



REGLAS

ARTISANS

UN JUEGO DE SÉCOLÈNE Y JEAN PAUL MONNET



ARTISANS



UN JUEGO DE SÉGOLÈNE Y JEAN PAUL MONNET

INTRODUCCIÓN

A través de los siglos, los **Artisans** han sido trabajadores calificados, artesanos especializados en la creación de objetos de arte funcionales y decorativos. Esculturas, dibujos, joyas, ropas y construcciones de diferentes formas y tamaños. El trabajo de los artesanos ha marcado la historia del arte y algunas creaciones han llegado a alcanzar fama mundial, influyendo incluso en el mundo moderno. En **Artisans**, los jugadores deben utilizar siete materiales diferentes: telas, arcilla, madera, piedra, vidrio, oro y metal, perfeccionando sus habilidades y técnicas, para culminar en la creación de los mejores objetos de arte.

PROPÓSITO DEL JUEGO

Obtenga la mayor cantidad de Puntos de Victoria para fin de año (12 meses = 12 rondas) desarrollando su habilidad para utilizar diferentes materiales y crear objetos de arte.



COMPONENTES DEL JUEGO



- **168 CARTAS DE MATERIALES**
(7 materiales diferentes, 24 cartas para cada uno: telas, arcilla, madera, piedra, vidrio, oro, metal).



Cada esquina de cada material (I-II-III-IV) representa el avance en las técnicas de trabajo con dichos materiales a través del tiempo, comenzando con el nivel "I" y llegando a las técnicas más avanzadas en el nivel "IV".

- **1 TOKEN DE JUGADOR**



- **9 CARTAS ARTESANALES CON HABILIDADES ÚNICAS QUE SE ACTIVAN DURANTE EL JUEGO**



- **1 CARTA DE RASTREADOR DE RONDA**



- **1 CUBO DE MADERA PARA RASTREAR RONDAS**



- **24 CARTAS DE OBJETOS DE ARTE**
A la izquierda, cada carta muestra la combinación requerida de materiales y el nivel de técnica correspondiente para crear el objeto de arte específico.



En la parte inferior derecha se muestran los Puntos de Victoria que tendrá dicho Objeto de Arte al final del juego.

ARTISANS

CONFIGURACION DEL JUEGO

CUBIERTA DE MATERIALES:

Para 2 jugadores, usa 12 cartas de cada material, barájalas bien para crear un variado mazo de materiales y devuelve las cartas restantes a la caja.

Coloca el mazo de materiales boca abajo en el centro de la mesa. Luego reparte 6 cartas a cada jugador (una carta a la vez y alternando entre jugadores).

Para 3 jugadores, usa 18 cartas de cada material, luego sigue las instrucciones del juego para 2 jugadores.

Para 4 jugadores usa todas las cartas de cada material, luego sigue las instrucciones del juego para 2 jugadores.

CONFIGURACIÓN DEL MERCADO:

Muestra 5 Cartas de Material y colócalas en un círculo como se muestra en la imagen. Luego coloca la ficha del primer jugador en el centro del círculo. Estas cartas conforman el mercado: el lugar donde se recolecta e intercambia materiales para crear los diversos Objetos de Arte.



OBJETOS DE ARTE:

Clasifica las cartas de Objetos de Arte por sus Puntos de Victoria (3-7), creando cinco conjuntos diferentes y baraja cada conjunto de cartas. Deberá hacer dos mazos de 10 cartas cada uno, devolviendo las 4 cartas restantes a la caja.



Para crear el primer mazo, usa la siguiente combinación de cartas:

- 4 cartas de Objetos de Arte por valor de 3 Puntos de Victoria.
- 3 cartas de Objetos de Arte por valor de 4 Puntos de Victoria.
- 2 cartas de Objetos de Arte por valor de 5 Puntos de Victoria.
- 1 carta de Objetos de Arte por valor de 6 Puntos de Victoria.

Para crear el segundo mazo, usa la siguiente combinación de cartas:

- 1 carta de Objetos de Arte por valor de 4 Puntos de Victoria.
- 2 cartas de Objetos de Arte por valor de 5 Puntos de Victoria.
- 3 cartas de Objetos de Arte por valor de 6 Puntos de Victoria.
- 4 cartas de Objetos de Arte por valor de 7 Puntos de Victoria.

Baraja cada mazo y colócalos boca abajo sobre la mesa. Coloque el mazo 1 a la izquierda y el mazo 2 a la derecha. Revela las 4 primeras cartas del mazo 1 y colócalas boca arriba en una fila debajo de los mazos. Cuando desees crear un objeto de arte, selecciona una de las 4 cartas reveladas disponibles.



MAZO 1



MAZO 2



Luego voltea la carta superior del mazo 1, para que todos los jugadores puedan ver el siguiente Objeto de Arte, permitiéndole desarrollar mejor sus materiales.



RASTREADOR DE RONDAS:

Coloca la tarjeta de Rastreador de rondas junto al mercado, con el lado que muestra los números del 1 al 6 hacia arriba. Coloca el cubo de madera en el número 1, que representa la primera ronda/mes. Al final de la ronda 6, voltee la tarjeta hacia el lado que muestra las rondas 7-12. Al comienzo de cada ronda, mueve el cubo de madera para marcar tu ronda actual.

CARTAS DE ARTESANOS:

Comenzando con el jugador más joven y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los jugadores debe tomar un artesano de su elección y colocarlo frente a sí, boca arriba y visible para todos los jugadores. Luego se pasarán los artesanos restantes al jugador a tu izquierda y así sucesivamente. Después de que todos los jugadores hayan elegido un artesano, devuelva las cartas restantes a la caja.

Cada carta de Artesano tiene una habilidad única que estará activa durante todo el juego. Esta habilidad afectará su estrategia y los Puntos de Victoria que intentará acumular.



CARTAS DE ARTESANOS

LAS RONDAS DEL JUEGO

El juego se juega a 12 rondas. Cada ronda representa un mes. Una ronda se divide en dos fases:

- a) Coleccionar – Comercio de materiales / fabricar un Objeto de Arte
- b) Desarrollo de materiales

En la primera fase de la ronda, debes elegir visitar el Mercado o fabricar un objeto de Arte. Durante la primera y la segunda ronda, no podrás fabricar objetos de arte, ya que primero debes desarrollar al menos 2 materiales diferentes, como se explica a continuación.

El jugador más joven comienza el juego.

FASE (A) DEL MERCADO:

- El número máximo de cartas que puedes tener en la mano es 6.
- Si cuentas con 6 cartas de Material y deseas coleccionar una carta del Mercado, podrás comerciar. Escoge una carta de tu mano e intercámbiala con la carta deseada en el Mercado bajo solo una condición: la carta que esté en el Mercado no puede ser la misma que ninguno de los lados representados en la carta que estás reemplazando (izquierda o derecha).
- Si tiene menos de 6 cartas de Material en tu mano, puede con el jugador a la izquierda elegir una carta del Mercado y agregarla a tu mano.
- Cuando termina tu turno, el juego seguirá con el jugador a la izquierda. El mercado permanecerá abierto hasta que un jugador elija tomar la ficha del primer jugador. El jugador que tome la ficha de Primer Jugador no puede realizar ninguna otra acción de Mercado. Cada uno de los jugadores restantes puede realizar una última acción antes de que el Mercado cierre o pase.
- Mientras el Mercado permanezca abierto, no habrá cartas en él, deberás mostrar 5 nuevas cartas del mazo de Material, luego continúe jugando hasta que cierre el Mercado.
- Si después de que el Mercado cierre, aún quedan cartas en él, colócalas en una pila de descarte al lado del mazo de Materiales.
- Si el mazo de materiales se queda sin cartas, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de materiales.
- El jugador con la ficha del Primer Jugador irá primero en la siguiente fase de la ronda “Desarrollo de Materiales” y en la primera fase de la siguiente ronda/mes.
- Al principio de cada ronda/mes, el jugador con la ficha del Primer Jugador revelará 5 nuevas cartas de Material del mazo de Material, creando un nuevo Mercado. Luego se devolverá la ficha del primer jugador al mercado.



FASE (A) DE OBJETOS:

Al comienzo de cada ronda/mes, si escoges crear un objeto de arte, no podrás visitar el Mercado al mismo tiempo. Podrás visitar el Mercado cuando sea tu turno nuevamente (en la misma ronda). No puedes fabricar un objeto de arte si ya has visitado el Mercado en la misma ronda.

Para fabricar un objeto de arte, deberás haber desarrollado los materiales requeridos en el nivel requerido (consulte Desarrollo de materiales a continuación). Cuando elabores un objeto de arte, toma la carta y colócala enfrente tuyo. Al final del juego, se le otorgará los Puntos de Victoria indicados en la carta. Las cartas de material que hayas desarrollado permanecerán en juego y no se perderán.



Cuando creas un objeto de arte, no reveles uno nuevo hasta el comienzo de la siguiente ronda/mes. Al comienzo de la próxima ronda/mes, revela una nueva carta o cartas del mazo equivalente, para rellenar el espacio vacío que dejaron las cartas que creaste. Luego, voltea la carta superior de la baraja boca arriba para que los jugadores puedan ver el siguiente objeto de arte.

En cada ronda/mes solo podrás fabricar 1 objeto de arte.

Al comienzo de la ronda 7, si quedan cartas en el mazo de Objetos de Arte 1, retíralas del juego. Continúe con el juego usando el mazo 2. Si quedan cartas reveladas, déjalas en juego. Las cartas del mazo 2, que usarás durante el resto del juego, serán más difíciles de fabricar.



EJEMPLOS DE CARTAS DE OBJETOS

FASE (B) DESARROLLO DE MATERIALES:

El jugador con la ficha del primer jugador va primero. Luego, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj con el jugador a la izquierda.

Escoge 1 tipo de material entre las cartas que tenga en la mano (telas, arcilla, madera, etc.) y coloca tantas cartas de ese tipo como desees frente a tí, boca arriba en el nivel 1 como se muestra en la imagen de la derecha. Cada carta de Material de nivel 1 que tenga frente a sí al final del juego valdrá 1 Punto de Victoria.

En las siguientes rondas/meses, podrás jugar el mismo tipo de material o uno diferente, según el objeto de arte que planees fabricar, pero siempre solo un tipo de material por ronda/mes.

Si ya has desarrollado un tipo de material en el nivel 1, la próxima vez que quieras jugar cartas de material de este tipo, coloca las cartas en el nivel 2 como se muestra en la imagen de la derecha. Al final del juego, cada carta de nivel 2 colocada enfrente tuyo te otorgará 2 puntos de victoria. Cada material se puede desarrollar hasta el nivel 4 y cada carta de nivel 4 te otorgará 4 puntos de victoria.

Como también puedes ver en la imagen de la derecha, cuando desarrollas un material, las cartas que juegas deben ser iguales o menores en número que las cartas del nivel anterior de ese material.

EJEMPLO:

Tela nivel 1 – Número de cartas 3

Tela nivel 2 – Número de cartas: 1, 2 o 3 estarían permitidas. No se permitirían 4 o más cartas.



FIN DEL JUEGO

El final de la 12ª ronda/mes representa el final del juego.

Atención: al final de la ronda 12, después del desarrollo de materiales, todos los jugadores, comenzando por el jugador con la ficha del primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, podrán fabricar un objeto de arte adicional, siempre que tengan los materiales necesarios de dicho nivel.

Calcula los puntos de Victoria otorgados por las cartas de Material que ha desarrollado, los Objetos de Arte que ha creado y cualquier punto adicional otorgado por su carta de Artesano. Las cartas en su mano no se cuentan.

El jugador con más Puntos de Victoria es el ganador. En caso de empate, el jugador con más Objetos de Arte es el ganador. Si persiste el empate, el jugador con más Cartas de Material en juego es el ganador. Si persiste el empate, los jugadores compartirán la victoria.



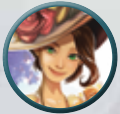
ARTESANOS Y SUS HABILIDADES



EL AMANTE DEL ORO: Cada objeto de Arte que requiera Oro, otorgará 4 Puntos de Victoria adicionales.



EL TALLADOR: Cada objeto de Arte que requiera Madera o Piedra o ambos materiales, otorgará 3 Puntos de Victoria adicionales.



EL VERSÁTIL: por cada tipo diferente de material que hayas desarrollado para fabricar tus objetos de arte, se te otorgará 2 puntos de victoria adicionales.



EL ESPECIALISTA: Por cada tipo diferente de material que haya desarrollado hasta el nivel 4, se le otorgará 5 Puntos de Victoria adicionales.



EL TRABAJADOR NOCTURNO: Al comienzo de cada nueva ronda/mes, podrás crear un objeto de Arte e ir al Mercado al mismo tiempo.



EL PERFECCIONISTA: Cuando desarrolles un material para el siguiente nivel, podrás jugar 1 carta más que las cartas del nivel anterior de ese material.



EL AMANTE DEL ARTE: Cada objeto de arte que elabores te otorgará 2 puntos de victoria adicionales.



EL OPORTUNISTA: Si otro jugador toma la ficha de Primer jugador, antes de que cierre el Mercado, podrás realizar 2 acciones de Mercado en lugar de una.



EL PROVEEDOR: Al comienzo de la ronda/mes, puedes elegir y tomar una de las 4 cartas de Objetos de Arte reveladas y reservarla colocándola frente a él debajo de la carta del **Proveedor**. Los demás jugadores no pueden fabricar este objeto de arte, mientras que tú puedes fabricar cualquiera de los objetos de arte disponibles. Si creas el objeto de Arte reservado debajo de la carta del **Proveedor**, puedes elegir y reservar una nueva tarjeta. Si al final del juego todavía tienes una carta reservada debajo de la carta **Proveedor**, pierdes tantos Puntos de Victoria como se muestran en ese objeto de Arte.



DESARROLLADORES
AUTORES: SÉGOLÈNE Y JEAN PAUL MONNET

Ilustraciones: David Lanza
3D/Gráficos/Maquetación: David Lanza
Traducción: Alejandro Beltran Perez
Desarrollo del juego: V-GAMES
www.v-games.eu

Editado por:
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008
Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281
E-mail: support@v-cubes.com
www.v-cubes.com

