

## *Expansion modules 4, 5 and 6*

## Expansion modules 4, 5 and 6

*In queste istruzioni sono riportate le regole per i moduli di espansione 4, 5 e 6. Vengono illustrate esclusivamente le integrazioni e le variazioni delle regole rispetto al gioco di base. Si presuppone la conoscenza delle regole del gioco di base che permangono inalterate.*

*Le espansioni possono essere utilizzate esclusivamente in combinazione con il gioco di base Fresco.*

## L'idea

Lasciatevi coinvolgere ancora di più dal suggestivo mondo di Fresco. E' possibile combinare a piacere tutti i moduli di espansione con il gioco di base, per un divertimento ancora maggiore e prolungato.

I tre moduli di questa espansione sono:

**Modulo 4 - La fontana dei desideri**

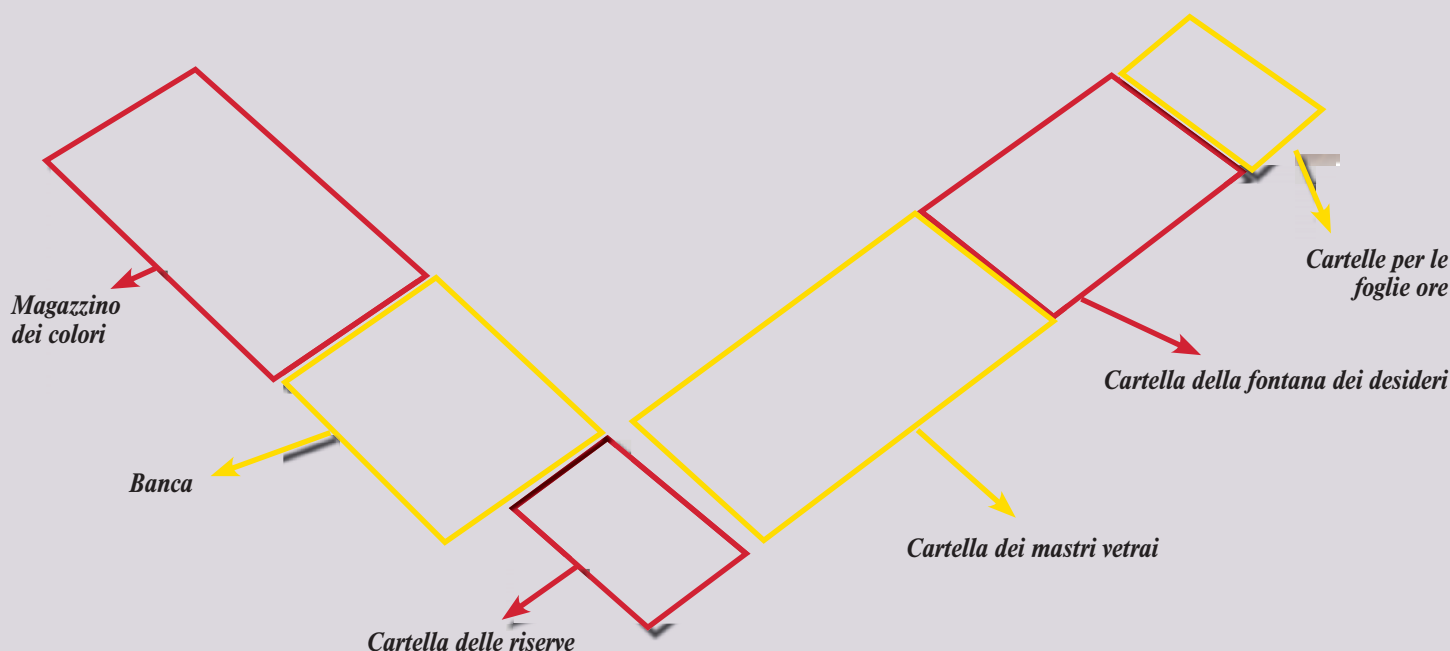
**Modulo 5 - La foglia oro**

**Modulo 6 - I mastri vetrai**

Per mantenere uno schema chiaro del gioco, qualora vengano utilizzati contemporaneamente più moduli, questa espansione contiene il seguente materiale aggiuntivo:

- **Magazzino dei colori** – cartella per la suddivisione delle pedine dei colori. Se si gioca senza i colori marrone e rosa, porre il coperchio sui vasetti dei colori corrispondenti.
- **Banca** – cartella per le monete.
- **Cartella delle riserve** – cartella per i sassi di vetro utilizzati nel modulo 6.

*E' possibile collocare le cartelle ordinatamente attorno al tabellone:*



## 4 La fontana dei desideri

I pittori sono in fermento: per la visita del vescovo, la ricompensa o i colori ricevuti gratuitamente. E la vecchia fontana nella piazza del mercato sarà davvero una fontana dei desideri?

Questo modulo ha effetti nelle seguenti fasi:

- Pianificare le azioni - utilizzo delle monete portafortuna
- Mercato: acquisto delle carte dei desideri
- Svolgere le azioni: utilizzo delle carte dei desideri

## Materiale aggiuntivo

- 20 monete portafortuna
- 20 carte dei desideri
- 1 cartella della fontana dei desideri

### Modifiche nell'organizzazione del gioco

Posizionare accanto al tabellone la cartella della fontana dei desideri, sulla quale vengono collocate le carte dei desideri - ben mescolate - come mazzo coperto e la scorta generale di monete portafortuna.

Ogni giocatore prende 3 monete che pone dietro il cartoncino di protezione grande.

*Cartella della fontana dei desideri:  
Casella per le monete portafortuna*

*Fontana dei desideri con lo spazio  
per 2 monete*

*Spazio per le carte dei desideri*

### Modifiche nello svolgimento del gioco

Le monete portafortuna possono essere utilizzate durante la fase di pianificazione (■ Fase 2: Pianificare le azioni), ed hanno effetto durante l'azione del ■ mercato.

#### ■ Pianificare le azioni - utilizzo delle monete portafortuna

Ogni giocatore può posizionare max. 2 monete portafortuna della sua scorta sul simbolo del mercato, quando pensa di utilizzare uno o più aiutanti nel mercato.

*Esempio: il giocatore pone un 2 monete sul simbolo del mercato e prevede di utilizzare 3 aiutanti.*

#### ■ Mercato: acquisto delle carte dei desideri

All'inizio dell'azione del mercato, il giocatore di turno può gettare nella fontana le sue monete e pescare una carta dei desideri senza mostrarla agli altri, da posizionare dietro il cartoncino di protezione grande.

Quindi svolge l'azione del mercato che desiderata o vi rinuncia.

Non appena nella fontana sono presenti due monete, i giocatori non possono acquistare altre carte della fortuna per questo turno. Le monete portafortuna ancora presenti sui simboli del mercato vengono riposte dietro il cartoncino di protezione.

*Il giocatore getta una moneta nella fontana e si prende la carta dalla sommità del mazzo.*

## ■ Svolgere le azioni: utilizzo delle carte dei desideri

Ogni carta vale un bonus per un aiutante e mostra il luogo in cui può essere giocata.

*Eccezione: Il suonatore girovago non ha bisogno di aiutanti.*

Per ogni aiutante è possibile utilizzare al massimo una carta dei desideri in ciascuno turno.

Una carta acquistata può essere utilizzata immediatamente oppure conservata ed essere messa da parte dopo l'uso.

*Esempio:*

*Luogo: Atelier*

*Bonus: Nell'atelier il giocatore riceve una mancia - 1 tallero ed 1 moneta portafortuna.*

*Nota: Combinazione con altri moduli: una carta dei desideri può anche essere utilizzata se i moduli fanno già conquistare un bonus nella situazione di gioco - anche lo stesso bonus!*

### Le azioni delle carte dei desideri nel dettaglio:

*Le seguenti carte possono essere utilizzate solo se nel luogo è stato impiegato un aiutante:*

**(3x) Fortunello** – ■ Mercato: Il giocatore riceve altre 2 monete portafortuna dalla scorta generale e le ripone dietro il cartoncino di protezione.

**(3x) Colori gratuiti** – ■ Mercato: Acquistando una tessera del mercato si riceve gratuitamente la tessera rappresentata sulla carta se si trova nello stesso banco di vendita. La tessera gratuita non ha bisogno di aiutanti propri. La carta non può essere utilizzata nella fase di "Chiusura del banco di vendita".

**(2x) Visita del Vescovo** – ■ Duomo: Il giocatore potrà spostare una volta gratuitamente la figura del vescovo su una casella a piacere all'interno del Duomo.

**(2x) Elogio del Vescovo** – ■ Duomo: Il bonus per il Vescovo aumenta di 1 punto.

**(3x) Mancias** – ■ Atelier: Il giocatore riceve 1 tallero e 1 moneta portafortuna in più.

**(2x) Alchimia** – ■ Laboratorio: Il giocatore mescola un ulteriore colore cedendo 3 pedine nei colori base (giallo, rosso, blu) e ricevendo 1 pedina arancione, verde o viola.

**(2x) Ricompensa** – ■ Teatro: Oltre al miglioramento dello stato d'animo, il giocatore riceve 3 talleri.

*Questa carta non necessita aiutanti e viene utilizzata nella 1 dopo la scelta dell'ora della sveglia.*

**(3x) Suonatore girovago** – Dopo ■ l'adattamento dell'umore, questo migliora di una casella. Ogni giocatore può utilizzare esclusivamente un suonatore girovago per turno.

### Preparazione del turno successivo:

Al termine di un turno le monete portafortuna vengono tolte dalla fontana e riposte nella scorta generale.

### Conclusioni del gioco e calcolo finale del punteggio

Prima del calcolo del punteggio finale, ogni giocatore scambia le monete portafortuna rimaste dietro il cartoncino di protezione per un tallero ciascuna.

### Se si gioca in due

Leonardo non riceve monete portafortuna.

## 5 La foglia oro

Il Vescovo desidera impreziosire i colori dell'affresco. In ogni turno decide nuovamente il colore che viene lavorato con la foglia oro.

Questo modulo ha effetti nelle seguenti fasi:

■ **Mercato:** Acquisto dei colori e della foglia oro

■ **Duomo:** Restauro e lavorazione dell'affresco

## Materiale aggiuntivo

- **1 cartella** per la foglia oro
- **24 tessere delle foglie oro**
- **2 tessere del mercato d'oro** – 1 per ognuno dei due lati del tabellone per tre o quattro giocatori
- **6 pedine in legno** (rosso, blu, giallo, marrone, verde, viola, arancio). Vengono inserite nel sacchetto con le tessere del mercato.
- **1 tessera del cesto**

## Modifiche nell'organizzazione del gioco

La foglia oro viene posta sull'apposita cartella accanto al tabellone.

Le tessere del cesto e del mercato d'oro vengono posizionate sul mercato.

Viene estratta dal sacchetto una pedina in legno e posta sulla tessera del cesto.

La pedina in legno mostra il colore che deve essere impreziosito con la foglia oro nel corso del turno.

## Modifiche nello svolgimento del gioco

■ **Mercato:** Acquisto dei colori e della foglia oro

Le frecce della tessera del mercato d'oro indicano due tessere del mercato. Acquistando una di queste due tessere il giocatore riceve, senza ulteriori spese, la quantità indicata di foglie oro. La prende dalla scorta e la pone dietro il cartoncino di protezione grande.

*Mercato III: Sul mercato III, insieme alla pedina blu e a quella gialla viene offerta 1 foglia oro.*

*Mercato IV: Sul mercato IV, acquistando queste due pedine rosse si ottengono anche 2 foglie oro.*

■ **Duomo:** Restauro e lavorazione dell'affresco

Se il giocatore di turno restaura una tessera dell'affresco che tra l'altro mostra il colore della pedina in legno, può anche aggiungere alle pedine dei colori indicati 1 foglia oro. A seconda della posizione del Vescovo, per questa lavorazione gli vengono anche assegnati i seguenti punti:

- il Vescovo si trova sulla tessera prescelta: 3 punti
- il Vescovo si trova su una casella confinante: 2 punti
- il Vescovo è distante: 1 punto

A B C

*Il Vescovo richiede che venga impreziosito il giallo. Il giocatore possiede i colori necessari ed utilizza 1 foglia oro.*

Il giocatore riceve, come prima, anche il bonus normale per il Vescovo del gioco di base:

Somma i punti per la tessera dell'affresco, la foglia oro ed il bonus per il Vescovo e sposta il pittore sulla barra del punteggio.

Nel restauro dell'altare non può essere utilizzata la foglia oro.

	<i>Tessera dell'affresco</i>	<i>Foglia oro</i>	<i>Bonus del Vescovo</i>	<i>Totale</i>
<i>Esempio A</i>	<i>7 punti</i>	<i>3 punti</i>	<i>3 punti</i>	<i>13 punti</i>
<i>Esempio B</i>	<i>7 punti</i>	<i>2 punti</i>	<i>2 punti</i>	<i>11 punti</i>
<i>Esempio C</i>	<i>7 punti</i>	<i>1 punti</i>	<i>/</i>	<i>8 punti</i>

### Preparazione del turno successivo:

Viene estratta una nuova pedina in legno e posta nella tessera del cesto – solo successivamente l'ultima pedina utilizzata viene nuovamente introdotta nel sacchetto.

### Conclusione del gioco e calcolo finale del punteggio

Prima del calcolo del punteggio finale, ogni giocatore scambia le tessere delle foglie oro rimaste dietro il cartoncino di protezione per un tallero ciascuna.

## 6 I mastri vetrai

Mentre l'affresco ritrova il suo splendore sotto le abili mani dei pittori, il Vescovo esprime un desiderio che da lungo tempo serba nel cuore: realizzare le vetrate della chiesa con vetro colorato. Non è un compito facile, ma fortunatamente la vetreria offre il suo aiuto!

Questo modulo ha effetti nelle seguenti fasi:

**Pianificare e svolgere le azioni: Vetreria - Acquisto dei sassi di vetro**

**Duomo: Restauro e lavorazione dell'affresco**

### Se si gioca in due

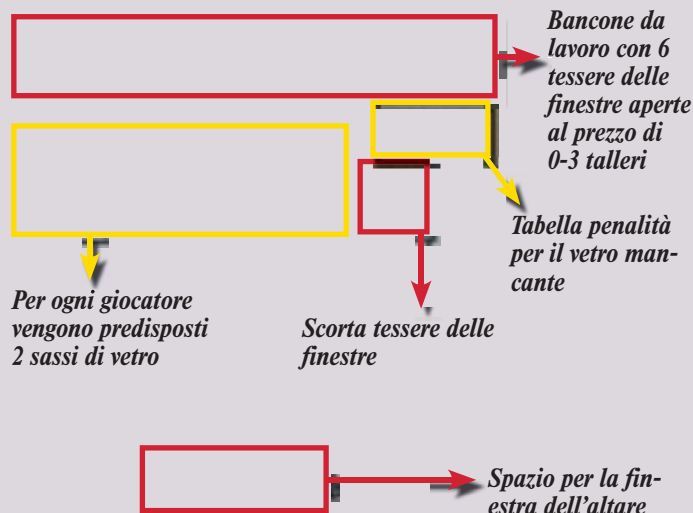
Leonardo non riceve foglie oro.

### Materiale aggiuntivo

- 1 cartella dei mastri vetrai con il bancone da lavoro, spazio per i sassi di vetro e tessere delle finestre
- 26 sassi di vetro  
5 verdi, 6 rossi, 7 blu e 8 gialli
- 18 tessere delle finestre
- 1 finestra dell'altare
- 4 tessera della azioni "vetreria"
- 1 sacchetto di stoffa
- cartella delle riserve per riporre i sassi di vetro giocati

### Modifiche nell'organizzazione del gioco

- La cartella dei mastri vetrai e delle riserve vengono predisposte accanto al tabellone.
- Le 18 tessere delle finestre vengono mescolate e predisposte come mazzo coperto delle scorte sulla cartella dei mastri vetrai. Le 6 tessere sulla sommità vengono scoperte una dopo l'altra e collocate ben visibili nel bancone da lavoro.
- La finestra dell'altare viene posta sul vano della finestra accanto all'altare.
- Introdurre i sassi di vetro nel sacchetto di stoffa. Per ciascun giocatore vengono estratti 2 sassi di vetro e posti in base al colore sull'apposito spazio previsto nella cartella dei mastri vetrai.
- Ogni giocatore riceve 1 tessera delle azioni "Vetreria" nel colore prescelto che predisporre dietro il cartoncino di protezione piccolo.



## Modifiche nello svolgimento del gioco

### ■ Pianificare e svolgere le azioni: Vetreria - Acquisto dei sassi di vetro

Nella fase 2 viene introdotto nel gioco un nuovo luogo con una nuova azione: la vetreria.

#### Pianificare le azioni:

In questa fase, i giocatori possono pianificare anche le azioni nella vetreria. A tale scopo con la tessera delle azioni viene coperto un luogo sullo schema delle azioni. Il giocatore non può visitare questo luogo nel turno in corso e si reca invece nella vetreria.

Sulle due caselle in alto della tessera delle azioni sono rappresentati altri aiutanti.

Il giocatore può dunque svolgere 2 volte l'azione "Acquisto dei sassi di vetro", senza dover impiegare un aiutante. Se desidera svolgere l'azione 3 volte deve posizionare un aiutante sulla casella in basso.

#### Svolgere le azioni:

Il giocatore di turno può acquistare 1 dei sassi di vetro a disposizione per ogni aiutante.

Il prezzo dei sassi di vetro:

- 1 blu o 1 giallo: 1 tallero
- 1 rosso o 1 verde: 2 talleri

Il giocatore pone i sassi di vetro acquistati dietro il cartoncino di protezione grande. Se nella cartella dei mastri vetrai non sono più disponibili sassi di vetro, in questo turno non è possibile acquistare vetro.

*In questo turno il giocatore rinuncia alla visita dell'atelier e si reca invece nella vetreria.*

*Il giocatore dispone complessivamente di 7 azioni degli aiutanti - di cui 2 rappresentate sulla tessera delle azioni "Vetreria".*


*I sassi di vetro blu e gialli hanno il costo di 1 tallero, quelli rossi e quelli verdi 2 talleri.*


### ■ Duomo: Restauro e lavorazione dell'affresco

#### Restauro dell'affresco - Restauro delle finestre:

Con 12 delle 25 sezioni dell'affresco confina una finestra. Se il giocatore restaura nel Duomo una di queste 12 sezioni, alla fine anche la finestra confinante deve essere restaurata con una delle tessere delle finestre del bancone da lavoro.

A tale scopo, il giocatore prende 1 delle 6 tessere delle finestre scoperte dal bancone da lavoro e paga il prezzo indicato (0-3 talleri). Infine la pone nell'apertura corrispondente sul tabellone. Le tessere della finestra sulla destra dello spazio che si è liberato vengono ora spostate in direzione del prezzo 0 e la finestra in alto del mazzo della scorta viene scoperta e posizionata alla fine della fila.

 13 sezioni del soffitto senza vano della finestra

 12 sezioni del soffitto con vano della finestra confinante.

*Il giocatore prende la tessera dell'affresco restaurata e pone la tessera della finestra sullo spazio che si è liberato sul muro.*

Ogni tessera delle finestre mostra i punti che vanno assegnati al giocatore per l'inserimento nonché una determinata combinazione di colori di 2 o 3 vetrate.

Se per ognuna di queste vetrate il giocatore non cede un sasso di vetro nel colore corrispondente dovrà tenere conto delle seguenti penalità:

- per ogni sasso di vetro giallo mancante: 2 punti
- per ogni sasso di vetro blu mancante: 4 punti
- per ogni sasso di vetro rosso mancante: 6 punti
- per ogni sasso di vetro verde mancante: 8 punti

*Attenzione: Può restaurare le finestre anche chi non cede vetro, ma deve tuttavia accettare molte penalità.*

Il giocatore somma i punti stampati sulla tessera dell'affresco e su quella delle finestre nonché il bonus per il Vescovo, sottrae le penalità per il vetro mancante, e sposta il pittore sulla barra del punteggio.

*Attenzione: Se con la detrazione dei punti per il vetro mancante il risultato totale è inferiore a 0, non vengono sottratti punti al giocatore.*

### Restauro dell'altare - Restauro delle finestre:

La finestra dell'altare mostra 4 vetrate nei 4 colori. Se il giocatore di turno restaura l'altare, può alla fine anche cedere fino a 4 sassi di vetro (max. 1 per ciascun colore) per la finestra dell'altare. Per ogni sasso di vetro ceduto ottiene 1 punto.

Somma i punti per l'altare e la finestra e sposta il pittore sulla barra del punteggio.

### Preparazione del turno successivo:

I giocatori prendono la tessera delle azioni "Vetreteria" dallo schema delle azioni.

Se sulla cartella dei mastri vetrai sono ancora disponibili sassi di vetro, vengono tolti e riposti sulla cartella delle riserve.

## Se si gioca in due

A Leonardo non vengono assegnati sassi di vetro e per lui non vengono predisposti sassi di vetro sulla cartella dei mastri vetrai. Se restaura una tessera dell'affresco che

*A: Il giocatore acquista la finestra (giallo/verde/giallo) per 2 talleri.*

*B: Viene scoperta una nuova finestra (rosso/verde/rosso) e posizionata al termine del turno.*

*C: Le tessere delle finestre vengono spostate verso il prezzo 0.*

**C D**

**A B**

	Tessera dell'affresco	Tessera della finestra	Bonus del Vescovo	Penalità per il vetro mancante	Totale
Esempio A	7 punti	7 punti	3 punti	/	17 punti
Esempio B	7 punti	7 punti	/	- 8 (manca il verde)	6 punti
Esempio C	7 punti	7 punti	/	- 14 (nessun vetro)	0 punti
Esempio D	7 punti	9 punti	/	-18 (nessun vetro)	0 punti *

*\* Il risultato sarebbe -2, ma viene conteggiato come 0.*

*Il giocatore cede queste 3 pedine e 3 sassi di vetro: riceve complessivamente 6 punti: 2 punti per il valore di base giallo/rosso/blu, 1 punto per la pedina jolly arancio e 3 punti per 3 sassi di vetro di colore differente.*

Vengono ora nuovamente estratti dal sacchetto 2 sassi di vetro per ciascun giocatore e posti sulla cartella dei mastri vetrai. Se i sassi di vetro nel sacchetto si esauriscono, vengono introdotti i vetri nella cartella delle riserve.

confina con una finestra, utilizza la tessera delle finestre che pone sul bancone da lavoro al prezzo 0. Leonardo riceve l'intero punteggio indicato.