu zona de juego al menos 3 cartas de técnica del mismo tipo.



Tener en tu zona de juego al menos 5 cartas de técnica.



Tener en tu zona de juego al menos 3 cartas de técnica de distinto tipo.

## VARIANTE: SÁBANAS CON HISTORIA

■ Recibe los puntos indicados (2, 3 o 4).

■ Toma las cartas de técnica mostradas.

■ Obtén de la reserva general los materiales de tu color mostrados.

■ Reclama un objetivo (si cumples las condiciones)



## FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina después del turno en el que se restaura completamente el **penúltimo fresco** de la Capilla Sixtina.

A continuación, se pasa a puntuar el **último fresco** que se ha quedado sin completar pero solo otorga **la mitad de los puntos** redondeando hacia abajo. Se voltea la carta para ver completada toda la restauración de la capilla pero nadie coloca material en ella.

Suma las siguientes puntuaciones a los puntos obtenidos durante la partida:

- **Objetivos:** las puntuaciones de las cartas de objetivo reclamadas.



- **Contribución en los frescos restaurados:** quien tenga más materiales sobre los frescos restaurados ganará 10 puntos, el segundo 6 y el tercero 3. En caso de empate, suma y reparte las puntuaciones correspondientes redondeando hacia abajo.

10/6/3

- **Restauraciones prudentes:** Por cada una de las 6 técnicas de restauración, cuenta el número de cartas de esa técnica de cada jugador:
  - **El jugador con más cartas** descarta un número de cartas igual al del segundo jugador con más cartas. Debe descartar las cartas de valor más bajo y, tras ello, puntúa el **valor de las cartas** no descartadas.
  - **El segundo jugador con más cartas** ignora su valor y puntúa **2 puntos por cada carta** que tenga.
  - **En caso de empate** en alguna de las posiciones, los jugadores empatados puntúan 2 puntos por carta.

- **Materiales y técnicas sobrantes:** Cada jugador suma la cantidad de cartas de técnica y materiales que le quedan en su zona de juego y puntúa la mitad de dicha suma redondeando hacia abajo.



Quien obtenga la mayor puntuación final gana la partida. En caso de empate, se llevará la victoria quien haya completado más objetivos. Si el empate persiste, quien tenga más materiales en su reserva personal. Y si sigue habiendo empate, se comparte la victoria.

### LOS TAPARRABOS DEL JUICIO FINAL

*El «Juicio Final» de Miguel Ángel sufrió censura por la gran cantidad de desnudos en posturas consideradas «comprometidas». En 1564, Daniele da Volterra, por petición del Papa Pío V añadió muchos taparrabos a la obra (y esa intervención hizo que fuera apodado «Il Braghettone»).*

*Durante la restauración, se decidió mantener algunas de estas censuras ya que son parte documentada de la historia del arte, pero eliminar las añadidas en los siglos XVIII y XIX por falta de constancia histórica (salvo unas pocas que se dejaron como labor documental de las intervenciones tardías). Esto requirió análisis químicos de los pigmentos usados en cada taparrabo para diferenciar los originales de los añadidos posteriormente.*



### 1980 SIXTINA



**Autor:** José Antonio Abascal  
**Ilustración y diseño:** Pedro Soto  
**Desarrollo y reglas:** Ferran Renalias y Pako Cantarero  
**Revisión:** Wishgamer

#### Agradecimientos del autor:

*A Looping Games por su confianza en el juego. Pedro, Ferran, Pako y, anteriormente, Perepau han hecho un gran trabajo.*

*Gracias también a los miembros de la asociación Ludo por su colaboración en los testeos y por sus acertadas críticas y consejos.*

**Editado por:** Looping Games S.L.  
([www.loopinggames.com](http://www.loopinggames.com))

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL:

■ **Durante la partida:** Rojo lleva 40 puntos, Blanco lleva 38 y, Azul 32.



■ **Objetivos:** Rojo suma 9, Blanco suma 7, y Azul suma 17 puntos.

■ **Contribución en los frescos restaurados:** Rojo y Blanco empatan con 4 frescos restaurados cada uno así que se reparten  $10 + 6 / 2 = 8$  puntos cada uno. Azul, con 3 frescos restaurados, se lleva 3 puntos.



### ■ Restauraciones prudentes:

- En la técnica de «**Inyección de Escayola**», Azul tiene 4 cartas y Rojo tiene 3. Azul pierde las 3 cartas de valor más bajo y se queda con la de valor 5. Rojo suma 2 puntos por cada carta sin importar su valor, así que obtiene  $3 \times 2 = 6$  puntos. ¡Ha logrado más puntos que Azul! (durante la partida ha analizado muy bien cómo poder arrebatarle puntuación). Blanco no puntúa nada por no haber quedado entre las dos primeras posiciones.
- En la técnica de «**Infrarrojos**», Blanco y Rojo empatan en segunda posición con una carta, así que Azul pierde la de valor 2 y puntúa la de valor 4. Blanco y Rojo puntúan 2 puntos cada uno por su única carta sin importar su valor.
- En las cartas de «**Laboratorio**», Blanco y Azul empatan en primera posición y ganan 2 puntos cada uno.
- Blanco es el único que tiene cartas de «**Repintado**» así que suma sus valores y gana 6 puntos.

■ **Cartas de técnica y materiales sobrantes:** A Blanco le han quedado 3 cartas y 1 material sin usar, así que se lleva  $4 / 2 = 2$  puntos. Rojo tiene 5 cartas y 3 materiales, así que se lleva 4 puntos. Finalmente, Azul tiene 1 carta y 2 materiales, así que puntúa 1 punto por el redondeo a la baja.

Tras sumar los resultados, Blanco logra **65 puntos** ( $38 + 7 + 8 + 10 + 2$ ), Rojo logra **69 puntos** ( $40 + 9 + 8 + 8 + 4$ ) y Azul se queda con **64 puntos** ( $32 + 17 + 3 + 11 + 1$ ).

¡Rojo es la que más ha aportado a la restauración de la Capilla Sixtina y gana la partida!

## PARTIDAS A DOS JUGADORES

Las partidas a 2 jugadores se juegan igual que las de 3 jugadores con estos cambios:

### PREPARACIÓN

- Cada jugador recibe **15 materiales**. Colocará uno en la zona de puntuación, cuatro en su zona de juego y uno en una restauración correcta inicial tal y como se indica en el reglamento base.
- **Gianluigi\*** es un tercer jugador ficticio, que utilizará los 15 materiales de un tercer color no usado por ambos jugadores y que **deja en la reserva general**. Coloca uno de sus materiales en la casilla 15 del tablero de puntuación y 3 materiales más en las segundas posiciones de los tres objetivos.



\* Gianluigi Colalucci (1929-2021) fue el principal restaurador de la Capilla Sixtina de 1980 a 1994.

### DESARROLLO DE LA PARTIDA

- Los turnos se alternarán únicamente entre los dos jugadores que participáis.
- Gianluigi no utilizará cartas de técnica propias para colocar materiales ni ganará cartas por restauraciones prudentes. Durante la partida no tiene zona de juego y colocará los materiales en los frescos directamente desde la reserva general.
- Durante tu turno, tras realizar cualquier acción de restauración, **activa adicionalmente una restauración de Gianluigi**.

### RESTAURACIONES DE GIANLUIGI

- Gianluigi utiliza el mismo valor y técnica de restauración que el que se acaba de jugar.

**EJEMPLO:** Azul juega 3 cartas de «inyección de escayola» que suman 8 puntos para hacer una restauración excelente y decide colocar un material adicional. Como en su turno ha restaurado, Gianluigi, que juega con materiales amarillos, también hace una restauración de 8 puntos con la misma técnica en otro fresco. Como la única que hay pide 9 puntos, tiene que hacer una restauración prudente, así que coloca un material negro y tres amarillos debido a la suma redondeada hacia abajo ( $1 + 1 + 1.5 = 3.5$ ) de los materiales indicados en las cartas.

- Gianluigi coloca un material en **cualquier espacio vacío de un fresco con la misma técnica de restauración**, con el siguiente orden de prioridad:
  - 1º Intentar hacer una **restauración excelente**, colocando un material de su color.
  - 2º Si no es posible, intentar hacer una **restauración correcta**, colocando un material de su color.
  - 3º Si no es posible, intentar hacer una **restauración prudente** colocando un material negro (si hay disponible).
- Si, en cada uno de los tres casos, hay **varias** restauraciones válidas, el jugador que ha activado a Gianluigi elige cuál de ellas restaura. Y si **no hay ninguna**, Gianluigi no restaura.
- Además, coloca tantos **materiales adicionales** sobre el fresco como la suma (redondeada hacia abajo) de los materiales y medios materiales mostrados en las cartas de técnica utilizadas.
- Una vez finalizada la restauración de Gianluigi, si el fresco ha sido completado, puntúan todos los jugadores presentes (incluido Gianluigi).



La restauración de Gianluigi puede provocar que se complete la restauración de uno o dos frescos en turno de un jugador. En ese caso el jugador que lo activó es el que escoge qué frescos desvela.

### FINAL DE LA PARTIDA

Gianluigi añade a su puntuación, los puntos por objetivos y por su contribución a los frescos restaurados. Al no tener zona de juego, no puntúa por restauraciones prudentes ni por materiales y técnicas sobrantes.

