

FRESCO

Um jogo de Marco Ruskowski e Marcel Süßelbeck para 2-4 jogadores de 10 anos ou mais.

O bispo espera visitantes de alto nível, mas infelizmente o grande afresco – a pintura no teto da catedral – precisa ser restaurado urgentemente.

Os pintores de afresco mais renomados foram contratados e agora precisam provar suas habilidades. Qual pintor terá sucesso em trazer o afresco à sua antiga glória?

Visão geral

“Fresco” é um requintado jogo familiar para 2-4 jogadores de 10 anos ou mais. Ele irá te levar para a época da renascença e todo o seu esplendor. Mergulhe nesta era de cavalheiros e experimente modos avançados de jogo usando os 3 módulos de expansão inclusas nesta caixa. Você pode combinar o jogo base com esses módulos do jeito que quiser. Os módulos irão acrescentar desafios, e com isso aumentando o tempo de jogo.

“Fresco” é um jogo que garante o divertimento por várias vezes.

- O jogo básico: Fresco

- Os módulos de expansão, aumentando gradualmente o desafio:

Módulo 1: Os Retratos

Módulo 2: Os pedidos do bispo

Módulo 3: Misturas especiais

Objetivo do jogo

Os jogadores se encontram no papel de pintores de afresco e, a pedido do bispo, devem restaurar a grande pintura no teto da catedral.

Os pintores precisam planejar seu dia de trabalho cuidadosamente. Eventualmente terão que levantar bem cedo, comprar e misturar tintas para seu trabalho na catedral de restaurar o afresco de forma impecável.

No caso de seus rendimentos não forem suficientes, os jogadores deverão atender a pedidos em seus próprios estúdios. Isso pode levar ao mau humor de seus aprendizes, que pode ser recuperado apenas participando da apresentação da noite no teatro.

Apenas um bom planejamento irá te ajudar a ganhar a maioria dos pontos de vitória e se tornar o pintor de afresco mais glorioso.

Todos os componentes de “Fresco” estão listados a seguir. O suplemento contém todos os componentes e regras dos módulos.

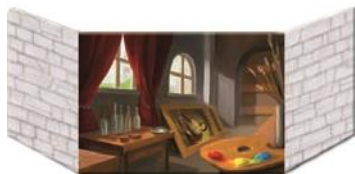
Componentes do jogo

1 tabuleiro de dois lados
14 tiles de mercado
25 tiles de afresco com valores de 3 a 11
60 moedas (Táleres) com valores de 1 (36x), 5 (16x), e 10 (8x)
78 peças de tinta, 17 de vermelho, amarelo e azul; 9 de verde, roxo e laranja
4 aprendizes de cores neutras
20 aprendizes, 5 de cada cor
12 pintores mestres, 3 de cada cor
1 bispo
4 painéis pequenos
4 painéis grandes
4 guias de ações
4 cartões mostrando as misturas
1 saco de pano
1 folheto de regras

Materiais de cada jogador

Cada jogador pega de sua cor escolhida:

1 painel pequeno e 1 guia de ações, que é colocado atrás do painel, com o lado 1 a mostra



A frente do painel pequeno



Dentro do painel pequeno tem uma referência da fase 1, fase 2 e preparação da próxima rodada



Guia de ações

Lado 1 e 2

Lado 2 é necessário para a última rodada

1 painel grande, onde atrás dele é colocado **1 peça de tinta amarela, 1 vermelha, 1 azul e 12 Táleres**



A frente do painel grande



1 cartão com as misturas das tintas básicas



3 pintores mestres



5 aprendizes



Qualquer componente a mais não é usado no jogo básico.

Preparação para 3 ou 4 jogadores

Qualquer mudança para 3 jogadores será destacado com fundo azul

1. O tabuleiro de dois lados ...

...é colocado no meio da mesa ao alcance de todos os jogadores. O lado para 4 jogadores é colocado para cima (espaços iniciais S1-S4).

Para 3 jogadores vire o tabuleiro e use o lado mostrando os espaços iniciais S1 – S3.



2. Os espaços iniciais (S1-S4)

Coloque 1 pintor mestre de cada jogador dentro do saco de pano. Então pegue um atrás do outro do saco e coloque-os nos espaços iniciais S1 ao S4 na ordem em que forem sendo pegos.

3. A hospedaria

Cada jogador coloca um de seus pintores mestres em um dos espaços acima da hospedaria.

A hospedaria mostra:



Coluna da esquerda – hora da manhã de levantar



Coluna do meio – mudança de humor



Coluna da direita – preços do mercado



4. O Mercado com quatro tendas I – IV

Coloque todas as 14 tiles de mercado dentro do saco de pano e misture bem. Os tiles mostram as tintas que podem ser compradas no mercado. Pegue o número apropriado de tiles para cada tenda e coloque-os virados para cima. Irá sobrar 1 tile dentro do saco.

Para três jogadores haverá apenas 3 tendas. Por favor remova os seguintes tiles do jogo:



Há um total de 11 tiles, 2 irão sobrar dentro do saco.



5. A catedral com o afresco e o altar

Dos 25 tiles do afresco, pegue o de valor 11 e coloque-o virado para cima no espaço do meio do afresco.

Embaralhe o restante dos tiles e coloque-os de forma aleatória nos segmentos do afresco.



Frente

Pontos de vitória

Essas peças precisam ser gastas para restaurar



Atrás

Necessário apenas para o modulo da expansão "O pedido do bispo"

Pagamento



6. O estúdio

Coloque todas as moedas nos três espaços vazios do estúdio, separados pelo valor. Esta é uma reserva.



7. O ateliê

Todas as peças de tinta são colocadas nos 6 espaços do ateliê, separados pela cor. Esta é uma reserva.



8. O teatro

Todos os jogadores colocam um de seus pintores mestres no espaço correspondente de sua cor.



Um aprendiz de cor neutra é colocado no espaço acima de cada coluna.

9. O bispo

O bispo toma seu lugar no centro do afresco.



Jogando

Fresco é composto por várias rodadas; cada rodada é dividida em 2 fases:

1. Escolhendo a hora de levantar e ajustando o humor
2. Planejando e fazendo ações

As duas fases são explicadas em detalhes agora:

1. Escolhendo a hora de levantar e ajustando o humor

O jogador que estiver em **último** lugar na trilha de pontos de vitória é o primeiro a jogar.

Tire seu pintor mestre do espaço acima da hospedaria e coloque na hora de levantar da sua escolha (coluna da esquerda). Os outros jogadores fazem a mesma coisa, da última posição até a primeira, colocando seus pintores mestres em qualquer hora de levantar livre. Cada hora de levantar só pode ser ocupado por apenas um jogador.

A hora de levantar tem os seguintes efeitos para os jogadores:

- Pode mudar o humor do próprio jogador
- Afetar o preço do mercado para você
- Determinar a ordem dos jogadores para as ações na fase 2.

Perceba: No começo do jogo os pintores mestres estão nos espaços iniciais S1 – S4, S1 é considerado a última posição

Mudança de humor

Toda mudança de humor é mostrada na coluna do meio da hospedaria. Logo após escolher a hora de levantar, o jogador deve ajustar seu humor, movendo seu pintor para cima ou para baixo em sua coluna, no marcador de humor. Seu pintor nunca ultrapassa o último espaço, de cima ou de baixo, da coluna.

O estado emocional afeta o seguinte:

- Espaços “+1”

Se um pintor mestre está ocupando qualquer um dos dois espaços “+1”, ele pega um aprendiz de cor neutra do topo de sua coluna. Ele pode ser usado para fazer uma ação adicional (tendo um total de 6 ações) em seu guia de ações. O jogador continua com esse aprendiz extra até sair dos espaços “+1”. Quando sair desses espaços, ele deve retornar o aprendiz para seu lugar em cima da coluna.

- Espaços “-1”

Se um pintor mestre está ocupando um dos dois espaços “-1”, ele deve dispensar um de seus próprios aprendizes, colocando-o na frente de seu painel (tendo assim um total de 4 ações na fase 2). Quando sair desses espaços ele pega seu aprendiz de volta e poderá usá-lo novamente.

Exemplo:

1) O jogador vermelho está na última posição na trilha de pontos de vitória. Ele joga primeiro escolhendo a hora de levantar e colocando seu pintor mestre na posição de 7 horas da manhã. Isso significa que nesta rodada seu humor irá piorar em 1 e ele irá pagar 2 Táleres para cada tile do mercado que ele quiser comprar. Nenhum outro jogador poderá escolher essa hora de levantar nessa rodada.



2) Agora, o jogador vermelho ajusta seu humor movendo seu pintor 1 espaço para baixo no teatro.



O jogador pode obter 1 aprendiz adicional.



O número de aprendizes do jogador diminuiu em 1.

Os Lugares e suas respectivas ações:



Mercado: Comprar tintas ou fechar tenda



Catedral: Restaurar o afresco ou o altar



Estúdio: Pintar retratos



Ateliê: Misturar tintas



Teatro: Melhorar humor

Locações e ações:



Mercado: Comprar pinturas ou fechar tenda

Primeiro o jogador da vez escolhe uma das tendas do mercado e então decide fazer uma das seguintes ações:

- Comprar tintas ou
- Fechar a tenda

Comprar tintas

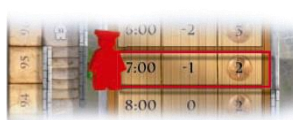
Os aprendizes de cada jogador alocado na coluna do “mercado” pode comprar 1 tile do mercado da tenda escolhida. Cada tile só pode ser comprado uma vez. O preço da compra depende da hora que o jogador escolheu levantar anteriormente.

O jogador pega as tintas que a tile que ele acabou de comprar mostra da reserva e as esconde atrás de seu painel grande.

Depois de fazer todas as compras da tenda escolhida, o jogador retorna todos os tiles desta tenda para o saco de pano.

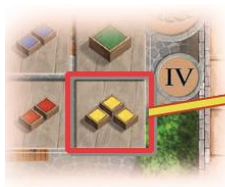
Fechar a tenda

Se o jogador da vez alocou pelo menos 1 de seus aprendizes na coluna do “mercado”, ele pode pular a compra de tinta e, em vez disso, fechar a tenda escolhida. Todos os tiles desta tenda retornam para o saco de pano. Esta ação não tem custo.



Exemplo:

1) O jogador vermelho alocou 1 aprendiz no mercado, o possibilitando de fazer uma ação no mercado. Ele levantou às 7 horas da manhã então terá que pagar 2 Táleres por tile do mercado.



2) Ele quer comprar o tile com 3 tintas amarelas na tenda IV. Ele paga 2 Táleres e pega 3 tintas amarelas da reserva. Então ele retorna todos os tiles da tenda IV para o saco de pano.



Catedral: Restaurar o afresco ou o altar

Os aprendizes de cada jogador alocado na coluna da “catedral” podem:

- Restaurar um segmento do afresco ou
- Restaurar o altar

Restaurar um segmento do afresco

O afresco é dividido em 25 segmentos; cada segmento é coberto por 1 tile. Para restaurar um segmento, o jogador precisa ter as tintas ilustradas no tile do segmento.

Quando restaurar um segmento, o jogador devolve as tintas requisitadas à reserva e ganha os pontos de vitória mostrados no tile, mais qualquer ponto bônus adquirido pelo bispo, se aplicável. (veja “O ponto bônus do bispo”)

O jogador avança seu pintor mestre na trilha de pontos de vitória a quantidade de espaços igual ao número de pontos de vitória que ganhar (não conta os espaços iniciais S1 – S4, a trilha de pontos de vitória começa no espaço 1). Se o movimento acabar junto com o pintor de outro jogador, eles devem decidir entre parar no espaço vazio antes ou depois do espaço ocupado. Nenhum espaço na trilha de pontos de vitória pode ser ocupado por mais de 1 jogador.

Após restaurar um segmento, o jogador remove o tile do afresco do tabuleiro e coloca virado para baixo na frente dele. E finalmente move o bispo até o segmento restaurado.



Exemplo: 1) O jogador vermelho alocou 2 aprendizes na catedral e por isso faz 2 ações neste lugar. Primeiro ele escolhe o tile de valor 3.



2) Ele devolve as peças de tinta requeridas pelo tile para a reserva e avança seu pintor mestre 3 espaços na trilha de pontos de vitória.

3) O bispo está no espaço adjacente na diagonal, então o vermelho ganha mais 2 pontos extra (e move seu pintor na trilha de pontos de vitória de novo). No total o vermelho ganhou 5 pontos por restaurar este segmento do afresco.

Ele pega o tile do afresco do tabuleiro e coloca virado para baixo em sua frente, e move o bispo para o segmento recém restaurado do afresco.

4) Agora o jogador vermelho prossegue fazendo sua segunda ação na catedral.

Movendo o bispo:

Antes de restaurar qualquer segmento do afresco, o jogador pode mover o bispo apenas 1 espaço para qualquer direção (vertical, horizontal ou diagonal) uma vez, pagando 1 Tálér à reserva. Este movimento pode terminar em qualquer espaço, não importa se já foi restaurado ou se ainda está coberto por um tile.



O ponto bônus do bispo:

Se o bispo estiver no segmento que será restaurado, o jogador ganha 3 pontos bônus. Se o bispo estiver em um espaço adjacente (vertical, horizontal ou diagonalmente) ao segmento que será restaurado, o jogador ganha 2 pontos bônus.

Restaurar o altar

Em vez de restaurar um segmento do afresco, o jogador da vez pode escolher restaurar o altar.

Isso pode ser feito de duas maneiras:

- Restaure o altar usando tintas básicas:

O jogador volta 1 peça de tinta amarela, 1 vermelha e 1 azul de trás de seu painel para a reserva. Ele ganha 2 pontos de vitória por esta restauração. O jogador pode substituir qualquer uma ou todas as tintas por verde, laranja ou roxo, cada uma dessas tintas coringa vale 1 ponto de vitória adicional.

- Restaure o altar usando apenas 3 cores misturadas diferentes:

O jogador volta 1 peça de tinta laranja, 1 verde e 1 roxa de trás de seu painel para a reserva. Ele ganha 6 pontos de vitória por esta restauração.

Perceba: Normalmente essa ação se torna mais atrativa quando o jogo chega perto do final e o número de segmentos do afresco não restaurados está diminuindo.



= 2+1 (3 pontos de vitória) Exemplo: O jogador ganha um total de 3 pontos de vitória. 2 pontos de tintas básicas (vermelho/amarelo/azul) +1 ponto (verde substitui o amarelo).



= 2+1+1+1 (5 pontos de vitória) Exemplo: O jogador ganha um total de 5 pontos de vitória. 2 pontos de tintas básicas (vermelho/amarelo/azul) +3 pontos (2 laranjas e 1 verde substitui vermelho/amarelo/azul).



Exemplo: O jogador volta 1 tinta verde, 1 laranja e 1 roxa para a reserva. O jogador ganha 6 pontos de vitória.



Estúdio: Pintar retratos

Para cada aprendiz alocado na coluna do “estúdio” o jogador ganha 3 Táleres da reserva.



Exemplo: O jogador vermelho não alocou nenhum aprendiz no estúdio, por isso ele não ganha nenhum Táler da reserva. Ele não faz nenhuma ação neste lugar e pula sua vez.



Ateliê: Misturar tintas

Para cada aprendiz alocado na coluna do “ateliê” o jogador pode **misturar suas cores até 2 vezes**.

O jogador da vez decide quais cores deseja misturar. Ele retorna somente as peças das cores misturadas para a reserva e pega as peças das cores resultantes.



Exemplo: O jogador vermelho alocou um aprendiz no ateliê. Isso permite ele a fazer até 2 misturas, de acordo com o cartão de mistura.

Perceba: O número de peças de tinta é ilimitado. Se acontecer o caso raro de faltar peças de tinta, anote em um pedaço de papel a quantidade e as cores das peças de tinta que você receberia.



Teatro: Melhorar humor

Para cada aprendiz alocado na coluna do “teatro” o jogador pode mover seu pintor mestre **2 espaços para cima** no marcador de humor.

Perceba: Qualquer mudança de humor por visitar o teatro será eficaz na próxima rodada, após escolher a hora de levantar. Apenas depois disso qualquer aprendiz retornará ou será recuperado.

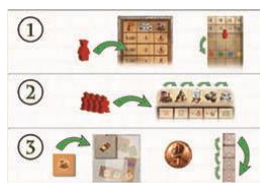


Exemplo: O jogador vermelho alocou um aprendiz no teatro. Seu humor aumentou por 2 espaços.

Depois de todos os jogadores terminarem suas ações a próxima rodada tem que ser preparada:

- Pegue o número apropriado de tiles de mercado para cada tenda e coloque-as viradas para cima.
- Cada jogador recebe seu pagamento que é 1 Táler para cada tile do afresco virado para baixo a sua frente (aplicável apenas depois de ter restaurado pelo menos 1 segmento do afresco).
- Todos os jogadores movem seus pintores mestres de volta ao sono no topo da hospedaria.

O jogador na última posição na trilha de pontos de vitória começa a próxima rodada escolhendo a hora de levantar.



Como referência, as fases do jogo são mostradas na parte de dentro do painel pequeno.

No caso de 2 ou mais pintores mestres estarem nos espaços iniciais, eles trocarão de lugar. O primeiro é movido para o final da fila e os outros movem um espaço para frente.

Fim do jogo e contagem de pontos

Se há apenas 6, ou menos, tiles de afresco sobrando no tabuleiro no começo da rodada, esta é a rodada final do jogo.

Todos os jogadores viram seus guias de ações para o outro lado, com o lado 2 para cima.

O jogo acabará depois desta rodada, mesmo se o afresco não for totalmente restaurado. Nenhum pagamento é feito depois da rodada final.



Na rodada final o “teatro” não pode ser mais visitado, e a catedral pode ser visitada duas vezes.

Perceba: No caso de o afresco ter sido completamente restaurado antes da rodada final, essa será a rodada final e iremos para a contagem final de pontos logo a seguir. E como é a rodada final, nenhum pagamento é feito.

Contagem final de pontos

Agora, todos os jogadores ganham pontos de vitória pelos seus dinheiros. Cada 2 Táleres valem 1 ponto de vitória. Esses pontos de vitória final, são ganhos em ordem de jogador (hora de levantar) da última rodada.

Perceba: Se um pintor mestre terminar seu movimento em um espaço já ocupado na trilha de pontos de vitória durante a contagem final de pontos, ele é movido para o próximo espaço vazio à frente.

Tradução e Localização: Paulo Henrique Pedrassi
www.ludopedia.com.br