

Um jogo de Marco Ruskowski e Marcel Süßelbeck para 2-4 jogadores a partir de 10 anos

O bispo aguarda visitantes de alto nível, mas o grande afresco - a pintura no teto da catedral - infelizmente precisa urgentemente ser restaurada.

FRESCO

Os mais renomados pintores de afresco da renascença são contratados e agora têm que provar sua maestria. Qual pintor conseguirá restaurar o afresco à sua antiga glória?

Tradução: Paula Faria



Visão Geral

“Fresco” é um jogo maravilhoso para a família que permite de 2 a 4 jogadores a partir de 10 anos de idade. Ele vai levá-lo à época da renascença e toda sua grandeza. Mergulhe nessa era cavaleiresca e experimente modos avançados de jogo usando as 3 expansões incluídas nesta caixa. Você pode combinar o jogo básico com essas expansões de todas as formas que quiser. Os módulos irão aumentar o desafio gradualmente, afetando assim o tempo de jogo.

“Fresco” é um jogo que certamente irá proporcionar diversão por muitas vezes.

• O jogo básico: Fresco

• As expansões, aumentando a dificuldade gradualmente:

Módulo 1: Os Retratos

Módulo 2: O Pedido do Bispo

Módulo 3: Misturas Especiais de Cores

Objetivo do jogo

Os jogadores se veem no papel de pintores de afresco e por ordem do bispo têm que restaurar a grande pintura no teto da catedral.

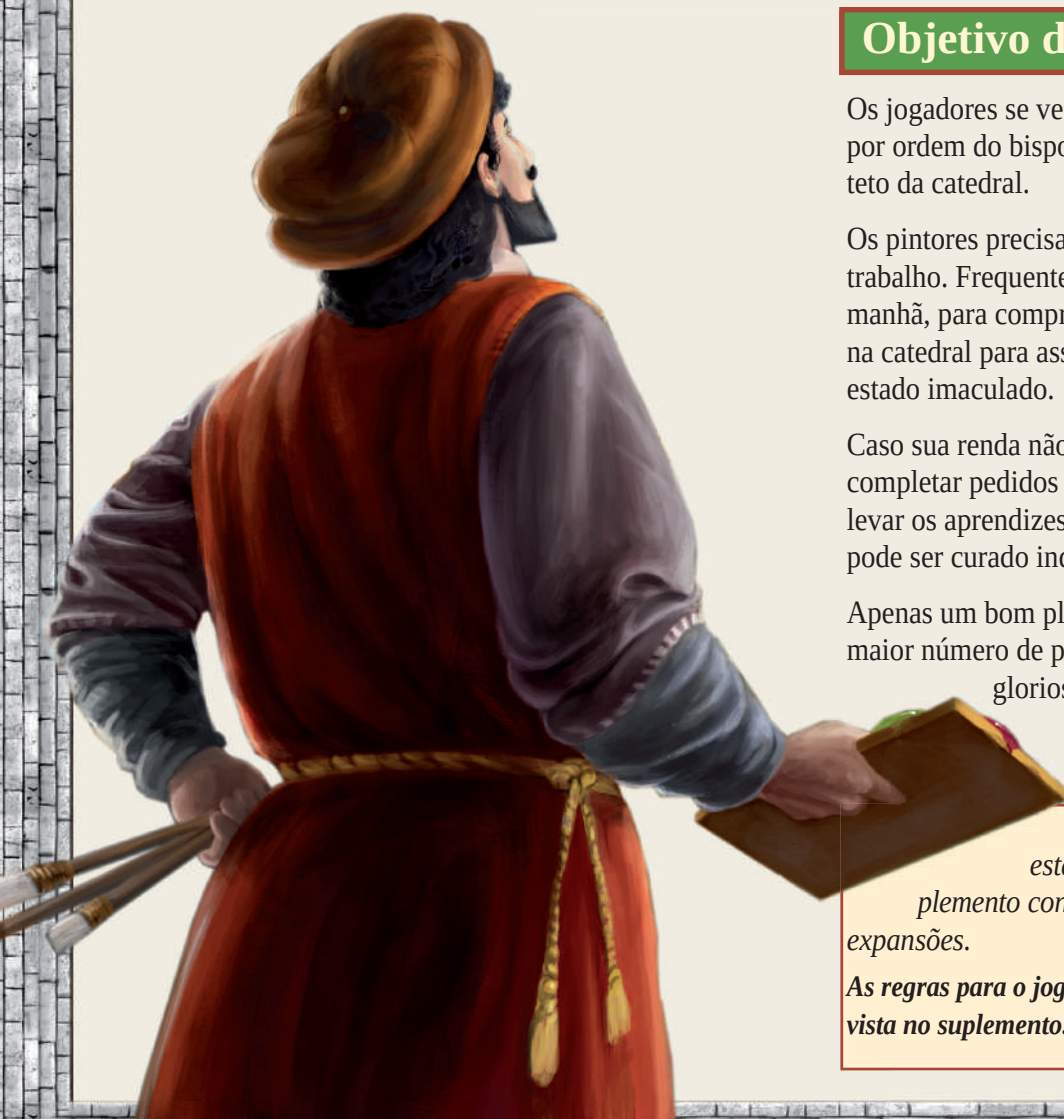
Os pintores precisam planejar com cuidado o seu dia de trabalho. Frequentemente, eles têm que levantar cedo pela manhã, para comprar e misturar tintas para o seu trabalho na catedral para assim poder restaurar o afresco ao seu estado imaculado.

Caso sua renda não seja suficiente, os jogadores têm que completar pedidos dentro de seu próprio estúdio. Isso pode levar os aprendizes a ficarem de mau humor, o que só pode ser curado indo a uma sessão de teatro à noite.

Apenas um bom planejamento irá ajudá-lo a ganhar o maior número de pontos de vitória e se tornar o mais glorioso pintor de afrescos.

Todos os componentes de “Fresco” estão listados na próxima página. O suplemento contém todos os componentes e regras das expansões.

As regras para o jogo com dois jogadores também pode ser vista no suplemento.



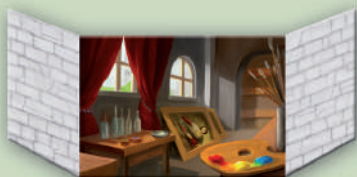
Componentes do jogo

- 1 tabuleiro dupla-face
- 14 peças do mercado
- 25 peças de afresco com valores de 3 a 11
- 60 moedas (Thalers) com os valores de 1 (x36), 5 (x16) e 10 (x8)
- 78 blocos de tinta, 17 de cada cor: vermelho, amarelo e azul; 9 de cada cor: verde, roxo e laranja
- 4 aprendizes neutros
- 20 aprendizes 5 de cada uma das 4 cores
- 12 mestres pintores, 3 de cada uma das 4 cores
- 1 bispo
- 4 telas pequenas
- 4 telas grandes
- 4 folhas de ações
- 4 cartões com tabelas de mistura de cores
- 1 saco de pano
- 1 livreto de regras

Material por jogador

Cada jogador pega na sua cor escolhida:

- 1 tela pequena e 1 folha de ações, que o jogador coloca atrás da tela com o lado "1" visível



Frente da tela pequena



Interior da tela pequena mostrando uma visão geral da fase 1, fase 2 e preparação para o próximo turno.



Folha de ações:
Lado 1 e 2
O lado 2 só é usado para a rodada final

- 1 tela grande, atrás da qual o jogador coloca um bloco de tinta amarela, vermelha e azul, e 12 Thalers



Frente da tela grande



Interior da tela grande mostrando uma tabela de misturas das tintas básicas



- 1 cartão com uma tabela de misturas de tintas básicas
- 3 mestres pintores
- 5 aprendizes



Preparação para 3 ou 4 jogadores

1. O tabuleiro dupla-face

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

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

2. Espaço

Coloque o jogador de cada cor no espaço correspondente. Tire um dado e mova os jogadores de acordo com o resultado.

9. O bispo

O bispo toma seu lugar no centro do afresco.



8. O teatro

Cada jogador coloca um de seus mestres pintores no espaço correspondente no painel de humor.



Um aprendiz neutro é colocado no espaço acima de cada coluna.



7. A oficina

Todos os blocos de tinta são colocados nos 6 espaços da oficina, separados por cor. Este é o estoque comum.



6. O estúdio

Coloque todas as moedas nos três espaços livres do estúdio, separadas por valor. Este é o estoque comum.



Espaços iniciais (S1 - S4)

Que um mestre pintor de cada jogador dentro do saco de pano. Depois, um de cada vez do saco e coloca-os nos espaços iniciais S1 a S4 na ordem em que foram sorteados.

3. A hospedaria

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

A hospedaria mostra:



Coluna à esquerda - acordar cedo



Coluna do meio - mudança de humor



Coluna à direita - preços do mercado

4. O mercado com quatro estandes I - IV

Coloque as 14 peças do mercado no saco de pano e misture-as bem. As peças mostram as tintas que podem ser compradas no mercado. Sorteie o número apropriado de peças para cada estande e coloque-as viradas para cima. Restará 1 peça no saco.

Para 3 jogadores há apenas 3 estandes. Por favor, remova as peças abaixo do jogo:



Há agora um total de 11 peças, 2 delas restarão no saco.

5. A catedral com afresco e altar

Pegue uma peça com valor 11 dentre as 25 peças de afresco e coloque-a virada para cima no centro do afresco.



Embaralhe as peças restantes e distribua-as aleatoriamente viradas para cima nos segmentos do afresco.

Frente



Pontos de vitória
Estes blocos de tinta devem ser gastos para a restauração.

Verso



Usado apenas na expansão "O Pedido do Bispo"

Renda

Sequência do jogo

“Fresco” dura por várias rodadas; cada rodada é dividida em 2 fases:

1. Escolha do horário de levantar e ajuste do humor
2. Planejamento e realização das ações

Ambas as fases serão explicadas em detalhe abaixo:

1. Escolha do horário de levantar e ajuste de humor

O jogador em **último** na trilha de pontuação começa.

Ele pega seu mestre pintor do espaço acima da hospedaria e coloca este peão em um horário de **levantar** de sua escolha (coluna à esquerda). Os outros jogadores fazem o mesmo em ordem do penúltimo até o primeiro lugar, colocando seu mestre pintor em qualquer horário de levantar vazio. Somente um pintor pode ocupar cada horário de levantar.

O horário tem os seguintes efeitos para os jogadores:

- Pode mudar o **humor** do jogador;
- Afeta o **preço do mercado**;
- Determina a **ordem dos jogadores** para as ações na fase 2.

Mudança de humor

Qualquer mudança de humor é mostrada na coluna do meio da hospedaria. Imediatamente após escolher seu horário de levantar, o jogador ajusta seu humor movendo seu pintor para cima ou para baixo na sua coluna de humor. Um peão nunca pode ser movido além dos limites superior ou inferior da coluna.

O estado emocional afeta o seguinte:

• Espaços “+1”

Se o mestre pintor de um jogador estiver ocupando qualquer um dos dois **espaços “+1”**, o jogador pega o **aprendiz neutro** do espaço **acima de sua coluna**. Ele pode usar esse aprendiz para **1 ação adicional** (ficando assim com um total de 6 ações) na sua folha de ações. O jogador fica com o aprendiz extra até que saia do **espaço “+1”**. Ao deixar esse espaço, ele devolve o aprendiz para o espaço dele, acima da coluna.

• Espaços “-1”

Se o mestre pintor de um jogador estiver ocupando qualquer um dos dois **espaços “-1”**, o jogador tem que dispensar 1 de seus aprendizes, colocando-o na frente de sua tela (ficando assim com um total de apenas 4 ações). Ao deixar esse espaço, ele poderá pegar seu aprendiz de volta e usá-lo novamente.

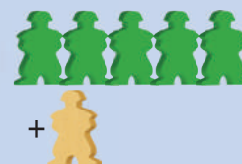
Atenção: No início do jogo os mestres pintores estão parados nos espaços iniciais de S1 a S4, sendo o S1 qualificado para a última posição.



Exemplo:

1) Carol (vermelho) está na última posição na trilha de pontos de vitória. Ela é a primeira a escolher um horário de levantar e coloca seu mestre pintor no espaço das 7h. Isso quer dizer que durante essa rodada o humor dela piora em 1 e ela tem que pagar 2 Thalers para cada peça do mercado que ela quiser comprar. Nenhum outro jogador pode colocar seu mestre pintor no mesmo horário.

2) Agora Carol (vermelho) ajusta seu humor movendo seu peão do teatro para baixo em um espaço.



Alexandre (verde) pode pegar 1 aprendiz adicional.



Anderson (azul) tem seu número de aprendizes reduzido em 1.

Preços do mercado

Dependendo do horário que os jogadores escolherem levantar, a coluna à direita mostra o preço que o jogador tem que pagar no mercado por uma peça do mercado.

Ordem dos jogadores

Depois que todos os jogadores escolherem sua hora de acordar, a ordem dos turnos nessa rodada é fixo. O jogador que escolheu acordar mais cedo será o primeiro jogador na fase 2, seguido pelos outros jogadores em ordem crescente do horário que escolheram acordar.



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

Exemplo:
Carol (vermelho) tem que pagar 2 Thalers por cada peça do mercado que ela quiser comprar.

Importante:

Há 2 ordens de jogadores durante o jogo:

1. A ordem de escolher o horário de levantar - depende da posição do jogador na trilha de pontuação.
2. A ordem de realizar ações - depende da hora de levantar de cada jogador.

2. Planejamento e realização das ações

Planejando as ações

Todos os jogadores começam a planejar suas ações seguintes **simultaneamente, atrás de suas telas pequenas**. Eles podem realizar ações nos 5 locais diferentes do tabuleiro. Os jogadores enviam seus aprendizes disponíveis nos 15 espaços da sua folha de ação. Apenas 1 aprendiz pode ser colocado em cada espaço de ação, ativando assim aquela ação.

Realizando ações

Depois que todos os jogadores escolheram para onde mandar seus aprendizes, eles removem suas telas pequenas e vão visitar os 5 locais, um após o outro. Em cada local o jogador realiza suas ações na ordem do horário de levantar que foi escolhido anteriormente. O jogador da vez realiza todas as suas ações em um certo local antes do próximo jogador realizar suas ações.

Se um jogador não enviou ao menos um de seus aprendizes para um certo local, ele não realiza ações naquele lugar. Ele é pulado na ordem dos jogadores.

Os jogadores não são obrigados a realizarem as ações escolhidas. Um jogador pode desistir de realizar qualquer ação escolhida. Caso um jogador não possua dinheiro ou blocos de tinta suficientes para uma certa ação, ele **deve** desistir daquela ação.

Locais e ações:



Mercado: Comprar tintas ou fechar estande do mercado

Primeiro o jogador da vez escolhe um dos estandes do mercado disponíveis, e depois escolhe realizar uma das duas ações:

- Comprar tintas ou • Fechar estande do mercado



Exemplo:

Nesta rodada, Carol (vermelho) planeja visitar:

- 1 x o mercado,
- 2 x a catedral,
- 0 x o estúdio,
- 1 x a oficina
- e
- 1 x o teatro.

Locais específicos e ações associadas:



Mercado: Comprar tintas ou fechar estande do mercado



Catedral: Restaurar afresco ou altar



Estúdio: Pintar retratos



Oficina: Misturar tintas



Teatro: Melhorar o humor

Comprar tintas

Cada aprendiz colocado na coluna “mercado” pode comprar uma peça do mercado do estande escolhido. Cada peça só pode ser comprada uma vez. O preço de compra depende do horário de acordar escolhido anteriormente pelo jogador.

O jogador pega, do estoque comum, os blocos de tinta mostrados na peça que acabou de comprar e os esconde atrás da sua tela grande.

Ao terminar suas compras no estande escolhido, o jogador devolve as peças daquele estande para o saco de pano.

Fechar o estande do mercado

Se o jogador da vez enviou ao menos 1 de seus aprendizes para a coluna de “mercado”, ele pode desistir de comprar tintas e fechar o estande escolhido em vez disso. Todas as peças daquele estande são devolvidas para o saco de pano. Isso conta como uma ação livre.



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

Exemplo:

1) Carol (vermelho) enviou um aprendiz para o mercado, permitindo que ela realize 1 ação no mercado. Seu horário de levantar foi 7h, então ela tem que pagar 2 Thalers por cada peça do mercado.



2) Ela quer comprar a peça com 3 blocos de tinta amarela no estande IV. Ela paga 2 Thalers e pega 3 blocos de tinta amarela do estoque comum. Ela devolve todas as peças do estande IV para o saco de pano.



Catedral: Restaurar o afresco ou o altar

Cada um dos aprendizes do jogador colocados na coluna “catedral” pode:

- Restaurar uma seção do afresco ou
- Restaurar o altar uma vez

Restaurar uma seção do afresco

O afresco é dividido em 25 seções; cada seção é coberta por 1 peça. Para restaurar uma seção o jogador deve ter os blocos de tinta mostrados na peça daquela seção.

Ao restaurar uma seção, o jogador devolve os blocos de tinta necessários ao estoque comum e ganha os pontos de vitória mostrados na peça, mais quaisquer pontos de bônus ganhos pelo bispo, se for o caso (veja bispo).

O jogador avança seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória espaços iguais ao número de pontos de vitória que devem ser ganhos (sem contar os espaços iniciais S1 - S4, a trilha de pontos de vitória começam no espaço “1”). Se seu movimento terminar em um espaço já ocupado pelo pintor de outro jogador, ele deve escolher se vai parar no espaço vazio mais próximo atrás ou em frente ao espaço ocupado.

Nenhum espaço na trilha de pontos de vitória pode ser ocupado por **mais de 1 peão**.

Após restaurar a seção, o jogador remove a peça do afresco do tabuleiro e coloca-a virada para baixo à sua frente. Finalmente, ele move o bispo para a seção restaurada.



Exemplo: 1) Carol (vermelho) tinha enviado 2 aprendizes à catedral e, portanto, pode realizar 2 ações nesse local. Primeiro ela escolhe a peça valendo 3 PV.



2) Ela devolve os blocos de tinta ao estoque comum como exigido pela peça e avança seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória em 3 espaços.

3) O bispo está em um espaço adjacente diagonalmente, então Carol ganha 2 PV extras (e move seu mestre pintor na trilha de pontos de vitória de acordo). No total, Carol ganhou 5 pontos por restaurar essa seção do afresco.

Ela pega a peça de afresco do tabuleiro e coloca-a virada para baixo na sua frente, movendo o bispo para essa seção recém-restaurada do afresco.

4) Agora Carol segue realizando sua segunda ação na catedral.

Movendo o bispo:

Antes de restaurar **qualquer** seção do afresco, o jogador pode mover o bispo **uma vez** apenas **1 espaço** em qualquer direção (na vertical, horizontal ou diagonal) pagando 1 Thaler para o estoque da comunidade. Esse movimento pode terminar em qualquer seção, não importa se foi restaurada ou não.



Pontos de bônus do bispo:

Se o bispo estiver parado na seção a ser restaurada, o jogador ganha 3 pontos de bônus. Se o bispo estiver em um espaço adjacente (na vertical, horizontal ou diagonal) à seção a ser restaurada, o jogador ganha 2 pontos de bônus.

Restaurar o altar

Em vez de restaurar uma seção do afresco, o jogador da vez pode escolher restaurar o altar.

Isso pode ser feito de duas formas:

- Restaurar o altar usando **3 tintas básicas**:

O jogador devolve 1 de cada bloco de tinta amarelo, vermelho e azul de detrás da sua tela para o estoque comum. Ele ganha 2 PV por esta restauração.

O jogador pode substituir qualquer um ou até todas essas tintas por tintas verde, laranja ou roxa. Cada uma dessas tintas coringa vale 1 PV adicional.

- Restaurar o altar usando **apenas 3 misturas de tinta**:

O jogador devolve 1 de cada bloco de tinta laranja, verde e roxa de detrás de sua tela para o estoque comum. Ele ganha 6 PV por essa restauração.

Atenção: Geralmente essa ação será mais atraente quando o jogo estiver mais perto do fim e o número de seções de afrescos não restaurados estiver diminuindo.



$2 + 1$ (3 pontos de vitória)

Exemplo: Alexandre ganhou um total de 3 pontos de vitória. 2 PV (vermelho/amarelo/azul) + 1 PV (o verde substitui o amarelo).

$2 + 1 + 1 + 1$ (5 PV)

Exemplo: Alexandre ganhou um total de 5 pontos de vitória. 2 pontos de tintas básicas (vermelho/amarelo/azul) + 3 pontos (2 laranja e 1 verde substituindo vermelho/amarelo/azul).



Exemplo: Alexandre devolve 1 bloco de tinta verde, 1 laranja e 1 roxo para o estoque comum. Ele ganha 6 pontos de vitória.



Estúdio: Pintar retratos

Para cada um de seus aprendizes colocados na coluna “estúdio” o jogador recebe 3 Thalers do estoque comum.



Exemplo: Carol (vermelho) não colocou nenhum aprendiz no estúdio e, portanto, não pega nenhum Thaler do estoque comum. Ela não realiza nenhuma ação nesse local e seu turno é pulado.



Oficina: Misturar tintas

Para cada um de seus aprendizes colocados na coluna “oficina” o jogador pode **misturar tintas até 2 vezes**.

O jogador da vez escolhe quais tintas ele quer misturar. Ele simplesmente devolve os blocos de tintas que serão misturadas para o estoque comum e pega os bloco de tinta resultantes no lugar deles.



Exemplo: Carol (vermelho) tinha colocado 1 aprendiz na oficina. Isso permite que ela misture tintas até 2 vezes, de acordo com a tabela de misturas.

Atenção: O número de blocos de tinta é ilimitado. No caso raro do estoque de blocos de tinta acabar, cada jogador anota em um pedaço de papel o número e cores dos blocos que ele receberia.



Teatro: Melhorar o humor

Para cada um de seus aprendizes colocados na coluna “teatro” o jogador pode mover seu mestre pintor **2 espaços para cima** no painel de humor.

Atenção: Qualquer mudança de humor devido à visita ao teatro será efetiva no turno seguinte, depois da seleção do horário de levantar. Apenas depois disso os aprendizes são devolvidos ou recuperados.



Exemplo: Carol (vermelho) enviou um de seus aprendizes para o teatro. Seu humor melhora em 2 espaços.

Depois que todos os jogadores terminarem todas as suas ações, a próxima rodada deve ser preparada:

- Sorteie o número apropriado de peças do mercado para cada estande e coloque-os virados para cima.
- Cada jogador recebe sua renda, que é de 1 Thaler para cada peça de afresco virada para baixo na sua frente que possuir (aplicável somente depois da restauração de ao menos 1 seção de afresco).
- Todos os jogadores movem seus mestres pintores de volta para seus dormitórios na hospedaria.

O jogador na última posição na trilha de pontos de vitória começa a próxima rodada selecionando seu horário de acordar.



Para facilitar a referência, as fases do jogo são mostradas na lateral da tela pequena.

Caso 2 ou mais mestres pintores ainda estejam parados nos espaços iniciais, eles trocam de lugar. O primeiro é movido para o final da fila e os outros movem um espaço para cima.

Fim do jogo e pontuação final

Se houver 6 ou menos peças de afresco restantes no tabuleiro no começo de uma rodada, essa é a rodada final do jogo.

Todos os jogadores viram sua folha de ações mostrando o lado 2.

O jogo termina depois dessa rodada, mesmo se o afresco não for completamente restaurado. A renda não é paga no final da rodada final.

Pontuação final

Agora todos os jogadores recebem pontos de vitória por seu dinheiro. Cada 2 Thalers valem 1 ponto de vitória. Esses pontos de vitória final são dados na ordem dos jogadores (horário de levantar) da rodada final.

O jogador com o maior total de pontos de vitória é o mestre de todos os pintores de afresco e vencedor do jogo!



Na rodada final, o “teatro” não pode mais ser visitado. Em vez disso, a catedral pode ser visitada 2 vezes.

Atenção: Caso o afresco seja completamente restaurado durante uma rodada sem que a rodada final seja acionada, aquela será a rodada final e deverá ser imediatamente seguida pela pontuação final. Sendo a rodada final, nenhuma renda é paga.

Atenção: Se um mestre pintor para em um espaço ocupado na trilha de pontos de vitória durante a pontuação final, o peão é movido para frente até o próximo espaço livre.

