＊プレイ順
最初のスタートプレイヤーは、布袋にプレイヤー全員の師匠駒を入れ、袋から引かれた順となる。

＊プレイ進行：以下の第1、第2フェイズをⅠから順に行っていく

第1フェイズ：起床時間と気分の変更	
Ⅰ：起床時間の決定	・勝利点の一番低いプレイヤーから順に、「フレスコ画家コマ」を好きな起床時間のマスに配置する。 すでにコマの置かれた起床時間マスには、コマは置けない。 ＊ゲーム開始時は、「S1」にコマのあるプレイヤーから順に行う。
Ⅱ：気分の変更	・選んだ起床時間の右の数値分、劇場の自分のコマを上下させ、気分を変動させる。 ＊変動後に「+1」のマスコマがある場合 劇場の2つあるどちらか「+1」のマスに自分のコマがいる場合、自分の列の上段にある木目のコマを取り、以降「+1」のマスにコマがある限り、そのコマを「徒弟コマ」として追加でアクションシートに配置できる。 ＊変動後に「-1」のマスにコマがある場合 劇場の2つあるどちらかの「-1」のマスに自分のコマがいる場合、自分の「徒弟コマ」を1個スクリーンの前に出し、以降「-1」のマスにコマがある限り、そのコマはアクションシートに配置できない。

第2フェイズ：アクションの計画と実行	
Ⅰ：アクションを計画する	・全てのプレイヤーは同時に、スクリーン(小)の後ろで自分のアクションシート(1の面)に、手持ちの徒弟コマを全て配置する。 徒弟コマは1つのアクションに3つまで配置できる。
Ⅱ：アクションを実行する	・全てのプレイヤーが「徒弟コマ」をアクションシートに配置したら、スクリーン(小)を取ってアクションシートを公開する。 ・その後、アクションシートの5つのアクション(右記参照)を、左から順に行っていく。 どの場所のアクションも、起床時間の早いプレイヤーから行っていく。 ・各アクションで複数の徒弟コマを配置しているプレイヤーは、そのコマの数分(最大3回)アクションを連続で行う。 「徒弟コマ」を配置していないアクションは、パスされる。 「徒弟コマ」を配置したアクションも、実行できない、実行したくない場合はパスできる。

＊次ラウンドの準備：第2フェイズまで実行したら、以下を行う。

・「市場」に残ったタイルを袋に戻し、各売店のマスの数分、袋からタイルを引いて配置する。
・収入：自分の前にある修復した「フレスコ」タイル1枚につき、1ターラーを得る。 最終ラウンドでは、この収入は行われない。
・起床時間マスに置いてある全プレイヤーの「フレスコ画家コマ」を宿泊所に戻す。
・「フレスコ画家コマ」がS1～S4に2個以上残っている場合、1のマスに一番近いコマをS1に置き、他のコマは空いている1つ上のマスにずらす。

＊最終ラウンド

・「第1フェイズ」の開始時にゲーム盤上の修復されていないフレスコタイルの残りが6枚以下になったら、そのラウンドが最終ラウンドとなる。
・最終ラウンドは、アクションシートを裏返して「2」の面を使用する。
・最終ラウンドで勝利点を獲得したとき、勝利点表の「フレスコ画家コマ」を動かして他のプレイヤーと重なる時は、自分のコマは先の空いている(勝利点の高い)マスに置く。
・もし最終ラウンドに移る前に全てのフレスコタイルが修復された場合、そのラウンドを最終ラウンドとする。

＊最終得点計算

・所持金2ターラーにつき1勝利点となる。 この勝利点は、最終ラウンドの起床時間の早い順に加算する。
・合計勝利点が最も高いプレイヤーが勝者となる。

＊アクション詳細

アクション	詳細
市場	・「市場」に「徒弟コマ」を置いたプレイヤーは、以下A、Bのどちらかを行う。
	A：顔料を買う
	・売店を1つ選び、「徒弟コマ」を置いた数まで「市場タイル」を購入し、そのタイルに描かれた顔料を得て、それをスクリーン(大)の後ろに置く。 「徒弟コマ」を複数置いていても、同一の売店からしか購入はできない。 「市場タイル」は、それぞれ1度しか購入できない。 ・「市場タイル」1枚ごとの購入価格は、「フレスコ画家コマ」を置いた起床時間の一番右の価格。 ・購入が終了したら、その売店のタイルを全て袋に戻す。 1度、選ばれた売店は他のプレイヤーは利用できない。
	B：売店を閉店させる。
	・売店を1つ選び、そこの「市場タイル」を全て袋に戻す。 このアクションではお金はかからない。
☆大聖堂	・「徒弟コマ」を「大聖堂」に置いたプレイヤーは以下A、Bのどちらかを行う。
	A：フレスコ画を1区画分修復する
	1：1ターラーを支払うことで、「大司教コマ」を周囲8区画のいずれかに動かしてもよい。 動かす場所は、修復された区画でも修復前の区画でもよい。 2：修復する区画を1箇所選び、そこに描かれた分の顔料を支払ってそのタイルを取り、自分の前に裏返して置く。 3：修復したタイルに書かれた勝利点を得る。 ・修復した区画に「大司教コマ」があった場合、追加で3勝利点を得る。 ・修復した区画の周囲8区画に「大司教コマ」があった場合、追加で2勝利点を得る。 ・「徒弟コマ」を複数置ている場合、1～3をコマの数分、繰り返す。
	B：祭壇の修復
	・以下のどちらかの方法で、祭壇を修復する。
	基礎顔料を使用して修復：・黄、赤、青を1つずつストックに戻して、2勝利点を得る。 黄、赤、青を好きな組み合わせで紫、オレンジ、緑に置き換えて修復してもよい。 その場合、紫、オレンジ、緑1つに付き、追加で1勝利点を得る。 例）：2+1(緑顔料ボーナス)=3点　：2+(1+1+1混合顔料ボーナス)=5点
	混合顔料だけで修復：・緑、オレンジ、紫を1ずつストックに戻して、6勝利点を得る。
	・A、Bいずれかの方法で獲得した勝利点分、勝利点表の自分のコマを進める。 初めて勝利点を獲得したときは、S1～S4から進めるのではなく、1に自分のコマがあるとして進めていく。 勝利点を得て自分の「フレスコ画家コマ」を動かした先に他のプレイヤーのコマがあった場合、そのコマの前後のどちらかのコマの無い一番近い空きマスに置く。
☆アトリエ	・「アトリエ」に置いた「徒弟コマ」1つにつき、3ターラーを獲得する。
☆作業所	・「作業所」に置いた「徒弟コマ」1つにつき2回まで、顔料の調合を行うことができる。 表に基づき、調合したい材料となる顔料をストックに戻し、調合した顔料を得る。 注意：顔料は無限にある物と考え、もし顔料のストックが無くなったら、他の物で代用するか紙などに記録しておく。 ・顔料は、スクリーン(大)の後ろに置いておく。
劇場	・「劇場」に配置した「徒弟コマ」1つにつき2マス分、劇場の自分の「フレスコ画家コマ」を上方向に動かす。 注意：気分による「徒弟コマ」の変動は、「第1フェイズ」の「Ⅱ：気分の変更」時に起こる。

☆：拡張ルール有り

＊顔料の価値に対する補足＊

・紫、オレンジ、緑のうち、紫は売店で購入できないため、紫を含む「フレスコタイル」は勝利点が少し高い。