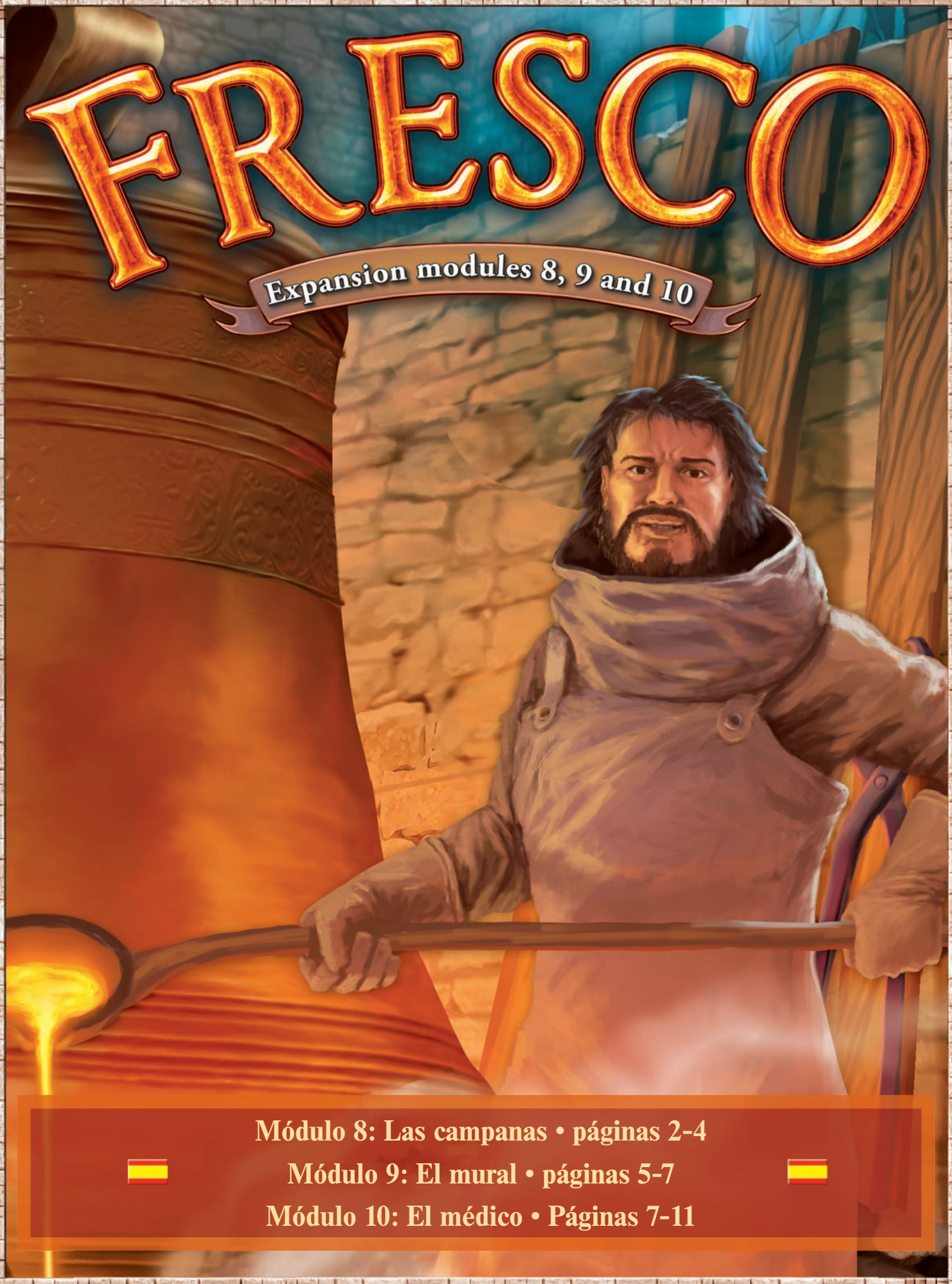
FRESCO

Expansion modules 8, 9 and 10



Módulo 8: Las campanas • páginas 2-4

Módulo 9: El mural • páginas 5-7

Módulo 10: El médico • Páginas 7-11

8 La campana

El obispo está planeando adquirir una nueva campana para la catedral y para ello está buscando donantes con los bolsillos repletos. Los pintores también pueden contribuir e invertir su dinero en los denominados bonos campana. De esta forma ganarán prestigio (puntos de victoria) inmediatamente y, además, el jugador que tenga más bonos al final de la partida conseguirá puntos adicionales.

Este módulo tiene repercusiones:

2. Planificar y ejecutar acciones

Material de juego adicional

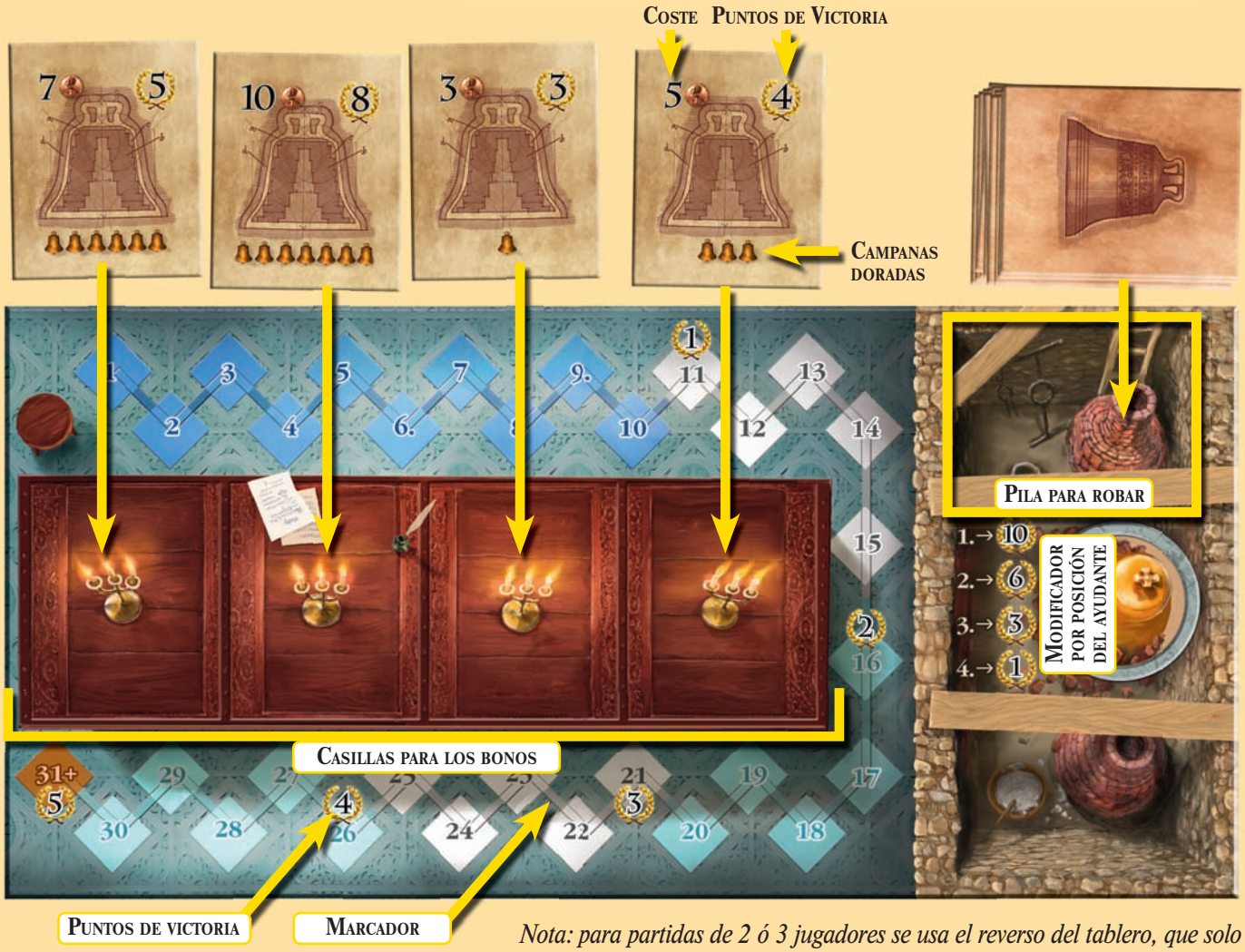
- **4 fichas de acción "Audiencia"** – 1 para cada jugador
- **18 bonos campana**
- **1 tablero de campana a doble cara** – para 4 ó 2 jugadores

Modificaciones en la preparación

Se entrega 1 ficha de acción de "audiencia" a cada jugador para que la ponga tras el panel protector grande.

Se coloca el tablero de campana junto al tablero principal, con el número correspondiente al número de jugadores visible. Se mezclan los bonos campana y se colocan boca abajo, en una pila, junto al tablero de campana. Se da la vuelta a tantos bonos campana como jugadores.

Ejemplo: preparación para 4 jugadores



Nota: para partidas de 2 ó 3 jugadores se usa el reverso del tablero, que solo tiene 3 casillas para bonos.

Modificaciones al modo de jugar

2. Planificar y ejecutar acciones

Planificar acciones

Durante la fase de planificación de acciones los jugadores tienen la opción de solicitar una audiencia con el obispo. Si quieren hacerlo, deben colocar su ficha de acción de audiencia tapando una de las localizaciones de su panel de acciones. Durante este turno, el jugador no podrá colocar aprendices en este lugar del tablero ya que está teniendo lugar su audiencia con el obispo. La audiencia se produce siguiendo el orden de juego de los jugadores en la acción que se ha tapado.

La ficha de acción de audiencia ya está "activada". Para esta acción no se usan ayudantes.

Realizar las acciones

Cuando asiste a una audiencia, el jugador debe comprar uno de los bonos campana.

El jugador puede escoger entre dos opciones:

1. El jugador paga el coste total del bono, gana inmediatamente los puntos de victoria y deja el bono boca abajo delante de su panel protector grande.

2. El jugador paga el bono a plazos, colocando el bono boca arriba delante de su panel. En este momento debe completar un primer plazo pagando la cantidad de táleres que quiera. El jugador consigue 1 punto de victoria por cada dos táleres que ponga sobre el certificado.
   Nota: el jugador puede decidir pagar a plazos incluso si tiene dinero para pagar el coste total del bono.
   Un jugador que esté pagando un bono a plazos tiene la siguiente limitación:
   Cada vez que el jugador consigue dinero, debe colocar cada uno de los táleres ganados sobre el bono, hasta que lo haya pagado por completo. Cuando hace esto no consigue puntos de victoria. Una vez ha pagado totalmente el coste del bono, devuelve las monedas a la reserva y coloca el bono boca abajo.

Ejemplo: Amarillo paga los 3 táleres del coste y gana inmediatamente 3 PV. Coloca el bono boca abajo delante de su panel protector grande.

Ejemplo: Rojo quiere pagar su bono a plazos. Lo coloca boca arriba delante de su panel protector grande. Como primer plazo paga 4 táleres y consigue inmediatamente 2 PV.

Nota:

- *Si el jugador ha guardado algo de dinero tras su panel, puede utilizarlo en cualquier momento para pagar el bono.*
- *Los jugadores pueden mirar sus propios bonos siempre que quieran. El número de bonos que tiene cada jugador es público.*

Preparar la siguiente ronda:

Los jugadores retiran la ficha de acción de audiencia de su panel de acciones (si es necesario). Se colocan todos los bonos que estaban descubiertos en la parte de abajo de la pila de bonos. Se vuelve a dar la vuelta a tantos bonos como jugadores.

Nota: si no quedan suficientes bonos, se da la vuelta a todos los bonos disponibles. Después de que se haya vendido el último bono, se ignoran las fichas de acción de "audiencia". A partir de este momento estas fichas no tienen utilidad.

Fin de partida y recuento final de puntos

Los bonos campana se puntúan antes que el dinero de los jugadores. El recuento se hace siguiendo el orden de los jugadores en el último turno.

Para hacer el recuento los jugadores dan la vuelta a sus bonos campana y suman sus campanas doradas. Si tienen bonos sin pagar del todo, se restan sus campanas doradas del total. Hecho esto, colocan uno de sus ayudantes en la casilla apropiada del marcador del tablero de campana.

Por último, se recuentan los bonos que no se han vendido (en la pila, si queda alguno).

Estos se los anota el obispo. Se coloca el obispo en la casilla adecuada del marcador del tablero de campana.

Los jugadores que no tengan ningún bono comprado no participan en este recuento.

En caso de que un ayudante o el obispo tuvieran que colocarse en una casilla del marcador ya ocupada, se colocarán en la siguiente casilla del marcador que esté libre.

Terminado esto, los jugadores consiguen puntos de victoria en función de la posición de su ayudante. Los puntos adicionales que se consiguen dependen del valor impreso en la casilla del marcador y el modificador dependiente de la posición. El obispo también ocupa una posición en dicho orden, y se asegura de que aquellos que estén por detrás de él consigan menos puntos.

Por último, anota estos puntos en el marcador principal. Los jugadores avanzan su pintor en el orden de juego establecido.

Ejemplo: recuento de puntos para 3 jugadores

Ejemplo: Rojo acaba en la casilla 20 del marcador de la campana. Ganará 9 PV por haber quedado primero y 2 PV por sobrepasar la casilla 15 del marcador de la campana. Azul consigue 5 PV por ser el segundo y 2 PV por llegar a la casilla 16 del marcador.

Tanto Verde como el obispo tienen 11 campanas, pero como el obispo mueve el último acaba una casilla por delante de Verde, con lo que verde es el 4 . No recibe ningún punto por su posición y 1 PV por llegar a la casilla 11 del marcador de la campana.

Nota: hay un total de 61 campanas doradas en los 18 bonos. Si un jugador consigue más de 30 campanas, coloca su peón en la casilla 30+ del marcador.

Partida de 2 jugadores

En una partida con dos jugadores, Leonardo también recibe bonos campana. Los cuatro primeros bonos de la pila se colocan, boca abajo, en la casilla 3 del tablero de campana, y se coloca uno de los ayudantes de Leonardo sobre ellos, para indicar que son los bonos de Leonardo. Cuando termina la partida, Leonardo puntuará estos bonos.

De esta forma, en una partida de dos jugadores tanto el obispo como Leonardo ocupan un lugar a la hora de hacer el recuento de puntos por los bonos.

9 El Mural

El Obispo desea con todo su corazón renovar un antiguo mural. Además de la fama y la gloria, los jugadores pueden obtener un suministro constante de pintura con lo que conseguirán ahorrar dinero. ¿Qué pintor rechazaría una oportunidad así?

Este módulo tiene repercusiones:

- **2. Planificar y ejecutar acciones**
- **Taller: Intercambiar fichas de mural**

Additional game components

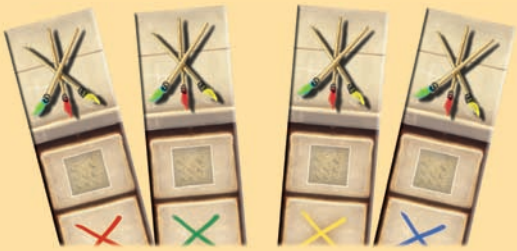
- **1 pequeño tablero de "mural"**
- **4 fichas de acción "mural"**
- **18 fichas de mural –** anverso con mezcla de pinturas, reverso con suministro de pintura
  Las manchas de pintura solo tienen importancia si se utiliza también el módulo 2 "Los encargos el obispo".
- **12 fichas de cambio –** 4 de cada color: lila, naranja y verde

Anverso *Reverso*

Modificaciones en la preparación

El tablero de mural se coloca al lado del tablero. Se mezclan las 18 fichas de mural con sus anversos visibles. Cada sección del tablero de mural se cubre con una ficha de mural al azar.

Cada jugador coge la ficha de acción de "mural" de su color y la coloca detrás de su panel protector grande.



Las fichas de cambio se colocan en el taller del tablero principal.

Modificaciones en la forma de jugar

2. Planificar y ejecutar acciones

Planificar acciones

Durante la fase de planificación los jugadores pueden decidir restaurar el mural. Cuando un jugador decide hacer esto, cubre con su ficha de acción de mural una localización. No podrá visitar esta localización en esta ronda ya que estará trabajando en el mural. El trabajo lo realizará siguiendo el orden del juego de la localización tapada.

Solo puede colocarse un ayudante en la ficha de acción, y debe colocarse si el jugador quiere restaurar el mural.

Realizar acciones

El mural está dividido en 18 secciones cada una de las cuales está cubierta por una ficha de mural al principio de la partida. A diferencia del fresco del techo, el mural se restaura por secciones contiguas. El primer paso ya se ha dado en la esquina inferior izquierda. Solo puede restaurarse una nueva sección si está ortogonalmente adyacente a una sección ya restaurada.

El jugador devuelve a la reserva general al pintura necesaria para restaurar la sección seleccionada y consigue 4 PV, que anota inmediatamente en el marcador.

Después quita la ficha del tablero y la coloca delante de su panel protector grande, con su reverso a la vista.

Durante la preparación de todas las rondas siguientes, el jugador recibe el suministro de pintura básica que muestran las fichas de mural que tiene delante de su panel protector.

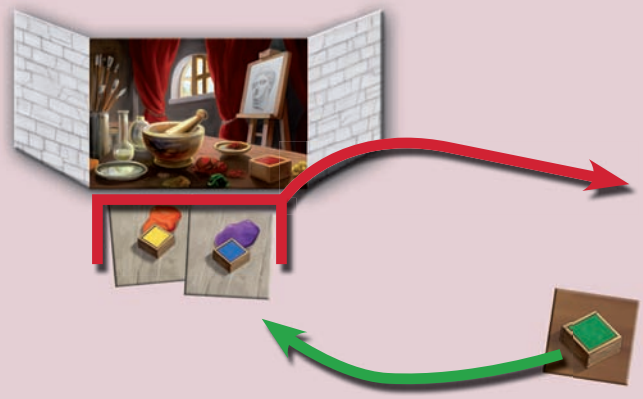
Ejemplo: Rojo paga una pintura lila y coge la ficha de mural correspondiente. Gana 4 PV y coloca la ficha delante de su panel protector grande, con el reverso boca arriba.

Taller: Intercambiar fichas de mural

Este módulo permite realizar una acción nueva en el taller.

En lugar de mezclar pinturas 1 ó 2 veces, el ayudante de un jugador puede descartar dos fichas de mural que posea y coger del taller una ficha de cambio de la mezcla resultante.

Cada jugador solo puede adquirir una única ficha de cambio.



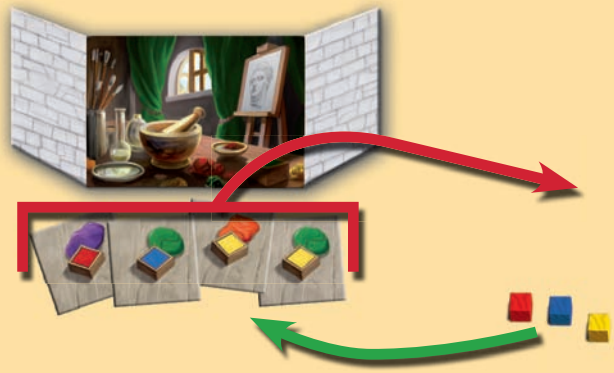
Ejemplo: Rojo intercambia sus fichas de mural azul y amarilla por una ficha de cambio verde.

Preparando la siguiente ronda:

Los jugadores retiran su ficha de acción de mural de su panel de acciones.

Los jugadores reciben suministros. Cada ficha de mural proporciona a su propietario 1 cubo de pintura básica del color que muestra (rojo, amarillo o azul). Un jugador solo puede ganar un cubo de pintura de cada color, aunque tenga varias fichas del mismo color.

Una ficha de cambio proporciona 1 cubo de pintura de la mezcla que muestra (lila, naranja o verde).



Ejemplo: Verde tiene las siguientes fichas de mural: 1 roja, 1 azul y 2 amarillas. Consigue un único cubo de cada pintura básica.

Reglas adicionales:

Combinar los módulos "El mural" y "Los encargos del obispo":

Cada ficha de mural tiene una mancha de pintura en su reverso. Las fichas de mural pueden usarse para completar encargos del mismo modo que pueden utilizarse las fichas de fresco del juego básico. Es posible combinar fichas de fresco y fichas de mural. La cantidad de dinero que se consigue por completar un encargo no se modifica al usar el módulo "El mural".

Partida de dos jugadores

Leonardo no restaura el mural.

10 El Médico

Ya es bastante difícil restaurar el fresco de la cúpula dentro del plazo y ahora los ayudantes comienzan a enfermar uno tras otro. ¿Cómo se va a poder terminar el trabajo a tiempo? Solo una habilidosa planificación y las medicinas del médico que se encuentra en el mercado pueden conseguirlo.

Este módulo tiene repercusiones:

2. Planificar y ejecutar acciones

Mercado, Teatro, Catedral, Estudio y Taller

Material de juego adicional

- **1 tablero de médico**
- **16 botellas de medicina** – 12 botellas con medicina con diferentes dosis y 4 botellas con zumo de frambuesa
- **20 figuras de ayudantes negras**
- **4 fichas de acción "médico en el mercado"**
- **9 fichas de infección** – 2 para cada una de las localizaciones siguientes: mercado, catedral, estudio, taller; 1 ficha de "Misma localización"
- **4 carta de ayuda "acciones de ayudantes enfermos"**
- **1 ficha para tapar**

Cambios en la preparación

Cada jugador recibe una ficha de acción de “médico en el mercado” y una carta de ayuda.

Se coloca el tablero de médico cerca del tablero principal. Por cada jugador se colocan 5 figuras de ayudantes negras en la casilla apropiada del tablero de médico. Son los ayudantes enfermos. Se mezclan todas la botellas y se colocan en la casilla apropiada formando un fondo común. Durante la primera ronda de la partida no habrá medicina en el mercado.

Se mezclan las fichas de infección y colocan boca abajo, formando una pila, en la casilla correspondiente.

La ficha para tapar se coloca en el estudio.

Ejemplo: preparación para 4 jugadores

Nota: para partidas de 2 ó 3 jugadores se usa el reverso del tablero, que solo tiene 3 casillas para botellas.

Modificaciones al modo de jugar

En cada ronda de juego la infección se propagará a una de las localizaciones y cualquier ayudante sano que esté trabajando enfermará. La medicina del médico en el mercado puede curarles.

Enfermar

2. Planificar y ejecutar acciones

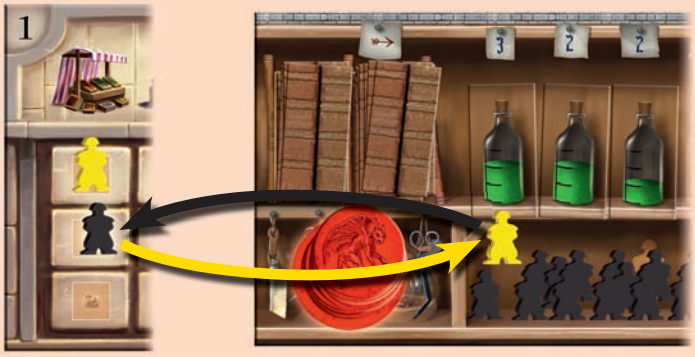
Justo después de la fase de planificación, pero antes de que los jugadores realicen sus acciones, se da la vuelta a la primera ficha de infección de la pila y se coloca en la localización correspondiente. Esta localización está infectada, y cualquier jugador que haya enviado al menos a un ayudante sano resulta afectado.

Cuando aparece la ficha “Misma localización”, la localización infectada seguirá siendo la misma que en la ronda anterior. Simplemente se deja la ficha de infección anterior donde está. Si esto sucede en la primera ronda de la partida, no se infecta ninguna localización.

Cuando un jugador termina su última acción en una localización infectada, 1 de sus ayudantes (y solo 1) se pone enfermo, pudiendo ser el ayudante neutral. Si el jugador tiene a varios ayudantes trabajando en esa localización puede elegir qué ayudante enferma.

Si el ayudante que enferma es del color del jugador se coloca junto con los ayudantes negros en el tablero de "médico" y un ayudante negro se coloca en el espacio del panel de acciones del jugador que ocupaba el ayudante enfermo (intercambian sus posiciones).

Si el 6º ayudante (neutral) enferma, simplemente se coloca el peón de nuevo en su sitio en el teatro. Estará de nuevo a disposición de los jugadores, totalmente sano, durante la próxima ronda, si consiguen el estado de ánimo adecuado. A diferencia de los ayudantes sanos, un jugador puede decidir no asignar acciones a sus ayudantes enfermos. Estos ayudantes enfermos que no ha usado se colocan detrás del panel protector pequeño, al lado de su panel de acciones.



Ejemplo: Ha salido la ficha de infección del mercado. Después de que Amarillo haya terminado de comprar pintura, uno de sus ayudantes enferma. Coloca uno de sus ayudantes en el tablero del médico, intercambiándolo por uno de los ayudantes negros.

Nota: los ayudantes enferman incluso si el jugador que ha colocado el ayudante decide no realizar la acción de esa localización.

Los ayudantes enfermos no pueden ir a las siguientes localizaciones:

Mercado y Teatro:

No se puede colocar un ayudante enfermo en ninguna de estas dos localizaciones del panel de acciones. Además, ninguna figura negra puede colocarse substitute ,en el tablero del „médico." en el mercado' by , en el mercado del tablero del „médico".'

Nota: de la misma forma, los ayudantes enfermos no pueden ir a la vidriería (módulo 6) ni al mural (módulo 9) en sus respectivos tableros.

Los ayudantes enfermos tienen restricciones en las siguientes localizaciones:

Catedral:

No se puede mover al obispo antes de que un ayudante enfermo restaure una sección del fresco de la catedral. Además, un ayudante enfermo no puede restaurar una sección que esté colindante ortogonal o diagonalmente al obispo. No obstante, el obispo sí se mueve a la sección restaurada una vez que se ha realizado la acción sobre una sección permitida.

Nota:

- *No pueden jugarse las cartas "Mediador eclesiástico" (módulo 1) ni "Visita del obispo" (módulo 4).*
- *El pan de oro (módulo 5) vale 1 punto de victoria.*
- *Se pueden jugar pergaminos (módulo 7) y pueden renovarse ventanas (módulo 6).*
- *Los ayudantes enfermos no tienen restricciones para restaurar el altar.*

Ejemplo: la posición del obispo determina qué secciones del fresco puede restaurar un ayudante enfermo.

Estudio:

Los ayudantes enfermos solo pueden pintar retratos de santos (parte inferior de la ficha de tapar). Hacerlo cuesta un cubo de cualquier color y el jugador gana 3 táleres.

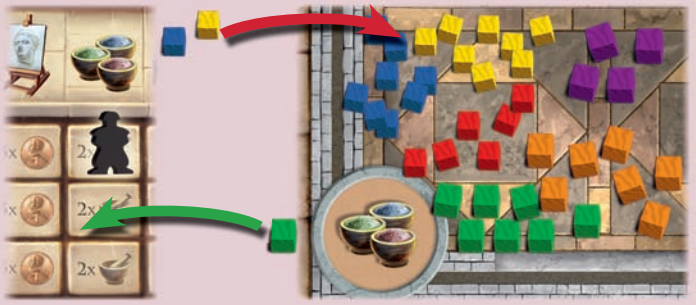
Nota: no se puede jugar la carta "propina" (módulo 4).

Taller:

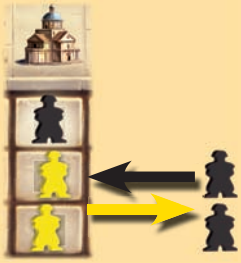
Un ayudante enfermo solo puede realizar una mezcla.

Nota:

- *No se puede jugar la carta "Alquimia" (módulo 4).*
- *Esta mezcla puede ser una mezcla especial (módulo 3).*



La siguiente regla tiene efecto en las tres localizaciones anteriores:
si el jugador coloca ayudantes sanos y enfermos en la misma localización pueden realizar sus acciones en el orden que él quiera. Después todos los ayudantes sanos enfermarán.



Ejemplo: Amarillo ha colocado 1 ayudante enfermo y 2 sanos en la catedral. Después de que hayan realizado sus acciones, los 2 ayudantes sanos enfermarán. Esto sucede independientemente de la localización en la que esté la ficha de infección.

Comprar medicina

2. Planificar y ejecutar acciones

Planificar acciones

Durante la fase de planificación de acciones los jugadores tiene la opción de programar una visita al "médico en el mercado". Si quieren hacerlo, deben tapar el mercado de su panel de acciones con la ficha de acción. Para visitar al médico no se usa ningún ayudante. El jugador solo puede usar un único ayudante para la compra de pintura.

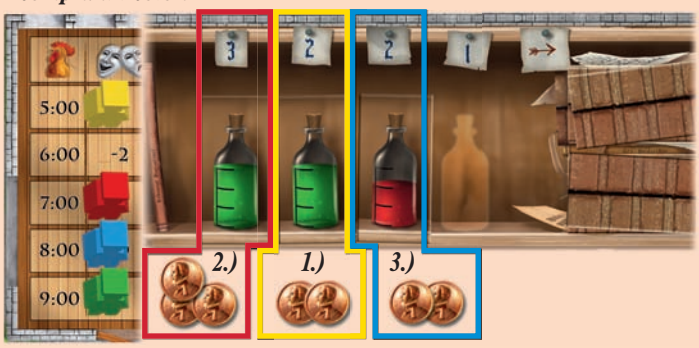
Realizar las acciones

Cuando un jugador juega su ficha de acción está obligado a comprar una de las botellas de medicina que se ofrecen en el mercado, a no ser que todas las botellas se hayan vendido ya.

Nota: si un jugador no tiene dinero suficiente para comprar una botella debe demostrarlo levantando su panel protector.

El jugador coloca las botellas compradas delante de su panel protector grande. Un jugador que tenga dos botellas no podrá comprar más hasta que haya utilizado por lo menos una de las que tiene.

Ejemplo: la ficha de acción debe colocarse sobre el mercado. Tanto Amarillo como Rojo quieren usar el médico. Además, Amarillo compra un color.



Ejemplo: El médico ofrece 3 botellas. Amarillo tiene que comprar una botella, y escoge la verde con 3 dosis por 2 táleres. Rojo compra la otra botella verde de 3 dosis, pero por 3 táleres. Azul está obligado a comprar la botella roja por 2 táleres.

Curar

Los jugadores pueden curar a sus ayudantes después de que el último jugador haya realizado su última acción en el teatro. Siguiendo el orden de juego, cada jugador decide si curará a sus ayudantes y a cuántas botellas usará.

Las botellas verdes contienen un elixir que curará a los ayudantes enfermos. Cada dosis cura a un único ayudante. Los jugadores intercambian tantos ayudantes negros por los ayudantes de su propio color como ayudantes hayan curado. Las dosis sobrantes se pierden (la medicina caduca).

Las botellas rojas contienen zumo de frambuesa que no cura pero mejora el estado de ánimo. Por cada botella roja usada el estado de ánimo mejora en +1, con lo que la figura del pintor que se encuentra en el teatro se mueve hacia arriba. Las botellas usadas se descartan y se colocan en la casilla correspondiente del tablero de médico.

Al final de la ronda, todas las botellas que no se hayan vendido también se descartan. Hecho esto, se revelan las botellas para la siguiente ronda. Se muestra una botella por cada jugador que tenga al menos un ayudante enfermo y se colocan según este orden:
De izquierda a derecha, se colocan primero las botellas verdes, ordenadas según sus dosis 3 – 2 – 1, y después las botellas rojas.

Cuando no queden botellas en la pila, se mezclan las botellas descartadas y se forma una nueva pila. La ficha de infección de esta ronda se descarta.

Curación espontánea

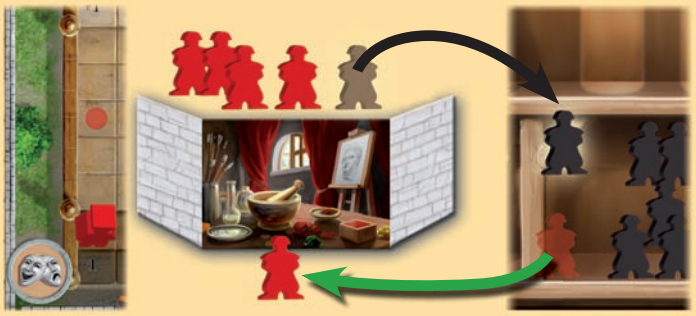
Cuando un jugador tiene que entregar una de sus figuras de ayudante debido al mal estado de ánimo al escoger la hora de levantarse, puede decidir entregar un ayudante enfermo. El jugador devuelve la figura negra a la casilla del médico y recupera uno de sus peones, colocándolo delante de su panel. Podrá utilizar este ayudante sano cuando el estado de ánimo mejore.

Ejemplo: Rojo tiene 2 ayudantes enfermos. Utiliza una botella verde con 3 dosis para intercambiar 2 ayudantes enfermos por 2 sanos. El resto del elixir se pierde.

Ejemplo: el zumo de frambuesa mejora el estado de ánimo en 1.

Ejemplo: Como hay 4 jugadores con ayudantes enfermos se descubren 4 botellas que se ordenan de la siguiente forma:

Primero las 2 botellas verdes con 3 dosis, después la botella verde con 1 dosis y por último el zumo de frambuesa.



Changes for "End of the game"

Este módulo introduce una condición alternativa para terminar la partida: si al principio de la ronda solo queda una ficha de infección en el tablero de "médico" se inicia la última ronda. Para indicarlo se da la vuelta al tablero de médico.

A la hora de recibir puntos por el dinero, cada jugador recibe 5 táleres por cada ayudante de su color que no se encuentre en el tablero del médico.

Partida de 2 jugadores

Los ayudantes de Leonardo no enferman y Leonardo no compra medicina.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES