

FRESCO

Expansion modules 4, 5 and 6



Fresco - Módulos de ampliación 4, 5 y 6. para 2-4 jugadores a partir de 10 años

FRESCO

Expansion modules 4, 5 and 6

En estas reglas de juego se describen las reglas de los módulos de ampliación 4, 5 y 6. Sólo especifica las ampliaciones de las reglas y las modificaciones del juego principal. Las reglas básicas del juego se dan por conocidas y no sufren modificaciones. Las ampliaciones sólo se pueden jugar con el juego principal Fresco.

Idea del juego

Sumérjase aún más en el divertido mundo de Fresco. Todos los módulos se pueden combinar libremente junto con el juego principal. Así pues, se puede aumentar gradualmente su dificultad y ampliar su duración.

Los tres módulos de esta ampliación son:

Módulo 4 - El pozo de los deseos

Módulo 5 - El pan de oro

Módulo 6 - Los vidrieros

Con el fin de garantizar el resumen de juego mientras se usan varios módulos simultáneamente, esta ampliación contiene el siguiente material de juego adicional:

- **Depósito de colores** – Panel de depósito para clasificar los cubos de color. Se juega sin los colores marrón y rosa, se colocan en la tapa de la pintura correspondiente.
- **Banco** – Panel de depósito para monedas
- **Panel de reserva** – Panel de depósito para fichas de vidrio jugadas en el módulo 6.

Los diferentes paneles se pueden colocar de forma visible en el tablero:



4

El pozo de los deseos

Los pintores se alegran, por una visita del obispo, por una gratificación o por colores gratuitos. ¿Debería ser el viejo pozo en el mercado, en realidad, un pozo de los deseos?

Este módulo tiene repercusiones en:

- Planificar acciones - emplear centavos de la suerte
- Mercado: adquirir cartas de deseos
- Realizar las acciones: emplear las cartas de los deseos

Material de juego adicional

- 20 centavos de la suerte
- 20 cartas de deseos
- 1 Panel del pozo de los deseos



Modificaciones en la preparación del tablero

El panel del pozo de los deseos se dispone junto al tablero.

A continuación, se colocan las cartas de deseos, bien mezcladas, formando una pila boca abajo y la reserva general de centavos de la suerte.

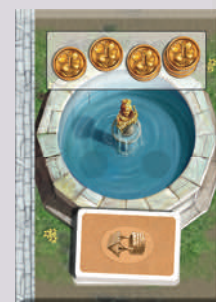
Cada jugador coge 3 centavos y los deposita detrás de su panel protector grande.

Panel del pozo de los deseos:

Panel de depósito para los centavos de la suerte

Pozo de los deseos con espacio para 2 centavos de la suerte

Espacio de reserva para las cartas de deseos



Modificaciones al modo de jugar

Los centavos de la suerte se pueden colocar durante la fase de planificación (■ Fase 2: planificar acciones), pero tendrán efecto durante la acción ■ Mercado.

■ Planificar acciones - emplear centavos de la suerte

Cada jugador puede coger de su reserva como máx. 2 centavos de la suerte y colocarlos sobre el símbolo de mercado, si tiene en cuenta 1 o varios ayudantes en el mercado.



■ Mercado: adquirir cartas de deseos

Al comenzar su acción de mercado el jugador de turno puede echar sus centavos de la suerte empleados al pozo y a cambio recibe una carta de deseos de la pila puesta boca abajo que colocará detrás de su panel protector grande, sin mostrarla a los demás jugadores.

A continuación, ejecuta su acción de mercado planificada o renuncia a ella. En cuanto hayan dos centavos de la suerte en el pozo, los jugadores no podrán adquirir en esta ronda más cartas de deseos. Todos los centavos de la suerte, que se encuentren aún sobre el símbolo de mercado, se ponen de nuevo detrás de sus paneles protectores.



Ejemplo: el jugador pone 2 centavos en el símbolo de mercado y planifica allí 3 ayudantes.



El jugador echa un centavo de la suerte en el pozo y a cambio coge la carta superior tapándola.

Realizar las acciones: emplear las cartas de los deseos

Cada carta proporciona una bonificación por ayudante e indica el lugar en el que se puede jugar.

Excepción: el músico ambulante no necesita ningún ayudante.

Por cada ayudante se puede colocar en cada ronda como máximo una carta de deseos.

Se puede usar inmediatamente una carta adquirida o se puede guardar y se saca del juego después de ser jugada.



Ejemplo:

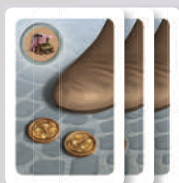
Lugar: estudio

Bonificación: el jugador recibe en el estudio una propina – 1 tálero y 1 centavo de la suerte.

Nota: interacción con otros módulos: una carta de deseos también se puede colocar, si otros módulos proporcionan una bonificación, ¡incluso la misma bonificación!, en la situación de juego.

Las distintas acciones de las cartas de deseos:

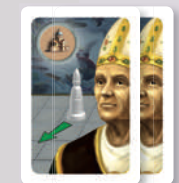
Las siguientes cartas pueden ser usadas si se ha colocado un ayudante en el lugar correspondiente.



(3 veces) Afortunado – ■ Mercado: el jugador recibe adicionalmente 2 centavos de la suerte de la reserva general y los pone detrás de su panel protector.



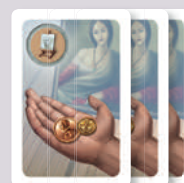
(3 veces) Colores gratuitos – ■ Mercado: al comprar una ficha de colores se consigue de forma gratuita la ficha de colores ilustrada en la carta, si se encuentra en el mismo puesto de mercado. La ficha gratuita no necesita su propio ayudante. La carta no se puede usar en “cerrar un puesto de mercado”.



(2 veces) Visita del obispo – ■ Catedral: el jugador puede desplazar adicionalmente el obispo una sola vez y de forma gratuita en cualquier casilla de la catedral.



(2 veces) Elogio del obispo – ■ Catedral: la bonificación para el obispo aumenta adicionalmente en 1 punto.



(3 veces) Propina – ■ Estudio: el jugador recibe adicionalmente 1 tálero y 1 centavo de la suerte.

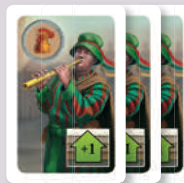


(2 veces) Alquimia – ■ Taller: el jugador mezcla un color adicional, entregando 3 cubos de cualquier color primario (amarillo, rojo, azul) y a cambio recibe 1 cubo de color naranja verde o lila.



(2 veces) Gratificación – ■ Teatro: el jugador además de mejorar el estado de ánimo recibe 3 táleros adicionales.

Esta carta no requiere ningún ayudante y se podrá emplear en la fase 1 después de elegir la hora de levantarse.



(3 veces) Músico ambulante – tras la ■ adaptación del estado de ánimo, éste mejora posteriormente desplazándose una casilla. Cada jugador podrá emplear, en cada ronda, sólo un músico ambulante.

Preparativos de las rondas siguientes:

Al finalizar una ronda de juego se devuelven los centavos de la suerte del pozo a la reserva general.

Final del juego y último recuento de puntos

Antes de realizar el recuento de puntos cada jugador cambia cada centavo de la suerte, que ha quedado detrás de su panel protector, por un tálero.

Juego para dos jugadores

Leonardo no recibe ningún centavo de la suerte.

5

El pan de oro

El obispo quiere afinar adicionalmente los colores del fresco. En cada ronda decide nuevamente qué color será valorizado con pan de oro.

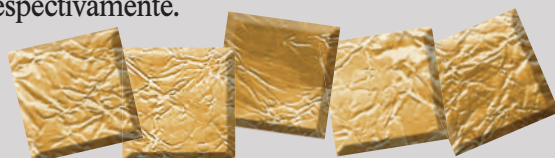
Este módulo tiene repercusiones en:

Mercado: comprar colores y adquirir pan de oro

Catedral: restaurar y afinar el fresco

Material de juego adicional

- 1 panel de deposito para el pan de oro
- 24 fichas pan de oro
- 2 fichas de mercado de oro
1 para la cara del tablero para tres o cuatro jugadores, respectivamente.
- 6 rodajas de madera (rojo, azul, amarillo, verde, lila, naranja). Se echan en la bolsa junto a las fichas de colores.
- 1 ficha de cesta



Modificaciones en la preparación del tablero



El pan de oro se dispone sobre el panel de depósito junto al tablero.



Las fichas de cesta y de mercado de oro se colocan sobre el mercado.



Se saca una rodaja de madera de la bolsa y se pone sobre la ficha de cesta.

La rodaja de madera indica el color, que debe ser afinado con pan de oro en la ronda actual.

Modificaciones al modo de jugar



Mercado: comprar colores y adquirir pan de oro

Las flechas de la ficha de mercado de oro indican dos fichas de colores. Al comprar una de esta ficha de colores el jugador recibe, sin coste alguno, la cantidad de pan de oro indicada. La saca de su reserva y la pone detrás de su panel protector grande.



Mercado III: en el mercado III se ofrece junto con el cubo de color azul y amarillo 1 ud. de pan de oro.

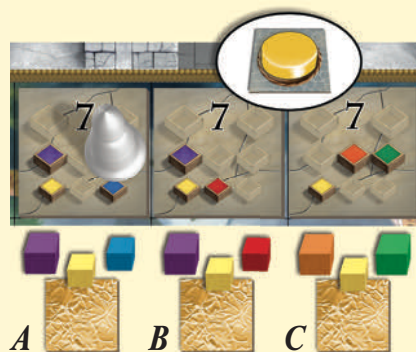
Mercado IV: en el mercado IV se obtienen incluso 2 uds. de pan de oro por la compra de estos dos cubos de colores.



Catedral: restaurar y afinar el fresco

Si el jugador de turno restaura una ficha de fresco, que indica entre otras cosas el color de la rodaja de madera, entonces puede devolver exactamente 1 pan de oro adicionalmente a los cubos de colores requeridos. Él recibe de acuerdo a la posición del obispo por este afino los siguientes puntos adicionales:

- El obispo se encuentra sobre la ficha seleccionada: 3 puntos
- El obispo se encuentra en una casilla colindante: 2 puntos
- El obispo se encuentra más lejos: 1 punto



El obispo desea que se afine el amarillo. El jugador posee los colores suficientes y pone 1 unidad de pan de oro.

El jugador también recibe, igual que antes, la bonificación normal conseguida por medio del obispo del juego principal:

Suma los puntos por la ficha de fresco, el pan de oro y la bonificación conseguidos por medio del obispo y desplaza a su pintor en el marcador de puntos de acuerdo con la cantidad de puntos correspondientes. Al restaurar el altar no se puede emplear pan de oro.

	Ficha de fresco	Pan de oro	Bonificación de obispo	Total
Ejemplo A	7 ptos.	3 ptos.	3 ptos.	13 ptos.
Ejemplo B	7 ptos.	2 ptos.	2 ptos.	11 ptos.
Ejemplo C	7 ptos.	1 ptos.	/	8 ptos.

Preparativos de las rondas siguientes:

Se saca una nueva rodaja de madera y se pone en la ficha de cesta; sólo después se devuelve a la bolsa la rodaja de madera utilizada por última vez.

Final del juego y último recuento de puntos

Antes de realizar el recuento de puntos cada jugador cambia cada ficha de pan de oro, que ha quedado detrás de su panel protector, por un tálero.



Los vidrieros

Mientras el fresco resplandece nuevamente bajo las manos hábiles de los pintores, el obispo expresa un deseo que tenía desde hace tiempo: nuevos ventanales con vidrios de colores. ¡No es una tarea fácil pero afortunadamente la vidriería ofrece su ayuda!

Este módulo tiene repercusiones en:

■ **Planificar y ejecutar acciones: vidriería** – adquirir fichas de vidrio

■ **Catedral: restaurar el fresco o el altar** – renovar ventanas

Juego para dos jugadores

Leonardo no recibe ningún pan de oro.

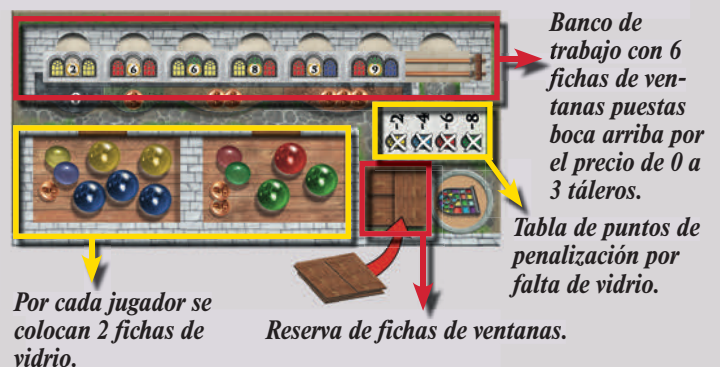
Material de juego adicional

- 1 panel de vidrieros con banco de trabajo, espacios de reserva para las fichas de vidrio y fichas de ventanas
- 26 fichas de vidrio: 5 verdes, 6 rojas, 7 azules y 8 amarillas
- 18 fichas de ventanas
- 1 ventana de altar
- 4 fichas de acciones “vidriería”
- 1 bolsa de tela
- panel de reserva para depositar las fichas de vidrio jugadas



Modificaciones en la preparación del tablero

- El panel de vidrieros y de reserva se disponen junto al tablero.
- Las 18 fichas de ventanas se mezclan y se colocan sobre el panel de vidrieros formando una pila de reserva boca abajo. Las 6 fichas superiores se ponen sucesivamente boca arriba en el banco de trabajo.
- La ventana de altar se coloca sobre el hueco de la ventana junto al altar.
- Las fichas de vidrio se echan en la bolsa de tela. Por cada jugador se sacan 2 fichas de vidrio y se colocan según su color sobre los espacios de reserva en el panel de vidrieros.
- Cada jugador recibe 1 ficha de acciones “vidriería”, en su color de juego, que pone detrás de su pequeño panel protector.



Puesto para la ventana de altar.

Modificaciones al modo de jugar

Planificar y ejecutar acciones: vidriería - adquirir fichas de vidrio

En la 2ª fase se introduce en el juego un nuevo lugar con una nueva acción: la vidriería.

Planificar una acción:

En esta fase de juego ahora los jugadores también pueden tener en cuenta las acciones en la vidriería. Para ello, se cubre con la ficha de acciones un lugar en el panel de acciones. El jugador no puede visitar ese lugar en la ronda actual, y se va a la vidriería.

Sobre las dos casillas superiores de la ficha de acciones hay ilustrados ayudantes adicionales.

Por consiguiente, el jugador puede ejecutar 2 veces la acción "adquirir fichas de vidrio", sin tener que emplear para ello un ayudante. Si quiere ejecutar la acción 3 veces, tiene que colocar un ayudante en la última casilla.

Realizar una acción

El jugador de turno puede comprar por cada ayudante 1 de las fichas de vidrio que están a la venta.

El precio de las fichas de vidrio:

- 1 azul ó 1 amarilla: 1 tálero
- 1 roja ó 1 verde: 2 táleros

El jugador coloca las fichas de vidrio adquiridas detrás de su panel protector grande. Si no hay más fichas de vidrio sobre el panel de vidrieros, no se puede comprar más vidrio en esta ronda.



En esta ronda el jugador se abstiene de visitar el estudio y se va a la vidriería.



El jugador dispondrá en total de 7 acciones de ayudante - 2 de ellas están ilustradas en la ficha de acciones "vidriería".



Las fichas de vidrio azules y amarillas cuestan 1 tálero, las rojas y verdes 2 táleros.



Catedral: restaurar el fresco o el altar - renovar ventanas

Restaurar el fresco - renovar ventanas:

En las 12 de un total de 25 secciones de fresco limita una ventana, respectivamente. Si un jugador restaura en la catedral una de esas 12 secciones, tiene que renovar a continuación y adicionalmente la ventana que limita con una de las fichas de ventanas del banco de trabajo.

Para ello, el jugador coge del banco de trabajo 1 de 6 fichas de ventanas puestas boca arriba y paga el precio requerido (0-3 táleros). A continuación, la pone en el hueco de la ventana correspondiente sobre el tablero.



13 secciones de techo sin huecos de ventanas.

12 secciones de techo con huecos de ventanas al lado.



El jugador coge la ficha de fresco restaurada y coloca la ficha de ventanas en el lugar libre de la muralla.

Las fichas de ventanas a la derecha del lugar libre en el banco de trabajo se desplazan hacia el precio 0 y la ventana superior de la pila de reserva se coloca boca arriba al final de la fila.

Cada ficha de ventana indica los puntos que el jugador recibe por la instalación, así como una combinación de color determinada de 2 ó 3 vidrios.

Si el jugador no da la ficha de vidrio con el color correspondiente por cada uno de estos vidrios de ventana, recibe los siguiente puntos de penalización:

- por cada ficha de vidrio amarillo que falte: 2 pts.
- por cada ficha de vidrio azul que falte: 4 pts.
- por cada ficha de vidrio roja que falte: 6 pts.
- por cada ficha de vidrio verde que falte: 8 pts.

Nota: también aquél que no devuelva ningún vidrio, renueva ventanas, tiene que aceptar muchos puntos de penalización.

El jugador suma los puntos por la ficha de fresco restaurada, la ficha de ventanas así como la bonificación de obispo y desplaza su pintor en el marcador de puntos de acuerdo con la cantidad de puntos correspondientes.

Nota: si al descontar puntos por falta de vidrio se obtiene un resultado final por debajo de 0, no se le descuenta al jugador ningún punto.

Restaurar el altar - renovar ventanas:

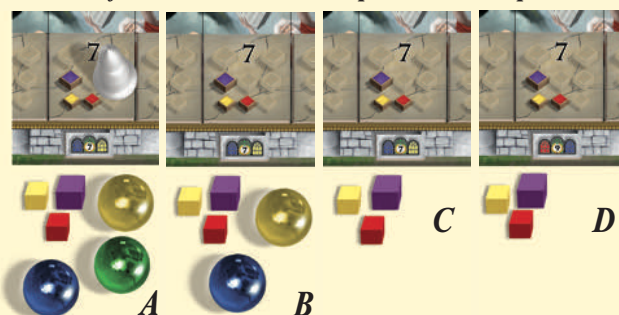
La ventana de altar muestra 4 vidrios de ventanas en los 4 colores de vidrio. Si el jugador de turno restaura el altar, puede entregar para la ventana de altar, a continuación y adicionalmente, hasta 4 fichas de ventanas, máximo 1 en cada color. Por cada ficha de vidrio entregada consigue 1 punto. Suma los puntos por el altar y la ventana y desplaza a su pintor en el marcador de puntos de acuerdo con la cantidad de puntos correspondientes.

Preparativos de las rondas siguientes:

Los jugadores cogen su ficha de acciones “vidriería” de su panel de acciones. Si aún hay fichas de vidrio en el panel de vidrieros, se retiran de allí y se ponen en el panel de reserva.

Juego para dos jugadores

Leonardo no recibe en el juego ninguna ficha de vidrio y tampoco se colocan para él fichas de vidrio en el panel de vidrieros. Si él restaura una ficha de fresco que limita con



	Ficha de fresco	Ficha de ventanas	Bonificación de obispo	Puntos de penalización por vidrio que falte	Total
Ejemplo A	7 pts.	7 pts.	3 pts.	/	17 pts.
Ejemplo B	7 pts.	7 pts.	/	- 8 (falta verde)	6 pts.
Ejemplo C	7 pts.	7 pts.	/	- 14 (no hay vidrio)	0 pts.
Ejemplo D	7 pts.	9 pts.	/	-18 (no hay vidrio)	0 pts. *

* El resultado calculado es -2, pero se valora como un 0.



A continuación, se sacan nuevamente de la bolsa 2 fichas de vidrio por cada jugador y se ponen en panel de vidrieros. Si en la bolsa no hay más fichas de vidrio, se restituyen de nuevo con el vidrio del panel de reserva.