

Un gioco di Marco Ruskowski e Marcel Süßelbeck per 2-4 giocatori a partire da 10 anni

Il Vescovo è in attesa di ospiti importanti, ma il grande affresco – il dipinto che decora il soffitto del Duomo – deve essere assolutamente restaurato. Vengono con-

FRESCO

vocati i più abili artisti del Rinascimento, che dovranno mettere alla prova le loro capacità. Chi riuscirà a far risalire di nuovo l'affresco?

L'idea

Lasciatevi coinvolgere da Fresco, il suggestivo gioco per le famiglie per 2-4 giocatori a partire da 10 anni, e sarete affascinati dal periodo rinascimentale. Immergetevi in un'epoca sontuosa ed approfittate delle ulteriori possibilità offerte dai 3 moduli contenuti all'interno della scatola. Possono essere combinati a piacere con il gioco base, per aumentarne gradualmente la complessità e modificarne la durata.

Più divertimento per più tempo.

- Il gioco di base: Fresco
- I moduli di espansione che rendono il gioco più complesso:

Modulo 1: I ritratti

Modulo 2: Gli ordini del Vescovo

Modulo 3: Le miscele di colori

Scopo del gioco

I giocatori rivestono il ruolo di pittori, a cui viene incaricato dal Vescovo di restaurare il grande dipinto del Duomo.

La giornata di lavoro deve essere ben pianificata ed è necessario iniziare molto presto. Per svolgere il lavoro nel Duomo è necessario acquistare i colori, miscelarli e restaurare l'affresco.

Se l'incasso non è sufficiente, è necessario svolgere altre opere nel proprio atelier. Ma spesso ne risente lo stato d'animo degli aiutanti che possono trovare beneficio solo recandosi a teatro.

Solo chi riesce a giocare con abilità, potrà conquistare punti e divenire il pittore di maggior successo.

Nella pagina seguente è riportato un schema del materiale di "Fresco". Il materiale e le regole per i singoli moduli di espansione sono nel foglio allegato.

L'allegato include anche le regole per giocare in due.



Materiale

- 1 tabellone doppio
- 14 tessere del mercato
- 25 tessere dell'affresco con i valori 3-11
- 60 monete (i talleri) 36 di valor 1, 16 di valor 5 e 8 di valor 10
- 78 cubetti colorati, 17 nei colori: rosso, giallo, blu; 9 in verde, viola, arancio
- 4 aiutanti di colore neutro
- 20 aiutanti, 5 in ciascuno dei 4 colori
- 12 pittori, 3 in ciascuno dei 4 colori
- 1 Vescovo
- 4 cartoncini di protezione piccoli
- 4 cartoncini di protezione grandi
- 4 pannelli delle azioni
- 4 carte con tabelle per le miscele
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 foglio delle istruzioni

Materiale da distribuire ai giocatori

Ogni giocatore riceve nel colore prescelto:

- 1 cartoncino di protezione piccolo e 1 pannello delle azioni, che posiziona dietro il cartoncino con il lato "1" rivolto verso l'alto.



Lato esterno del cartoncino di protezione piccolo



Lato interno del cartoncino di protezione piccolo con schema della Fase 1, della Fase 2 e per la preparazione della nuova manche



Schema delle azioni
Lati 1 e 2

Il lato 2 viene utilizzato solo nell'ultima manche

- 1 cartoncino di protezione grande, dietro il quale viene posizionata 1 cubetto giallo, 1 rosso e 1 blu e 12 talleri.



Lato esterno del cartoncino di protezione grande



Lato interno del cartoncino di protezione grande con la tabella delle miscele dei colori fondamentali

- 1 carta con la tabella delle miscele dei colori fondamentali
- 3 pittori
- 5 aiutanti



Svolgimento del gioco in 3 e 4 giocatori

1. Il tabellone doppio ...

... viene posto al centro del tavolo raggiungibile da tutti. E' visibile il lato per 4 giocatori (caselle di partenza S1-S4).

Giocando in tre il tabellone viene girato e viene utilizzato il lato del tabellone con le caselle di partenza S1-S3.

2. Le

Ogni g
sacche
gono e
sulle ca

9. Il Vescovo

Viene posto sulla tessera al centro dell'affresco.



8. Il Teatro

Ciascun giocatore pone uno dei suoi pittori sulla casella con il colore corrispondente indicante lo stato d'animo.



Ciascuno degli aiutanti di colore neutro viene posto all'inizio di ogni colonna.



7. Il laboratorio

Consiste di 6 caselle su cui vengono posizionate i cubetti ordinati per colore. Costituiscono la scorta generale dei colori.



6. L'atelier

Le monete vengono raggruppate in base al valore e messe sulle 3 caselle libere dell'atelier. Costituiscono la scorta generale del denaro.

caselle di partenza (S1-S4)

Il giocatore pone 1 pittore nel
 tutto di stoffa. I personaggi ven-
 stratti uno dopo l'altro e messi
 caselle all'inizio del segnapunti.

3. La locanda

Ciascun giocatore pone uno dei suoi artisti su uno spazio sopra la locanda.

La locanda mostra:



nella colonna a sinistra l'ora della sveglia



nella colonna al centro i cambi d'umore



nella colonna a destra i prezzi sul mercato



Sezione dell'affresco
 con le tessere

Altare

4. Il mercato con le bancarelle I - IV

Le 14 tessere del mercato vengono messe nel sacchetto e mescolate. Indicano i colori che è possibile acquistare al mercato. Per ciascuna bancarella viene estratto il numero di tessere necessario dal sacchetto e posizionato ben in vista. Una tessera rimane nel sacchetto.

Se si gioca in tre, i rivenditori saranno 3. Vengono tolte le seguenti tessere:



Complessivamente si gioca con 11 tessere, 2 rimangono nel sacchetto.

5. Il Duomo con l'affresco e l'altare

Delle 25 tessere dell'affresco ne viene presa una con valore pari a 11 che si mette al centro dell'affresco.



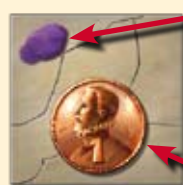
Le altre tessere vengono mescolate e posizionate sulle sezioni dell'affresco con il lato anteriore rivolto verso l'alto.

Lato anteriore



Punteggio
 Cubetti colorati da utilizzare per il restauro.

Retro



Necessario solo per il modulo di espansione "Incarichi del Vescovo".

Incasso

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in diverse manche. Ogni manche consiste di 2 fasi:

1. Scegliere l'ora della sveglia e modificare lo stato d'animo
2. Pianificare e svolgere le azioni

Le fasi nel dettaglio:

1. Scegliere l'ora della sveglia e modificare lo stato d'animo

Inizia il giocatore che si trova più **indietro** nel segnapunti.

Sposta il proprio pittore dalla locanda sulla casella con l'ora della sveglia desiderata. Gli altri giocatori scelgono a turno, in **ordine crescente in base al punteggio**, un orario non occupato. In ogni casella dell'orario può trovarsi solo un pittore.

L'orario prescelto ha tre effetti per ciascun giocatore:

- può modificare lo **stato d'animo**
- definisce il **prezzo** al mercato
- stabilisce l'**ordine dei giocatori** per le azioni della fase 2

Cambiare lo stato d'animo

Il cambio dello stato d'animo è visibile nella colonna al centro. Non appena il giocatore ha scelto l'ora della sveglia, sposta il pittore verso il basso o verso l'alto in base al proprio stato d'animo. Il pittore non può essere spostato oltre la casella più in basso o più in alto.

Lo stato d'animo può avere i seguenti effetti:

• Caselle "+1"

Se il pittore si trova su una delle due caselle "+1", il giocatore prende la **pedina dell'aiutante di colore neutro** dalla sua colonna, che potrà utilizzare nella 2a fase del gioco per **una ulteriore azione** (in tutto 6 azioni) sul suo pannello delle azioni. Il giocatore tiene quest'aiutante finché non lascia nuovamente le caselle "+1". In questo caso riposiziona il personaggio sulla casella sopra l'indicatore dello stato d'animo.

• Caselle "-1"

Se il personaggio si trova su una delle caselle "-1", deve cedere 1 dei propri aiutanti. Lo mette davanti al cartoncino di protezione. Nella seconda fase del gioco avrà quindi a disposizione solo 4 azioni. Quando lascerà le caselle "-1", ritornerà in possesso del suo aiutante.

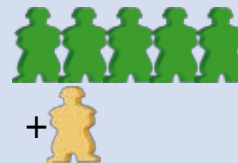
Nota: All'inizio del gioco, tutti gli artisti sono sulle caselle di partenza S1-S4; la casella più arretrata è la S1.



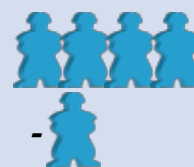
Esempio:

1.) Il giocatore rosso è quello più indietro sul segnapunti. Sceglie per prima l'ora della sveglia e pone il proprio pittore sulle 7, stabilendo per questo turno che il suo umore peggiora di 1 e deve pagare 2 talleri ad ogni bancarella del mercato. Ora, gli altri giocatori non possono più scegliere questo orario.

2.) Il giocatore rosso adatta il suo stato d'animo nel teatro, spostando il proprio personaggio di 1 casella verso il basso



Il giocatore dispone di 1 ulteriore aiutante.



Il giocatore avrà a disposizione 1 aiutante in meno.

Prezzi al mercato

Sulla colonna destra ogni giocatore potrà leggere il prezzo che deve pagare per questa manche al mercato per 1 tessera del mercato.

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

Esempio:

Il giocatore rosso deve pagare al mercato 2 talleri per ciascuna tessera.

Ordine di gioco

Quando tutti i giocatori hanno scelto l'ora della sveglia, viene definita l'ordine dei giocatori per questa manche. Il giocatore che ha scelto di svegliarsi prima degli altri, nella fase 2 dello svolgimento delle azioni sarà sempre il primo. Tutti gli altri giocatori continuano in ordine crescente in base all'orario in cui si svegliano.

Attenzione:

Ci sono nel gioco 2 diverse ordini di gioco:

- 1. L'ordine in cui viene scelta l'ora della sveglia (determinata dalla posizione sulla barra del punteggio).*
- 2. L'ordine in cui vengono eseguite le azioni (determinata dall'ora della sveglia).*

2. Pianificare e svolgere le azioni

Pianificare le azioni

Tutti i giocatori organizzano **contemporaneamente dietro il cartoncino di protezione piccolo** le azioni che desiderano svolgere nei 5 diversi luoghi del tabellone.

Distribuiscono gli aiutanti a loro disposizione fra le 15 caselle del pannello delle azioni. Su ciascuna casella può essere posizionato 1 solo aiutante. Ciascun aiutante attiva un'azione.



Esempio:

*In questa manche il giocatore decide di visitare
1 volta il mercato,
2 volte il Duomo,
0 volte l'atelier,
1 volta il laboratorio
e
1 volta il teatro*

Svolgere le azioni

Quando tutti i giocatori hanno posizionato i propri aiutanti, tolgono il cartoncino di protezione piccolo e visitano uno dopo l'altro i 5 luoghi del tabellone. In ciascun luogo, i giocatori svolgono le proprie azioni nella ordine data dalla sveglia prescelta. Il giocatore di turno esegue tutte le sue azioni in un luogo prima che il giocatore successivo visiti questo luogo.

Se un giocatore non ha utilizzato nessun aiutante in un luogo, qui non esegue nessuna azione. Nella ordine dei giocatori viene saltato.

Non sussiste alcun obbligo, il giocatore può rinunciare in qualsiasi momento a svolgere le singole azioni.

Se un giocatore non ha abbastanza denaro o cubetti colorati per un'azione, deve rinunciarvi.

I luoghi e le azioni:



■ Mercato: acquisto dei colori o chiusura di una bancarella

Il giocatore di turno sceglie anzitutto una delle bancarelle a disposizione e porta a termine una delle seguenti azioni:

- acquisto dei colori o
- chiusura di una bancarella

I singoli luoghi e le azioni possibili:



■ Mercato: acquisto dei colori o chiusura di una bancarella



■ Duomo: restauro dell'affresco o dell'altare



■ Atelier: esecuzione di ritratti



■ Laboratorio: miscela dei colori



■ Teatro: miglioramento dello stato d'animo

Acquisto dei colori

Per ciascun aiutante utilizzato nella colonna "mercato", può acquistare 1 tessera del mercato nella bancarella scelta. Il giocatore può comprare ogni tessera solo una volta. Paga il prezzo che ha stabilito con l'ora della sveglia.

Ora prende i cubetti colorati rappresentati sulla tessera del mercato dalla scorta e li mette dietro il cartoncino di protezione grande.

Una volta terminati gli acquisti, chiude la bancarella e ripone le tessere del mercato nel sacchetto.

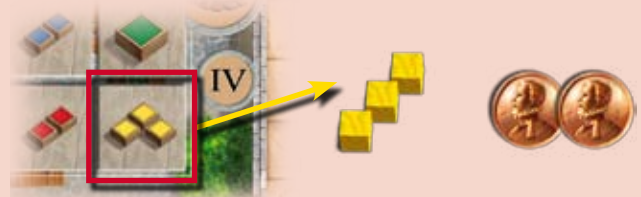
Chiusura di una bancarella

Ogni giocatore che ha posizionato almeno 1 aiutante nella colonna "mercato" può rinunciare all'acquisto di colori e invece decidere di chiudere una bancarella. Questa azione è gratuita. Le tessere vengono riposte nel sacchetto.



Esempio:

1.) Il giocatore rosso ha 1 aiutante nella colonna "mercato" e può quindi svolgere una azione nel mercato. Poiché si è svegliato alle 7 l'acquisto della tessera gli costa 2 talleri.



2.) Decide di acquistare la tessera con le 3 cubetti gialli nella bancarella IV, paga 2 talleri e prende i cubetti dalla scorta generale. Tutte le tessere della bancarella IV vengono riposte nel sacchetto.



■ Duomo: restauro dell'affresco o dell'altare

Con ciascuno degli aiutanti posizionati nel Duomo il giocatore di turno potrà:

- restaurare una sezione dell'affresco oppure
- restaurare una volta l'altare

Restauro di una sezione dell'affresco

L'affresco è suddiviso in 25 sezioni sulle quali all'inizio del gioco si trova 1 tessera. Per poter restaurare una sezione, il giocatore deve possedere i cubetti colorati rappresentati sulla tessera corrispondente.

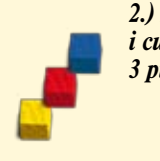
Ripone nella scorta generale i cubetti necessari e riceve il punteggio stampato sommato ai punti bonus eventualmente ottenuti dal Vescovo (vedi Vescovo).

Ora il giocatore fa avanzare il pittore sulla segnapunti il numero di punti conquistati. (Le caselle di partenza S1-S4 non vengono conteggiate. Il segnapunti inizia con la casella 1.) Se giunge ad una casella su cui si trova già un pittore, il giocatore deve decidere se porre il proprio sulla casella libera immediatamente prima o dopo. Non possono stare mai diversi pittori sulla stessa casella.

Prende la tessera dell'affresco dal tabellone e la pone davanti a sé con il retro rivolto verso l'alto. Al termine dell'azione pone il Vescovo sulla sezione che si è liberata.



Esempio: 1.) Il giocatore rosso ha 2 aiutanti nel Duomo e può quindi svolgere 2 azioni in questo luogo. Sceglie anzitutto di prendere la tessera con il valore 3.



2.) Ripone nella scorta generale i cubetti rappresentati ed ottiene 3 punti.

3.) Poiché il Vescovo confina diagonalmente, il giocatore rosso riceve inoltre 2 punti bonus. Ha complessivamente conquistato 5 punti e fa avanzare il pittore di 5 caselle sul segnapunti.

Pone la tessera dell'affresco davanti a sé con il retro verso l'alto. Sposta il Vescovo sulla sezione dell'affresco che si è liberata.

4.) Esegue la 2a azione nel Duomo.

Spostamento del Vescovo:

Prima di ogni restauro, e pagando 1 tallero, Il giocatore può spostare il Vescovo **una volta** di 1 casella in una direzione a sua scelta (orizzontale, verticale o diagonale). Il Vescovo può essere messo su una casella vuota o su una tessera dell'affresco.



Punti bonus per il Vescovo:

Se il Vescovo, prima di un restauro, si trova direttamente sulla tessera dell'affresco prescelta, il giocatore riceve 3 punti bonus. Se si trova su una casella confinante (orizzontale, verticale o diagonale), il giocatore riceve 2 punti bonus.

Restauro dell'altare

Anziché una sezione dell'affresco il giocatore di turno potrà utilizzare l'aiutante anche per restaurare l'altare.

Esistono 2 possibilità:

• Restauro con i colori base:

Il giocatore ripone nella scorta 1 cubetto nei colori giallo, rosso e blu, ottenendo 2 punti.

Ognuno di questi colori base può essere sostituito con il verde, l'arancio o il viola – Ciascuno dei cubetti utilizzato come jolly fa conquistare 1 punto extra.

• Restauro con i colori miscelati:

Il giocatore ripone nella scorta 1 cubetto nei colori arancio, verde e viola, ottenendo 6 punti.

Nota: Questa azione ha senso soprattutto verso la fine del gioco, quando il numero di tessere dell'affresco da restaurare diminuisce.



$= 2 + 1$ (3 punti)

Esempio: Il giocatore riceve complessivamente 3 punti. 2 punti di valore base (rosso/giallo/blu) + 1 punto per il cubetto jolly (verde, sostituzione per il giallo).

$= 2 + 1 + 1 + 1$ (5 punti)

Esempio: Il giocatore riceve complessivamente 5 punti. 2 punti di valore base (rosso/giallo/blu) + 3 punti (arancio/arancio/verde, sostituzione rosso, giallo, blu).



Esempio: Il giocatore ripone nella scorta 1 pedina nei colori verde, arancio e viola, ottenendo 6 punti.



■ Atelier: esecuzione di ritratti

Per ogni aiutante nella colonna "atelier" il giocatore riceve 3 talleri dalla scorta generale.



Esempio:

Poiché il giocatore rosso non ha utilizzato aiutanti nell'atelier, non riceve neanche 3 talleri dalla scorta generale.

Per questa manche viene saltato nella sequenza dei giocatori e in questo luogo non svolge azioni.



■ Laboratorio: miscela dei colori

Per ciascun aiutante utilizzato nella colonna "Laboratorio", il giocatore può eseguire **un massimo di 2 miscele di colori**.

Il giocatore di turno sceglie quali colori desidera miscelare. Ripone nella scorta generale i cubetti necessari e prende i cubetti che ottiene dalla miscela.



Esempio: Il giocatore rosso ha un aiutante nel laboratorio. Può quindi eseguire 2 miscele della tabella dei colori fondamentali.

I colori sono illimitati. In caso di esaurimento delle pedine colorate presenti nella scorta, ciascun giocatore si annoterà le pedine che scambia.



Teatro: Miglioramento dello stato d'animo

Per ciascun aiutante utilizzato nel “teatro”, il giocatore sposta il pittore sull'indicatore dello stato d'animo di 2 caselle in avanti.

Nota: Eventuali variazioni dello stato d'animo ottenute visitando il teatro hanno effetto nella manche successiva dopo la definizione dell'ora della sveglia. Solo allora vengono assegnati / restituiti gli aiutanti.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto le proprie azioni, vengono svolti i preparativi per la manche successiva:

- Per ciascuna bancarella viene pescato uno dopo l'altro il numero necessario di tessere dal sacchetto che vanno distribuite scoperte sulle singole caselle.
- Ogni giocatore riceve come incasso 1 tallero per ogni tessera dell'affresco che davanti a sé (possibile solo se è stata restaurata la prima tessera dell'affresco).
- I pittori della locanda vengono riposizionati.

Inizia la nuova manche il giocatore il cui pittore si trova più **indietro** nel segnapunti stabilendo l'ora della sveglia.



Esempio: Il giocatore rosso ha un aiutante nel teatro. Il suo stato d'animo sale immediatamente di 2 caselle.



Per maggior chiarezza sulle le singole fasi queste sono rappresentate all'interno del cartoncino di protezione piccolo..

Se 2 o più pittori si trovano sulle caselle di partenza, la sequenza viene modificata fra loro. Il pittore più avanti viene posto alla fine della fila e gli altri avanzano..

Conclusione del gioco e calcolo finale del punteggio

Se all'inizio della manche sono presenti sul tabellone ancora 6 tessere dell'affresco o meno, inizia l'ultima manche.

Tutti i giocatori girano il pannello delle azioni sul lato 2.

Il gioco termina dopo questa manche, anche se l'affresco non è stato restaurato del tutto. Non sono previsti ulteriori incassi.

Calcolo del punteggio finale

I giocatori ricevono ora punti per il denaro che possiedono.

2 talleri valgono 1 punto. I punti vengono assegnati nella sequenza dei giocatori dell'ultima manche (ora della sveglia).

Vince il pittore, che ha il punteggio più elevato.



Nell'ultima manche il luogo “Teatro” non viene utilizzato. I giocatori visitano invece ancora una volta il “Duomo”.

Nota: Se si verifica il caso in cui in una manche sia stato restaurato l'intero affresco ma non si è ancora entrati “nell'ultima manche”, viene completata la manche in corso e si procede con il calcolo del punteggio finale. Anche ora non sono previsti ulteriori incassi.

Nota: Se nel segnapunti un pittore giunge ad una casella su cui se ne trova già un altro, viene posizionato nella casella libera successiva.

