Un juego de Marco Ruskowski y Marcel Süßelbeck para 2–4 jugadores a partir de 10 años

# FRESCO

*El obispo espera una visita muy importante, pero el gran fresco – la pintura del techo de la catedral – necesita ser restaurado urgentemente. Para ello se contrata a los mejores pintores de frescos del Renacimiento, que tienen que demostrar su habilidad. ¿Qué pintor tendrá éxito en hacer resplandecer nuevamente el fresco del techo?*

## Idea del juego

Deje que Fresco, un divertido juego familiar para 2–4 jugadores a partir de 10 años, le traslade a la época del Renacimiento. Sumérjase en una época esplendorosa y aumente las posibilidades de juego por medio de los tres módulos de ampliación incluidos en la caja. Se pueden combinar libremente con el juego principal para aumentar gradualmente su dificultad y ampliar su duración.

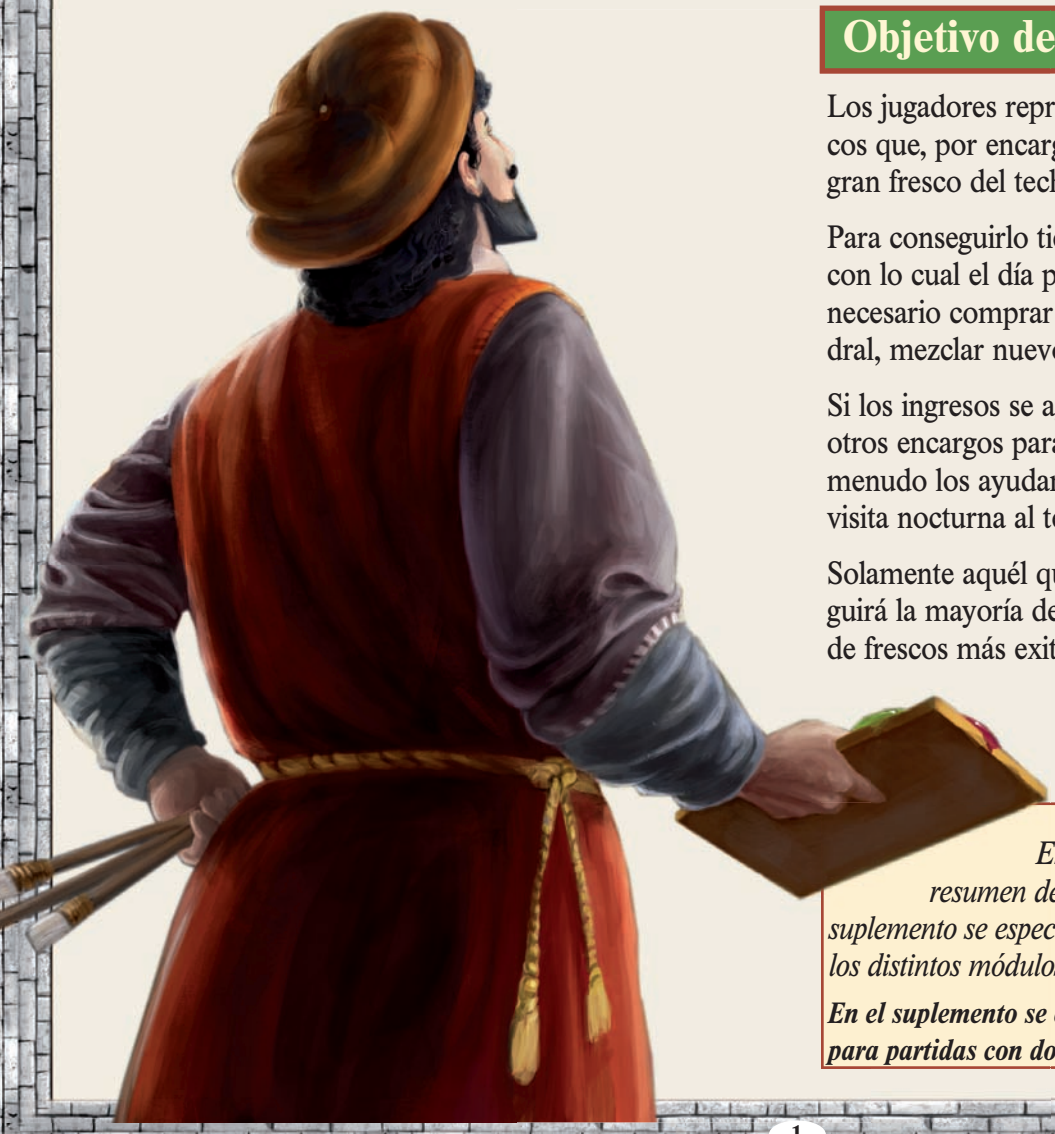
¡Un juego más divertido durante más tiempo!

- El juego principal: Fresco
- Los módulos de ampliación para aumentar el grado de dificultad:

  Módulo 1: Los retratos

  Módulo 2: Los encargos del obispo

  Módulo 3: Las mezclas de colores especiales



## Objetivo del juego

Los jugadores representan el papel de pintores de frescos que, por encargo del obispo, deberán restaurar el gran fresco del techo de la catedral.

Para conseguirlo tienen que planificar bien su jornada, con lo cual el día puede empezar muy temprano. Es necesario comprar pinturas para el encargo de la catedral, mezclar nuevos colores y restaurar el fresco.

Si los ingresos se agotan, entonces hay que aceptar otros encargos para realizarlos en el estudio propio. A menudo los ayudantes están de mal humor y sólo una visita nocturna al teatro puede ayudar a que se animen.

Solamente aquél que planifique inteligentemente conseguirá la mayoría de puntos, convirtiéndose en el pintor de frescos más exitoso.

*En la página siguiente encontrará un resumen del material de juego de Fresco. En el suplemento se especifica el material y las reglas de juego de los distintos módulos de ampliación.*

***En el suplemento se explican también las reglas de juego para partidas con dos jugadores.***

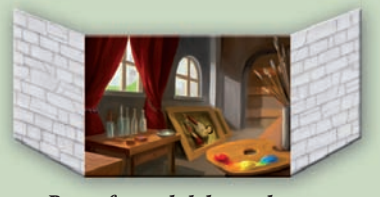
## Material para Fresco

- **1 tablero de juego con dos caras**
- **14 fichas de mercado**
- **25 fichas de fresco** con valores de 3 a 11
- **60 monedas (táleros)** 36 uds. de valor 1, 16 uds. de valor 5 y 8 uds. de 10
- **78 cubos de colores,** 17 en los colores rojo, amarillo y azul; y 9 en verde, lila, naranja respectivamente
- **4 figuras de ayudante en madera natural**
- **20 figuras de ayudante** en los colores de los jugadores, 5 de cada resp.
- **12 figuras de pintor** en los colores de los jugadores, 3 de cada respectivamente
- **1 obispo**
- **4 paneles protectores pequeños**
- **4 paneles protectores grandes**
- **4 paneles de acciones**
- **4 cartas con guía de mezclas**
- **1 bolsa de tela**
- **1 reglamento**

## Material de juego para cada jugador

Cada jugador recibe lo siguiente en el color elegido:

- **1 panel protector pequeño** y **1 panel de acciones,** que coloca detrás y con el lado "1" boca arriba.



*Parte frontal del panel protector pequeño*

*Dentro del panel protector pequeño se muestra un resumen de la fase 1, fase 2 y preparación de la siguiente ronda*

*Panel de acciones*

*Lado 1 y 2*

*El lado 2 sólo se necesita en la última ronda*

- **1 panel protector grande,** detrás del cual coloca **1 cubo amarillo, 1 rojo** y **1 azul** y también **12 táleros.**

*Parte frontal del panel protector grande*

*Lado interior del panel protector grande con guía de mezclas de los colores primarios.*

- **1 carta con guía de mezclas de los colores primarios**
- **3 figuras de pintor**

- **5 figuras de ayudantes**

## Preparación del tablero para 3 y 4 jugado

### 1. El tablero con dos caras ...

... se coloca en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Queda visible la cara para 4 jugadores (casillas de inicio S1-S4).

*En una partida con 3 jugadores se le da la vuelta al tablero y se usa la cara que tiene las casillas de inicio S1-S3.*

### 2. La

En la b
pintor
se saca
cando
pio del

### 9. El obispo

Se coloca en la ficha central del fresco.

### 8. El teatro

Cada jugador coloca una de sus figuras de pintor en la casilla de su color en el indicador de estado de ánimo.

Coloca una figura de ayudante de madera natural en su puesto situado encima de la columna.

### 7. El taller

Está formado por 6 casillas donde se colocan los cubos por color. Constituyen la reserva general de colores.

### 6. El estudio

Las monedas se clasifican de acuerdo a su valor y se distribuyen por las 3 casillas libres del estudio. Constituyen la reserva general de dinero.

**El material restante no se necesita en el juego principal.**

### as casillas de inicio (S1-S4)

bolsa de tela se echa 1 figura de por cada jugador. Las figuras an de una en una y se van colo- en las casillas S1-S4 al princi- l marcador de puntos.

## 3. La hospedería

Cada jugador coloca una de sus figuras de pintor en un espacio encima de la hospedería.

En ésta figura:

en la columna izquierda la hora de levantarse

en la columna central el cambio de ánimo

en la columna derecha los precios del mercado

## 4. El mercado con los puestos 1-4

Las 14 fichas de colores se echan en la bolsa de tela y se mezclan. Muestran los colores que se pueden comprar en el mercado. Para cada puesto del mercado se saca de la bolsa de tela el correspondiente número de fichas, que se colocan boca arriba. En la bolsa se deja 1 ficha.

*En una partida con 3 jugadores hay 3 puestos de mercado. Las fichas siguientes se retiran del juego:*

*Se juega con un total de 11 fichas y 2 se dejan en la bolsa.*

## 5. La catedral con fresco y altar

De las 25 fichas de fresco, se saca una con el valor 11 y se coloca en el centro del fresco.

Las fichas restantes se mezclan y se distribuyen con el anverso hacia arriba sobre las demás secciones de fresco.

*Anverso*

*Puntos*

*Los cubos que se deben entregar para la restauración.*

*Reverso*

*Sólo es necesario para el módulo de ampliación "Encargo del obispo".*

*Ingresos*

# Cómo jugar

Se juegan varias rondas y cada ronda está formada por 2 fases:

**1. Seleccionar la hora de levantarse y cambiar el estado de ánimo**

**2. Planificar y ejecutar acciones**

Éstas son las fases:

## 1. Seleccionar la hora de levantarse y cambiar el estado de ánimo

Empieza el jugador que esté más **retrasado** en el marcador de puntos.

Desplaza su figura de pintor desde el puesto en la hospedería hasta la casilla donde figura la **hora de levantarse** deseada. Los demás jugadores eligen por turnos, en orden ascendente según su posición, una hora de levantarse libre. En cada casilla de hora sólo puede haber 1 figura de pintor.

La hora seleccionada tiene tres consecuencias para cada jugador:

- Puede cambiar su **estado de ánimo**
- Determina el **precio** en el mercado
- Fija **el orden de los jugadores** para las acciones de la fase 2

### Cambiar el estado de ánimo

El cambio del estado de ánimo se muestra en la columna central de la hospedería. Cuando el jugador ha seleccionado una hora de levantarse, modifica su estado de ánimo desplazando la figura hacia arriba o hacia abajo en el indicador de estado de ánimo. La figura no puede sobrepasar la casilla superior o inferior.

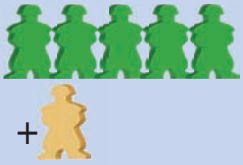
El estado de ánimo puede influir en lo siguiente:

- **Casilla +1**
  Si la figura se encuentra sobre una de las dos casillas +1, el jugador coge de su **columna la figura de ayudante en madera natural** que podrá emplear en la 2ª fase de su jugada para **1 acción adicional** (es decir, 6 acciones en total) en su panel de acciones. El jugador conserva este ayudante hasta que abandona las casillas +1. En este caso, coloca la figura nuevamente en la casilla encima del indicador de estado de ánimo.
- **Casilla -1**
  Si la figura se encuentra sobre una de las casillas -1, tiene que entregar 1 de sus figuras de ayudante. La deposita delante de su mampara. Por lo tanto, en la 2ª fase de juego solamente dispondrá de 4 acciones. Cuando el jugador abandona las casillas -1 recupera su ayudante.

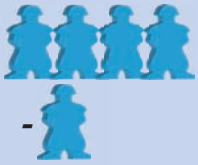
*Nota: al iniciar la partida, todas las figuras de pintor se encuentran sobre las casillas de inicio S1-S4; la casilla más retrasada es la S1.*

***Ejemplo:***
***1.) El jugador rojo es el que está más lejos del marcador de puntos. Elige primero la hora de levantarse y sitúa su figura de pintor en las 7:00 horas. Con esto determina que en esta ronda su estado de ánimo empeora en 1 y que tiene que pagar en el mercado 2 táleros por cada ficha de colores. Los demás jugadores ya no pueden elegir esta hora de levantarse.***

***2.) El jugador rojo cambia su estado de ánimo en el teatro, desplazando su figura 1 casilla más abajo.***




***El jugador dispone de 1 ayudante más.***




***El jugador dispone de 1 ayudante menos.***

## Precios en el mercado

En la columna derecha cada jugador puede consultar el precio que tiene que pagar en el mercado esta ronda por 1 ficha de colores.

## Orden de juego

Las horas de levantarse elegidas por los jugadores determinan el orden de juego para esta ronda. El jugador que haya elegido la hora más temprana, juega primero en la fase 2 "Ejecutar las acciones". Los demás jugadores siguen en el orden ascendente de su hora de levantarse.

*Ejemplo:*
*El jugador rojo tiene que pagar 2 táleros en el mercado por cada ficha de colores.*

***Tened en cuenta:***

*En el juego hay 2 órdenes órdenes de juego:*

1. *El orden en el que se elige la hora de levantarse (determinado por la posición en el marcador de puntos).*
2. *El orden en el que se realizan (determinado por la hora de levantarse).*

## 2. Planificar y ejecutar acciones

### Planificar acciones

Ocultos detrás de su panel protector pequeño, todos los jugadores planifican a la vez las acciones que desean ejecutar en los 5 lugares del tablero. Para ello distribuyen los ayudantes disponibles por las 15 casillas del panel de acciones. En cada casilla se puede colocar sólo 1 ayudante. Cada ayudante activa 1 acción.

### Realizar las acciones

Cuando todos los jugadores han posicionado sus ayudantes, retiran el panel protector pequeño y visitan sucesivamente los 5 lugares en el tablero. En cada lugar los jugadores ejecutan sus acciones en el orden determinado por la hora de levantarse. El jugador de turno realiza todas sus acciones en un lugar antes de que el siguiente jugador visite dicho lugar.

Si un jugador no ha colocado ayudantes en un lugar, ahí no realiza ninguna acción. Este lugar se ignora en el orden de participación de los jugadores.

No hay obligación de jugada. El jugador puede renunciar en cualquier momento a ejecutar algunas de sus acciones. Si un jugador no tiene dinero o cubos de color suficientes para realizar una acción, deberá renunciar a ella.

*Ejemplo:*
*El jugador planifica visitar en esta ronda*
*1 vez el mercado,*
*2 veces la catedral,*
*0 vez el estudio,*
*1 vez el taller*
*y*
*1 vez el teatro.*

**Los distintos lugares y sus posibles acciones:**

**Mercado: comprar colores o cerrar un puesto de mercado**

**Catedral: restaurar el fresco o el altar**

**Estudio: pintar retratos**

**Taller: mezclar colores**

**Teatro: mejorar el estado de ánimo**

**Los lugares y las acciones:**

**Mercado: comprar colores o cerrar un puesto de mercado**

El jugador de turno selecciona primero uno de los puestos de mercado disponibles y se decide por una de las siguientes acciones:

- **Comprar colores** o • **cerrar un puesto de mercado**

**Comprar colores**

Por cada ayudante que ha colocado en la columna Mercado, el jugador puede comprar **1 ficha de colores** en el puesto de mercado elegido. El jugador puede adquirir cada ficha una sola vez. Abona el precio que ha determinado al fijar la hora de levantarse.

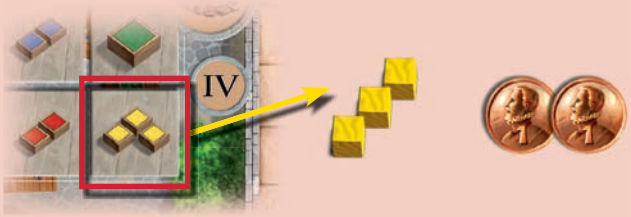
Ahora coge de la reserva los cubos de color indicados en la ficha de colores y los deposita detrás de su panel protector grande.

Cuando ha terminado de hacer sus compras, levanta el puesto y devuelve todas las fichas de colores a la bolsa de tela.

**Cerrar un puesto de mercado**

Cada jugador que ha colocado al menos 1 figura de ayudante en la columna Mercado puede renunciar a la compra de colores, y en su lugar puede cerrar un puesto de mercado. Esta acción es gratuita. Las fichas se echan nuevamente en la bolsa de tela.

*Ejemplo:*
*1.) El jugador rojo había colocado 1 ayudante en la columna Mercado, con lo cual puede ejecutar 1 acción en el mercado. Puesto que se ha levantado a las 7:00, por la compra de una ficha de colores debe pagar 2 táleros.*




*2.) Elige la ficha de colores que tiene 3 amarillos del puesto de mercado IV, paga 2 táleros y coge los cubos de color de la reserva general. Todas las fichas del puesto de mercado IV se vuelven a echar en la bolsa de tela.*

## Catedral: restaurar el fresco o el altar

Con cada uno de sus ayudantes colocados en la catedral, el jugador de turno puede:

- **restaurar una sección del fresco** o
- **restaurar el altar una sola vez**

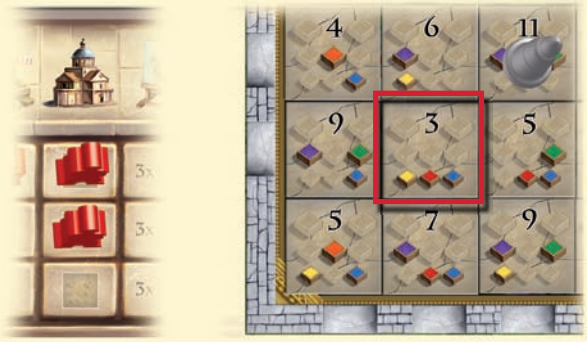
**Restaurar una sección del fresco**

El fresco se divide en 25 secciones en las que se ha colocado 1 ficha respectivamente al iniciar la partida. Para poder restaurar una sección, el jugador tiene que poseer los cubos de color indicados en esa ficha.

Devuelve a la reserva general los cubos de color requeridos y a cambio recibe los puntos de la ficha y los puntos adicionales conseguidos por medio del obispo *(véase Obispo).*

A continuación, el jugador desplaza su figura de pintor en el marcador de puntos de acuerdo con la cantidad de puntos recibida *(las casillas de inicio S1–S4 no se tienen en cuenta. El marcador de puntos se computa a partir de la casilla 1).* Si llega a una casilla donde ya se encuentra otra figura, el jugador debe decidir si coloca su figura en la casilla libre anterior o posterior. En una misma casilla no puede haber **nunca** varias figuras.

Toma la ficha de fresco del tablero y la coloca delante de él, con los puntos hacia abajo. Al final de la acción pone el obispo en la sección que acaba de quedarse libre.




*Ejemplo: 1.) El jugador rojo ha colocado 2 ayudante en la catedral, con lo cual puede ejecutar 2 acciones en este lugar. Primero elige la ficha que tiene el valor 3.*

*2.) Devuelve a la reserva general los cubos de color indicados y obtiene 3 puntos.*

*3.) Como el obispo limita diagonalmente con la ficha, el jugador rojo consigue 2 puntos adicionales. Por lo tanto obtiene 5 puntos en total y avanza 5 casillas su figura de pintor en el marcador de puntos.*

*Ahora deposita delante de él la ficha de fresco, con los puntos boca abajo. Entonces desplaza al obispo a la sección del fresco que se ha quedado libre.*

*4.) Ahora es cuando ejecuta su 2ª acción en la catedral.*

**Desplazamiento del obispo:**

**Antes de cada** trabajo de restauración, a cambio de 1 tálero el jugador puede desplazar el obispo **una sola vez** 1 casilla hacia cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal). El obispo puede ser colocado tanto en una casilla con ficha de fresco o sin ella.

**Puntos adicionales por el obispo:**

Si antes de la restauración el obispo se encuentra sobre la ficha de fresco seleccionada, el jugador obtiene 3 puntos adicionales. Si se encuentra en una casilla colindante (horizontal, vertical o diagonal), el jugador recibe 2 puntos adicionales.

**Restaurar el altar**

En lugar de una sección del fresco, el jugador de turno puede restaurar el altar una sola vez por cada ayudante.

En este caso dispone de 2 posibilidades:

- Restaurar con los **colores primarios**:
  El jugador devuelve a la reserva 1 cubo en los colores amarillo, rojo y azul, respectivamente. A cambio recibe 2 puntos.
  Cada uno de estos colores primarios puede ser sustituido por verde, naranja o lila. Por cada ficha usada como comodín se obtiene 1 punto adicional.
- Restaurar con los **colores mezclados:**
  El jugador devuelve a la reserva 1 cubo en los colores naranja, verde y lila, respectivamente. A cambio recibe 6 puntos.

*Nota: esta acción cobra importancia normalmente al final de la partida cuando la cantidad de las fichas de fresco por restaurar disminuye.*

***= 2 + 1 (3 puntos)***

***Ejemplo: el jugador consigue 3 puntos en total. 2 puntos normales (rojo/amarillo/azul) + 1 punto por la ficha de comodín (verde, sustituto de amarillo).***

***= 2 + 1 + 1 + 1 (5 puntos)***

***Ejemplo: el jugador consigue 5 puntos en total. 2 puntos normales (rojo/amarillo/azul) + 3 puntos (naranja/naranja/verde, sustituto de rojo, amarillo, azul).***

***Ejemplo: el jugador devuelve a la reserva 1 ficha de color verde, 1 naranja y 1 lila.***

***A cambio recibe 6 puntos.***

**Estudio: pintar retratos**

Por cada figura de ayudante colocada en la columna Estudio, el jugador recibe 3 táleros de la reserva general.

***Ejemplo: como el jugador rojo no ha colocado ninguna figura de ayudante en el estudio, entonces no consigue 3 táleros de la reserva general. Cuando le toca jugar pasa y no ejecuta ninguna acción.***

**Taller: mezclar colores**

Por cada ayudante que el jugador haya colocado en la columna Taller, puede realizar **hasta 2 mezclas de colores**.

El jugador de turno elige los colores que desea mezclar. Devuelve a la reserva general los cubos de color respectivos y toma el cubo de color que consigue por la mezcla de colores.

***Ejemplo: el jugador rojo ha colocado un ayudante en el taller. Por lo tanto puede realizar hasta 2 mezclas de colores de la guía de mezclas de los colores primarios.***

***Los colores no tienen límite. Si se da el caso singular de que se agoten los cubos de color de la reserva, cada jugador toma nota de lo que usa en su lugar.***

### Teatro: mejorar el estado de ánimo

Por cada ayudante que el jugador haya colocado en la columna Teatro, desplaza su figura de pintor **2 casillas** hacia arriba en el indicador de estado de ánimo.

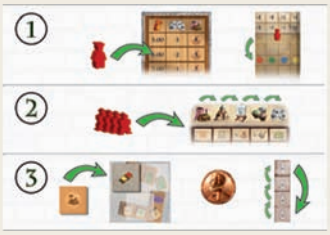
*Nota: los cambios del estado de ánimo por medio de la visita al teatro producen su efecto en la ronda siguiente, después de determinar la hora de levantarse. Es entonces cuando los ayudantes de madera natural se obtienen o devuelven.*

***Ejemplo:*** ***El jugador rojo ha colocado un ayudante en el teatro. Su estado de ánimo mejora inmediatamente desplazándose 2 casillas.***

Cuando todos los jugadores han ejecutado sus acciones, se hacen los preparativos de la ronda siguiente:

- Para cada puesto de mercado se va sacando de la bolsa de tela el correspondiente número de fichas, que se distribuyen boca arriba en las distintas casillas.
- Como ingreso, cada jugador recibe 1 tálero por cada ficha de fresco depositada delante de él (esto es posible una vez se ha restaurado la primera ficha de fresco).
- Se vuelven a colocar en sus puestos las figuras de pintor de la hospedería.

El jugador cuya figura de pintor se encuentra más retrasada en el marcador de puntos empieza una nueva ronda, fijando la hora en que va a levantarse.




***Para mayor claridad, las distintas fases de juego se detallan en el lado interior del panel protector pequeño.***

*Si después de una ronda sigue habiendo 2 o más figuras de pintor en las casillas de inicio, se modifica el orden entre ellas. La figura de delante se coloca al final de la fila y las otras figuras avanzan.*

## Fin del juego y último recuento de puntos

Si al empezar una ronda, en el tablero sólo quedan 6 fichas de fresco o menos, se inicia la última ronda.

Todos los jugadores le dan la vuelta al panel de acciones hasta al lado 2.

La partida termina después de esta ronda, aunque no se haya terminado de restaurar el fresco y ya no se obtienen más ingresos.

***En la última ronda no se tiene en cuenta la columna Teatro. En lugar de ello los jugadores acuden otra vez a la Catedral.***

*Nota: si se da el caso de que en una ronda el fresco se restaura completamente, se acaba esa ronda, el juego termina (sin jugar la "última ronda") y se realiza el recuento de puntos. Aquí tampoco se obtienen más ingresos.*

*Nota: si en el recuento una figura llega a una casilla en la que ya hay otra figura en el marcador de puntos, se coloca en la siguiente casilla libre.*

### Recuento de puntos

Todos los jugadores reciben puntos por su dinero. Por cada 2 táleros se obtiene 1 punto. Los puntos se reparten siguiendo el orden de los jugadores en la última ronda *(hora de levantarse).*

Aquél que tenga el mayor número de puntos es el mejor pintor de frescos y gana la partida.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Un juego de Marco Ruskowski y Marcel Süßelbeck para 2–4 jugadores a partir de 10 años
en colaboración con Wolfgang Panning

# FRESCO

## SUPLEMENTO

*El presente suplemento contiene las reglas de los 3 módulos de ampliación y la descripción del material de juego correspondiente. Sólo especifica las ampliaciones de las reglas y las modificaciones del juego principal. Las reglas básicas del juego principal no sufren modificaciones. Las reglas para partidas con dos jugadores constan en la página 20.*

## 1 Los retratos

Destacadas personalidades encargan sus retratos en el estudio de los pintores. ¡Esto se traduce en ventajas para los jugadores!

¿Quién sabrá sacar provecho de estos privilegios?

**Este módulo tiene repercusiones en**
**Estudio: pintar retratos**
**y en el apartado "Fin del juego"**

## Material de juego adicional

- **18 cartas de retrato –** Con estas cartas los jugadores obtienen cubos de color y otras ventajas a lo largo del juego.

*Sueldo por pintar retratos*

***Hay 2 clases de cartas de retrato:***

***1) Cartas con ∞ :***
***El jugador que saque esta carta la deposita boca arriba delante de él. Inmediatamente le proporciona ventajas permanentes.***

***2) Cartas con ⚡ :***
***El jugador que saque esta carta recibe inmediatamente el sueldo indicado. Después la descarta.***

## Modificaciones en la preparación del tablero

Las **monedas** se disponen junto al tablero.

Las **18 cartas de retrato** se clasifican por las letras **"A"**, **"B"** y **"C"** impresas en el reverso. Las 3 pilas se mezclan por separado y se colocan una sobre la otra tal como se muestra en la imagen. Esta pila puesta boca abajo se coloca en una casilla del estudio. Las dos cartas superiores se ponen boca arriba en las otras casillas.

***Primero se coloca la pila de cartas "C" sobre la casilla libre de la derecha del estudio, luego encima la pila "B" y finalmente la pila "A". Ahora las dos primeras cartas se ponen boca arriba.***

## Modificaciones al modo de jugar

**Estudio: pintar retratos**

Ahora el jugador de turno puede tomar una de las cartas de retrato boca arriba para **uno** de sus ayudantes en el estudio. Para los demás ayudantes en el estudio, toma de la reserva **3 táleros respectivamente** como de costumbre.

Si las dos cartas ya se han repartido, entonces sólo puede coger los 3 táleros correspondientes a su salario.

**Preparativos para la próxima ronda:**
De la pila puesta boca abajo se sacan 2 nuevas cartas. Si todavía quedan cartas colocadas boca arriba de la ronda anterior, primero se retiran éstas del juego.

## Modificaciones al "Fin del juego"

Este módulo añade una condición alternativa para concluir la partida. Cuando se sacan las 2 últimas cartas de estudio, se inicia la última ronda *(¡se les da la vuelta a los paneles de acción!).*

## Las distintas cartas de retrato

***Cartas que dan al propietario una ventaja permanente y permanecen boca arriba delante de él:***

***Siervo de Dios:*** *Cada ronda el jugador recibe 1 tálero como salario extraordinario.*

***Actor:*** *Por cada ayudante colocado en el teatro, el estado de humor sube 3 casillas en lugar de 2.*

***Abad:*** *Al dar los puntos adicionales por el obispo, se otorga 1 punto más.*

***Mediador eclesiástico:*** *Por 1 tálero, la figura del obispo puede ser desplazada a cualquier casilla, una vez por ronda, al visitar la catedral.*

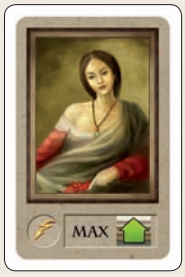
***Cartas que dan al propietario una ventaja en una ocasión y después se descartan:***

***Comerciante:*** *El jugador puede tomar los 2 cubos que quiera de color rojo, amarillo o azul + 1 tálero.*

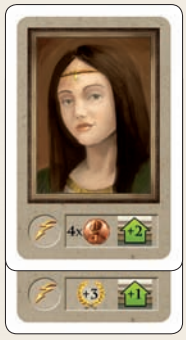
***Nobles:*** *Proporcionan dinero y los colores indicados.*

***Mecenas:*** *Proporcionan 7 táleros.*

***Obispo/imágenes de la Virgen:*** *El jugador recibe los puntos indicados y los cubos de color o la cantidad de táleros indicada.*



***Musa:*** *El estado de ánimo del jugador sube inmediatamente al máximo.*



***Bella joven/autorretrato:*** *El estado de ánimo sube inmediatamente las casillas indicadas y el jugador recibe los táleros/puntos indicados.*

## 2 Los encargos del obispo

Quien esté dispuesto a realizar los encargos especiales del obispo y a renunciar a una parte de sus ingresos, recibe puntos adicionales y es premiado a menudo con valiosos colores.

**Este módulo tiene repercusiones en**
**■ Taller: mezclar colores**

## Modificaciones en la preparación del tablero

Las **fichas de color** se ponen junto al tablero.
Las **12 fichas de encargo** se clasifican por tipo y se colocan sobre los puestos del taller. De cada clase, la ficha con la menor puntuación se deja abajo y la de mayor puntuación se pone arriba.

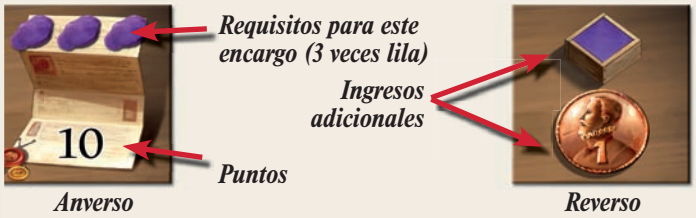
## Modificaciones al modo de jugar

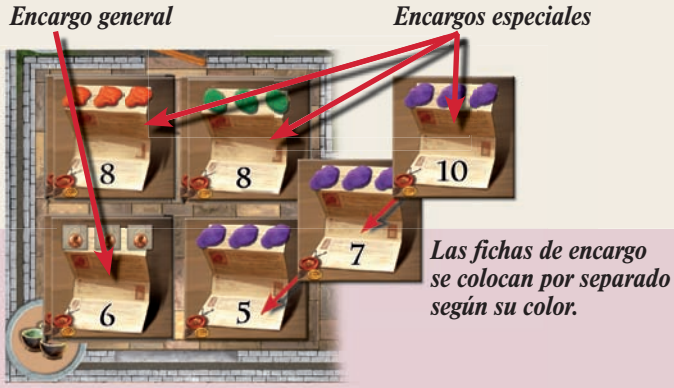
**■ Taller: mezclar colores**
**Nueva acción: realizar un encargo (adicional)**

En cada ronda, **1 ayudante** puede realizar **1 encargo** en el taller, **en lugar de** mezclar colores. Los demás ayudantes mezclan colores en el taller como de costumbre.

## Material de juego adicional

- **12 fichas de encargo** – 1 clase de encargos generales y 3 clases de encargos especiales (lila, naranja, verde). Permiten conseguir puntos adicionales por las fichas de fresco.




*Nota: el ayudante puede **tomar** una ficha de encargo o mezclar colores, ¡pero **no** las dos cosas a la vez!*

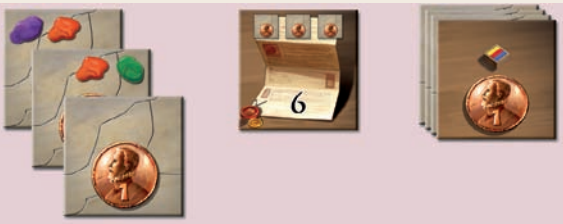
**Realizar un encargo general**

Si un jugador tiene al menos 3 fichas de fresco delante de él, puede coger 1 ficha de "Encargo general", después avanza a su pintor en el marcador de puntos la cantidad de puntos indicada. A continuación apila 3 de sus fichas de fresco que desee, pone boca abajo la ficha de encargo y la coloca sobre la pila recién formada.

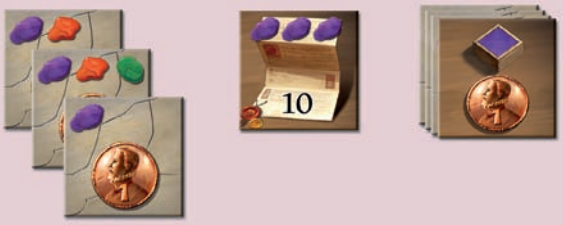
**Realizar un encargo especial**

Muchas fichas de fresco tienen una mancha de pintura o varias en los colores naranja, verde y lila. Con 3 fichas que tengan el mismo color en el reverso, se puede realizar un "encargo especial" del color correspondiente. A continuación se realizan las acciones descritas más arriba.

Cada ficha de encargo proporciona al propietario un tálero y el cubo de color indicado. El "encargo general" permite al jugador elegir en cada ronda un cubo de color de cualquier color primario.




*Ejemplo: el jugador forma una pila con estas 3 fichas de fresco y coge el encargo general superior. Avanza a su pintor 6 casillas en el marcador de puntos, le da la vuelta a la ficha de encargo y la coloca en la parte de arriba de la pila que acaba de formar. A partir de ahora, cada vez que se repartan los ingresos, recibe un tálero y un cubo en el color primario que desee.*




*Ejemplo: delante del jugador hay 3 fichas de fresco con manchas de color lila. Por lo tanto puede tomar la ficha de encargo lila número 10. Avanza a su pintor 10 casillas en el marcador de puntos, le da la vuelta a la ficha de encargo y la coloca en la pila formada por las 3 fichas de fresco. A partir de ahora, cada vez que se repartan ingresos, recibe un cubo lila y un tálero.*

## 3 Las mezclas de colores especiales

El fresco se llena de colores. A medida que aumenta la cantidad de cubos de color, aumenta también el trabajo de mezclas. Quien sepa sacar provecho de este trabajo de mezclas, conseguirá una gran cantidad de puntos.

**Este módulo tiene repercusiones en**
- **Catedral: restaurar el fresco y el altar y**
- **Taller: mezclar colores**

## Material de juego adicional

- **7 fichas de fresco** – con los valores 13 a 24
- **12 cubos de color** – 6 rosas y 6 marrones
- **4 guías de mezclas ampliadas** (en el reverso de las cartas con las mezclas básicas)
- **1 ficha de altar**

## Modificaciones en la preparación del tablero

Las **12 cubos de color** se dejan junto a los demás cubos de color. La ficha de altar se coloca en la casilla libre del altar. Cada jugador recibe una **guía de mezclas.**

De las **7 fichas de fresco**, se saca la que tiene el **valor 24** y se coloca en el centro del fresco. De las 25 fichas del juego principal se retiran 7 fichas al azar. El resto se mezcla con las 6 nuevas fichas de fresco restantes y se distribuyen por el fresco, tal como se describe en el juego principal.

## Modificaciones al modo de jugar

### Catedral: restaurar el fresco y el altar

El jugador que desee restaurar el altar con los colores de mezcla puede sustituir cualquiera de los colores verde, naranja o lila por los colores rosa o marrón. Por cada cubo rosa usado como comodín se consiguen 3 puntos adicionales, por cada marrón, 5 puntos adicionales.

*9 puntos por restaurar el altar: 6 ptos. (valor básico) + 3 ptos. por 1 cubo rosa.*

### Taller: mezclar colores

Además de las mezclas conocidas, ahora se puede mezclar también lila + rojo para el rosa y asimismo naranja + verde para el marrón. En este caso, el mismo ayudante puede usar el color que acaba de obtener para hacer una segunda mezcla.

*21 puntos = 6 ptos. (valor básico) + 3 x 5 ptos. obtenidos por 3 cubos en marrón*

## Reglas para dos jugadores (juego principal)

Se juega en la cara del tablero para 3 jugadores y se prepara para tres jugadores, según las reglas del juego principal. Se juega con un tercer jugador imaginario: Leonardo.

Leonardo **no recibe colores** ni **ingresos**, pero sí puntos.

Al principio del juego Leonardo recibe:
- **3 pintores** y **2 ayudantes** en el color elegido
- **1 panel de acciones** – Leonardo no necesita el material de juego restante (p. ej. paneles protectores).

Los **pintores** de Leonardo se colocan: 1 en la **casilla S3**, 1 en uno de los espacios encima de **la hospedería** y 1 en el **centro del fresco**, junto al obispo.

Su **panel de acciones** se deja con el lado 1 boca arriba. En la casilla superior de las columnas **Mercado** y **Catedral** se coloca **1 ayudante**, respectivamente. Esta disposición se mantiene inalterable.

El **jugador inicial** recibe la **ficha de Leonardo**. En esta ronda, él toma todas las decisiones que incumben a Leonardo. En todas las demás rondas se alterna la persona que juega por Leonardo.

El orden de juego también implica a Leonardo. Sin embargo, él ejecuta las distintas acciones de un modo algo diferente:

**1. Elegir la hora de levantarse**

Cuando le toca jugar a Leonardo, el jugador correspondiente pone a su pintor en la casilla con la hora de levantarse elegida *(nota: ¡Leonardo no tiene ningún pintor en el indicador de estado de ánimo!).*

**2. Realizar las acciones**

**Mercado: cerrar un puesto de mercado**

Leonarno no compra colores, en lugar de ello cierra cualquier puesto de mercado abierto.

**Catedral: restaurar el fresco**

Leonardo restaura en cada ronda 1 ficha de fresco. Para este fin, mueve su figura 1 casilla en la catedral, horizontal o verticalmente. Es obligatorio que se desplace a una ficha de fresco. Si no es posible, se mueve hasta la ficha de fresco que tenga la puntuación más baja. Si hay varias, se puede elegir una de ellas.

Leonardo recibe los puntos indicados en la ficha, inclusive los puntos adicionales conseguidos por medio del obispo.

Después, avanza a su pintor en el marcador de puntos el número de casillas correspondientes. La ficha de fresco se deposita delante de su panel de acciones, con el reverso hacia arriba. El obispo y el pintor se dejan en la casilla que acaba de quedarse libre.

**Cuando los jugadores le den la vuelta a su panel de acciones al lado 2, no le dan la vuelta al panel de Leonardo. Pero retiran a su ayudante de la casilla la catedral y ya no se ejecuta esta acción para él.**

**Recuento de puntos – Hay que tener en cuenta que Leonardo también ocupa un lugar en el marcador de puntos.**

## El juego con dos jugadores usando módulos

**1 Módulo 1: Las cartas de retrato**

Durante la fase de preparación del juego, se coloca en el panel de acciones de Leonardo a un ayudante adicional en la casilla superior de la columna Estudio.

Cuando le toca visitar el estudio a Leonardo, **tiene que** coger una carta de retrato, si es posible. La carta se retira del juego. Leonardo recibe los puntos indicados en la carta.

**2 Módulo 2: Los encargos del obispo**

Durante la fase de preparación del juego, se coloca en el panel de acciones de Leonardo a un ayudante adicional en la casilla superior de la columna Taller.

Cuando le toca visitar el taller a Leonardo, si cumple los requisitos, puede realizar un encargo del obispo. Sin embargo, sólo recibe los puntos indicados; las fichas de fresco y de encargo se retiran del juego.

**3 Módulo 3: Las mezclas de colores especiales**

¡No se aplican reglas especiales para Leonardo en este módulo!

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany