

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

*El obispo espera una visita muy importante, pero el gran fresco – la pintura del techo de la catedral – necesita ser restaurado urgentemente. Para ello*

# FRESCO

*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.

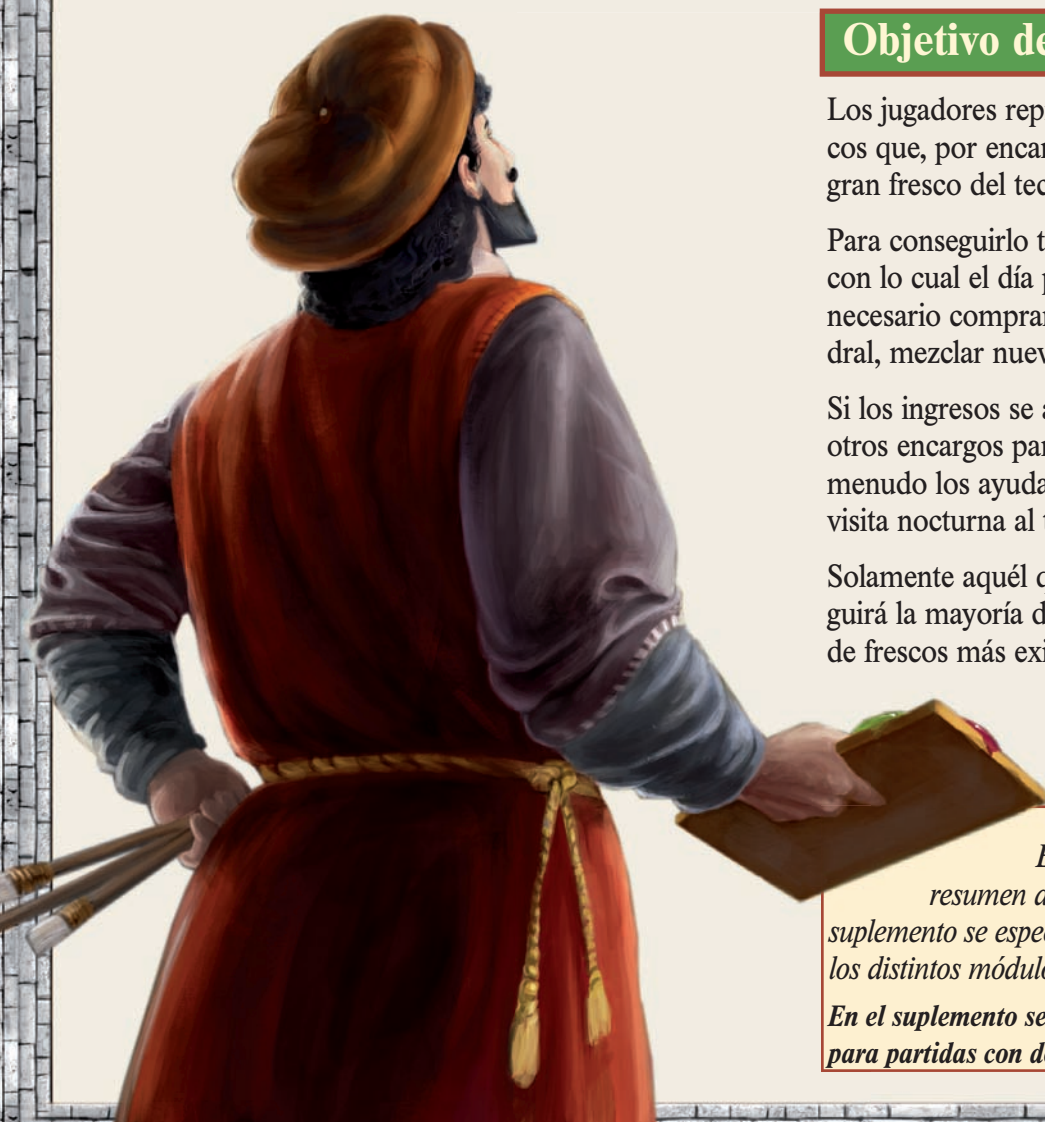
Para conseguirlo tienen que planificar bien su jornada, con lo cual el día puede empezar muy temprano. Es necesario comprar pinturas para el encargo de la catedral, mezclar nuevos colores y restaurar el fresco.

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

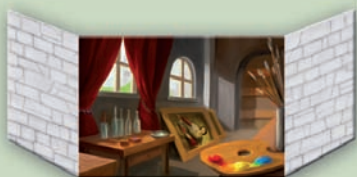
- 1 tablero de juego con dos caras
- 14 fichas de mercado
- 25 fichas de fresco con valores de 3 a 11
- 60 monedas (táleros)  
36 uds. de valor 1, 16 uds. de valor 5 y 8 uds. de 10
- 78 cubos de colores, 17 en los colores rojo, amarillo y azul; y 9 en verde, lila, naranja respectivamente
- 4 figuras 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 jugadores

### 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.

### 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.

### 2. La...

En la b...  
pintor...  
se saca...  
cando...  
pio del...



## Las casillas de inicio (S1-S4)

La bolsa de tela se echa 1 figura de por cada jugador. Las figuras van de una en una y se van colocando en las casillas S1-S4 al principio del 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.

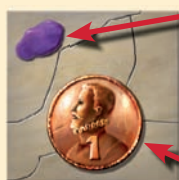


Anverso



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.

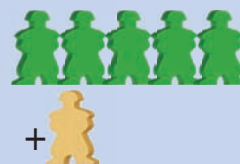
*Nota: al iniciar la partida, todas las figuras de pintor se encuentran sobre las casillas de inicio S1-S4; la casilla más retrasada es la S1.*



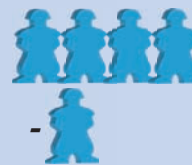
**Ejemplo:**

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.

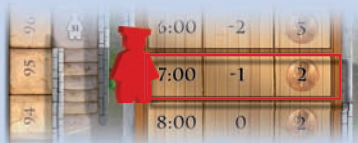


## Precios en el mercado

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.



6:00	-2	5
7:00	-1	2
8:00	0	2

**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 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.

### 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



**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



## 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

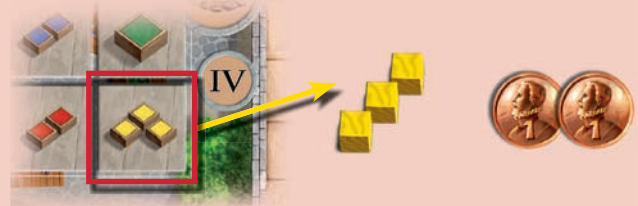
Cada jugador que ha colocado al menos 1 figura de ayudante en la columna Mercado puede renunciar a la compra de colores, y en su lugar puede cerrar un puesto de mercado. Esta acción es gratuita. Las fichas se echan nuevamente en la bolsa de tela.



6:00	-2	5
7:00	-1	2
8:00	0	3

**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.

### 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.



*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.*

