

Jewels

IGNASI FERRÉ



OTHER
LANGUAGES

Eres un diseñador joyero que compite con otros artistas de la joyería para crear las colecciones de joyas más impresionantes, hermosas y actuales. Para ello tendrás que completar las joyas del muestrario común (en el centro de la mesa) situando los dados, como si de gemas se tratase, en la posición y color indicado en las cartas.

Cada ronda, en primer lugar, se seleccionan dados de la bandeja y después se decide sobre qué carta de joya del muestrario se colocan.

Tras una serie de rondas, se acabará la partida, se hace recuento de los puntos de prestigio según la colección de joyas y encargos realizados. ¡El diseñador de joyas con más puntuación será el ganador!

-Componentes-

- (A) 40 dados
- (B) 48 cartas de joyas
- (C) 8 cartas de encargos
- (D) 4 cartas de ronda
- (E) 4 Tableros de taller
- (F) Bandeja tiradados de terciopelo
- (G) Gema de Iniciativa

-Preparación de la partida-

Se reparte un tablero de Banco de trabajo a cada persona y se coloca bajo el extremo izquierdo la carta de marcador de ronda, señalando el número 0 con la herramienta que sobresale de la mesa.

Se barajan las cartas de joya y se colocan en el centro de la mesa boca arriba formando el muestrario de joyas, según el número de personas que juegan:

- 2 personas – 5 cartas
- 3 personas – 6 cartas
- 4 personas – 7 cartas

Se colocan todos los dados en una reserva a un lado.

Se decide la persona que empezará a jugar. Ésta será la que más recientemente haya regalado una joya o la de menor edad, en su defecto, y recibirá la Gema de iniciativa y la bandeja para lanzar los dados.

Se mezclan las cartas de encargo y se colocan boca arriba a la vista de todos, tantas cartas como número de personas más una (en una partida de, por ejemplo, 3 personas se pondrían 4 cartas de encargo).

Está todo listo, ¡ya se puede empezar la partida!

-Descripción de componentes-



-Leyenda-

	Oro Rosa	Oro Amarillo	Oro Blanco
anillo			
pulsera			
colgante			
pendientes			

-Desarrollo de la partida-

Jewels se juega por rondas. Al final de cada ronda se pasa la Gema de iniciativa a la persona situada a la izquierda. La persona que reciba la gema gira una posición su carta de ronda, así hasta completar todas las rondas de juego. Cada ronda tiene dos fases: la de *diseño* y la de *fabricación*.

-Fase Primera: Diseño-

La persona con la Gema de iniciativa lanza los dados en la bandeja. En función del número de personas se lanzarán los dados siguientes:

- 2 Personas: se lanzan 8 dados (2 de cada color)
- 3 Personas: se lanzan 12 dados (3 de cada color)
- 4 Personas: se lanzan 16 dados (4 de cada color)

4

Ahora se pasa la bandeja, sin mover los resultados, a la persona de su izquierda (sentido horario). Ésta hace lo mismo, selecciona un número de los restantes y se queda con esos dados en el Banco de trabajo, sin superar 6 dados. Si hay más personas repiten la acción hasta que la bandeja llegue a la persona que tiene la Gema de iniciativa y ahí finaliza la fase de diseño. Los dados excedentes se devuelven a la reserva.

Pasa la bandeja a Teresa, a su izquierda, y se queda con dos “2” y Carlos, tras recibir la bandeja de Teresa, coge los tres “4”. Devuelven los dados restantes a la reserva y ya están diseñadas las joyas. Ahora toca fabricarlas.



-Fase segunda: Fabricación-

Una vez que la persona ha colocado sus dados en una de las cartas de joya, con independencia de si se ha conseguido poner en la zona de trabajos acabados, se pasa el turno a la persona de su izquierda que hace lo mismo con sus dados guardados. Por lo tanto, **la persona que coloque la última gema de las que tenga la joya que se está trabajando será la que se lleve la carta a la zona de trabajos acabados.**

Si no se puede usar un dado, que por color no puede colocarse en ninguna carta de joya, se descarta y se pasa el turno. Pero siempre que alguien tenga un dado de un color que pueda ubicarse en una joya estará obligado a colocarlo antes de comenzar a descartar.

Muy importante: el último dado que tenga una persona se puede, en lugar de colocarlo en una carta de joya, colocar en una de las

Pueden quedar cartas de joyas en el muestrario, en el centro de la mesa, con algunos dados colocados; esto significa que las joyas siguen en proceso de fabricación y por lo tanto se quedan ahí para el siguiente turno.

Ahora, la persona con la Gema de iniciativa la pasa, junto a la bandeja, a la persona de la izquierda. Por último, la persona que acaba de recibir la gema de iniciativa gira su carta de ronda hacia el siguiente número ascendente, para que se pueda ver la cantidad de veces que ha recibido la gema de iniciativa. Y se inicia una nueva ronda.

1 EJEMPLO: Vero coloca  en la carta del collar de oro blanco y se la coloca bajo su banco de trabajo.



Mesa de Vero

Mesa de Vero



Después Teresa coloca sus dos  sobre los pendientes de oro blanco, llevándose también la carta a la zona de trabajos acabados y quedándose sin dados.

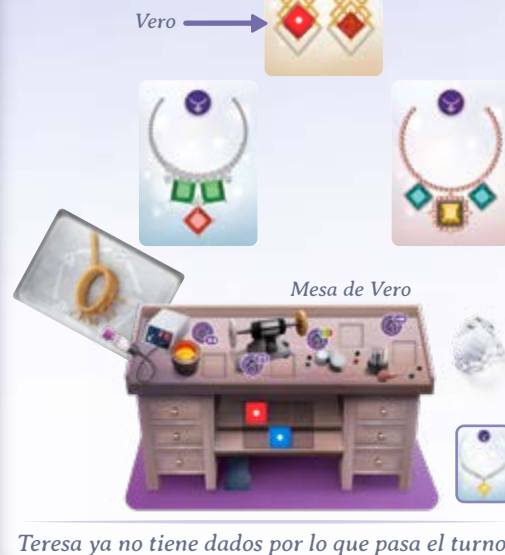


Carlos completa una carta de joya, el anillo de oro rosa, con .



2

Como siguen teniendo gemas, Vero decide poner su  sobre los pendientes de oro amarillo, ya que nadie tiene posibilidades de completar esa carta.



Teresa ya no tiene dados por lo que pasa el turno.

3

Carlos pone su  en la Lupa de gemólogo (ver más adelante).



Vero, la única con dados, coloca su  en los pendientes de oro amarillo...



6

...y se guarda  en el crisol de fundición (ver más adelante).



4

Se reponen el muestrario con tres cartas y Teresa coge la Gema de iniciativa, los 12 dados de la reserva de dados (3 de cada color) y la bandeja, y se dispone a comenzar la segunda ronda girando su carta de ronda al número 2 (al ser la segunda vez que recibe la gema de iniciativa) y viendo que sus contrincantes tienen en sus tableros de trabajo 2 dados reservados.



-Banco de trabajo-

Cada persona tiene un tablero de Banco de Trabajo. Éste representa la mesa de trabajo típica usada por los profesionales de la joyería. En ella podemos encontrar 5 objetos diferentes que están relacionados con 5 actividades necesarias para la creación de una joya: Crisol de Fundición, Gamuza de Pulido, Buriles de Engaste, Lupa de Gemólogo y Motor de Mano de Sacador de Fuego.

Junto a cada objeto hay una iconografía que indica la acción de juego de cada uno de ellos así como la posición donde se puede guardar un dado (menos en el Motor de Mano). Como se detalló en la fase de fabricación solo se puede guardar un dado por ronda y tiene que ser el último dado.

Para poder usar la acción asociada a una actividad, la persona debe tener un dado ubicado en la posición del tablero de taller y, cuando se usa, se devuelve el dado a la reserva de dados.

Nota: Siempre que alguien coloque un dado en su tablero de Banco de trabajo acabará su participación en la ronda, no pudiendo usar las acciones de su tablero en caso de que las tuviese.

Las actividades de fundición y pulido se usan en la fase de diseño y la de engaste y el gemólogo en la fase de fabricación. La descripción de las habilidades son las siguientes:



Crisol de Fundición: La fundición es el proceso por el cual se convierte el metal precioso en una joya en bruto mediante el uso de crisoles, hornos y moldes. Permite, a la persona en turno, seleccionar 4 dados de la reserva en los colores que elija para lanzarlos fuera de la bandeja y añadirlos a los que tienes disponible en la bandeja durante la fase de fabricación. Estos dados son solo para uso de la persona en turno, y se debe devolver a la reserva de

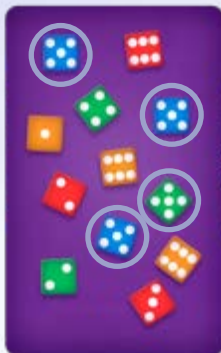
7

dados aquellos que no haya seleccionado. Se mantiene la regla de que como máximo se pueden conseguir un total de 6 dados.



En la fase de diseño, Vero tiene guardado un dado en el Crisol de fundición, y tras sacar en su tirada los siguientes resultados:

Decide usar su dado del Crisol para lanzar 3 dados rojos y 1 verde fuera de la bandeja, obteniendo:



RESERVA



Vero coge los "5" que quedan en la bandeja y el "5" que acaba de lanzar y se los guarda en su Banco de trabajo.

RESERVA



Mesa de Vero



Los 3 dados que quedan fuera de la bandeja y el que estaba en el Crisol los devuelve a la reserva y pasa la bandeja a Teresa.

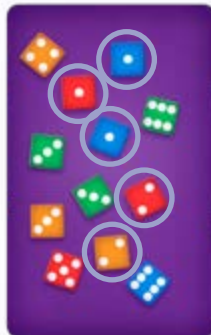


Gamuza de Pulido: Durante el pulido se trabajan las superficies de la joya para alcanzar el grado de brillo deseado. Se usan máquinas con gamuzas y cera especial para pulir joyas. Permite a la persona en turno, después de seleccionar un número y sus dados, coger todos los dados del número superior o inferior a éste durante la fase de fabricación. El inferior de 1 es 6 y el superior de 6 es 1. Se mantiene la regla de que como máximo se pueden conseguir un total de 6 dados.



En la fase de diseño, Vero tiene guardado en la Gamuza de pulido un dado, y tras sacar en su tirada los siguientes resultados:

Decide usar su dado de la Gamuza para quedarse con todos los 1 y además todos los 2.



RESERVA



Mesa de Vero



Tras esto, devuelve el dado de la Gamuza a la reserva de dados y pasa la bandeja a Teresa.



Lupa de Gemólogo: El gemólogo/a es la persona especialista en suministrar y valorar gemas o piedras preciosas con el nivel de calidad deseado usando entre otras herramientas una lupa de gran aumento. Permite, a la persona en turno, usar ese dado en una carta de joyas con una gema de igual o diferente color, como si de una gema comodín se tratase, durante la fase de diseño.



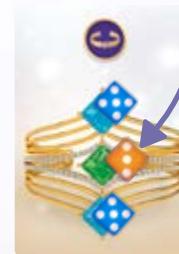
En la fase de fabricación, Carlos tiene guardado en la Lupa del gemólogo un dado amarillo.

En su banco aún le quedan por usar dos dados azules y ve que en el muestrario hay una pulsera a la que le faltan, para completar la carta, 2 gemas azules y una verde.



Mesa de Carlos

Con sus dos dados azules y el dado del gemólogo (que Carlos elige que sea un dado verde) puede coger esa carta y ponerla bajo su banco de trabajo. Después, Carlos coloca los 3 dados en la reserva.



Buril de Engaste: El engaste es el proceso por el cual se fijan las piedras preciosas a una joya. Entre las herramientas usadas una de las más típicas es el buril de engaste. Permite, a la persona en turno, usar ese dado en una gema de su mismo color. Cuando lo use, también permite mover un dado ya colocado de una carta de

joya a otra carta de joya de las que están en la muestra.



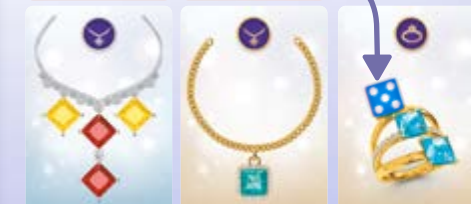
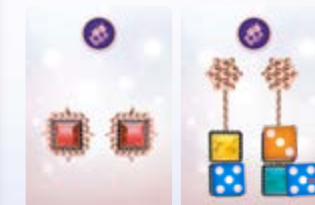
En la fase de fabricación, Teresa tiene un dado rojo guardado en el Buril de engaste y un dado amarillo y otro verde en su banco de trabajo.



Mesa de Teresa

Utiliza el dado verde y el dado rojo del buril de engaste para coger la carta del muestrario con la pulsera de plata, colocándola en la parte inferior de su banco de trabajo y devolviendo esos dados a la reserva.

Además, al ver que solo queda una gema por trabajar en los pendientes de oro rosa decide mover una gema de esa carta y ponerla en otra del mismo color.



Las personas, en sus turnos, pueden usar tantas acciones como precisen, siempre y cuando estén activadas con un dado en el tablero de Banco de Trabajo. No se puede colocar más de un dado en cada uno de los puestos de trabajo.

Motor de mano: Durante la fase de Sacado de fuego, una de las más importantes del proceso de fabricación de una joya, se convierte una pieza en bruto que llega de fundición en una joya. En esta fase se quitan los “bebederos” de las piezas, se liman y liján las superficies del metal, se pone en la talla que se necesiten,... Y para ello, la herramienta principal que se utiliza es el Motor de Mano. En Jewels se usa la pieza de la mano del motor como un indicador de ronda, como se explicó antes, junto con la carta de marcador de ronda (la cual ilustra una pieza en bruto y 6 zonas identificadas de 0 a 5). De tal manera que un jugador indica el número de veces que ha recibido la gema de iniciativa, rotando esta carta y marcando con el motor de su tablero el número que corresponda. La suma de este valor de todos los jugadores será el número de rondas que se llevan jugados.

Por último, los tableros de Banco de Trabajo tienen en su reverso unas casillas de puntuación que cada persona usará al final de la partida para saber cual es su valor de prestigio final.

-Cartas de encargo-

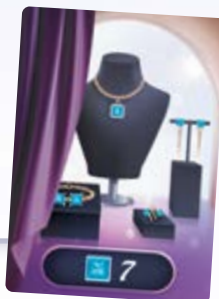
Las cartas de encargo ofrecen otra forma de conseguir puntos de prestigio. La primera persona en cumplirlo obtendrá la carta, colocándola cerca de su Banco de trabajo. Estas cartas no se reponen. Hay dos tipos de encargos: por tipo y por gema.



Por tipo: aquellos que se consiguen mediante tipo de joyas, esto es, anillos, pulseras, pendientes y collares, con independencia del color del metal que tienen. Otorgan 5 puntos de prestigio al final de la partida.

EJEMPLO: este encargo otorga 5 puntos a la primera persona que consiga 3 cartas de pulsera.

Por gema: aquellos que se consiguen según el color de las gemas que vas consiguiendo con las joyas que fabriques. Otorgan 5 puntos de prestigio al final de la partida.



EJEMPLO: este encargo otorga 5 puntos a la primera persona que consiga 7 zafiros.

-Final de la partida-

La partida termina cuando se jueguen el número de rondas indicado según el número de personas que jueguen. Obviamente todas deberán tener su marcador de ronda con el mismo valor, pues es necesario que hayan recibido la Gema de iniciativa el mismo número de veces.

2 personas – 10 rondas – cada persona recibe 5 veces la Gema de iniciativa.

3 personas – 9 rondas – cada persona recibe 3 veces la Gema de iniciativa.

4 personas – 8 rondas – cada persona recibe 2 veces la Gema de iniciativa.

Terminada la ronda final se voltean los tableros de taller para ir marcando, con ayuda de un dado, la suma de los puntos de prestigio de la siguiente forma:



• Cada gema de cada carta de joya conseguidas da un punto de prestigio.

• Cada colección del mismo metal (oro amarillo, oro blanco y oro rosa) sin repetir pieza (anillo, pendientes, collar y pulsera) y que tenga al menos una gema del mismo color en común (ámbar, rubí, zafiro o esmeralda) da puntos siguiendo esta tabla:

Colección de dos cartas: **2 puntos**

Colección de tres cartas: **4 puntos**

Colección de cuatro cartas: **8 puntos**

• Cada carta de encargo cumplida da 5 puntos de prestigio.

La persona que sume finalmente más puntos de prestigio será la ganadora. En el caso de que se produzca un empate ganará la que más encargos haya conseguido. Si persiste el empate ganará la que tenga la colección más larga. Si persiste el empate se compartirá la victoria.

EJEMPLO: Estos son los trabajos acabados y el encargo que Carlos ha conseguido durante la partida. Suma 33 puntos porque tiene un total de treinta y tres gemas.



En la colección de oro amarillo **A** puntúa 2, ya que tiene dos joyas diferentes (una pulsera y un anillo) con al menos una gema del mismo color (ámbar).

En la colección de oro blanco **B** puntúa 4 puntos porque tiene tres joyas diferentes (un anillo, unos pendientes y un collar) con esmeraldas en común.

Y en la colección de oro rosa **C** puntúa 4 puntos por tener una colección de tres joyas diferentes (anillo, pendientes y collar) con la gema verde en común y puntúa otros 2 puntos por tener una segunda colección de dos joyas (pendientes y pulsera) que comparten gemas de color amarillo y azul.



Carlos además fue el primero en conseguir siete esmeraldas, obteniendo así la carta de encargo, por la que suma 5 puntos más.

Carlos tiene un total de $33 + 2 + 4 + 4 + 2 + 5 = 50$ puntos de prestigio.

-Modo de iniciación-

Se puede jugar a JEWELS de una forma más fácil y corta para las personas más iniciadas. Se juega exactamente igual, pero con el siguiente número de rondas:

2 personas – 6 rondas - cada persona recibe 3 veces la Gema de iniciativa

3 personas – 6 rondas - cada persona recibe 2 veces la Gema de iniciativa

4 personas – 4 rondas - cada persona recibe 1 vez la Gema de iniciativa

Y se dejan en la caja de juego las cartas de encargo.

-Créditos-

Autor: Ignasi Ferré
Diseñadora de Joyas: Conchi Fernández
Diseño Gráfico: Lorena Gestido
Recursos: Freepik
Tematización & Ambientación: Raúl López
Desarrollo: Richi Viera
EAN: 8437018230181
Todos los derechos reservados GDM GAMES



Juego testado por la Asociación Místicos de Arkat



Anexo: Proceso de fabricación de una joya -



Metal Precioso: Los metales preciosos usados en joyería en la actualidad son oro, plata y platino. En función de la cantidad de metal que contenga una joya se define la Ley. Para el caso del Oro, existen tres leyes, estas son 18 K, 14 K y 9K (K=kilates). Una joya con 18K, tiene 750 mm/m de Oro, esto es 750 partes de 1000 de oro, el resto son otros metales no preciosos (lo que se llama liga y le otorga la coloración al oro en tonos amarillos, blancos o rosas).

Diseño de Render y Original: Un diseñador de joyas utiliza programas informáticos de diseño para elaborar el "render" de una joya, que se manda a imprimir, en impresoras 3D para obtener el "Original" de una joya. Este Original se pone en manos del maestro joyero para perfeccionar todas las superficies, pues será el producto que sirva como referencia para una producción en serie de ese modelo de joya.

Inyección en Cera: Usando el original de la pieza con los cauchos adecuados se prepara el molde de inyección. Con este molde y una máquina inyectora de ceras se va obteniendo la joya en cera las veces que se necesite según los pedidos de la empresa joyera.

Fundición: El fundidor recibe las joyas hechas en cera, y prepara el "arbolito", esto es, une todas las ceras a una parte central como si las ramas de un árbol se trataran. Estos arbolitos se introducen en hornos de microfusión

alimentados con el metal precioso con el que quiere fabricarse las joyas junto con escayola (que sirve de molde al fundirse la cera a altas temperaturas). Como resultado de la fundición, tenemos las joyas fabricadas en el metal elegido.

Sacado de Fuego: Ahora comienza a trabajarse las superficies del metal. El sacador se encarga de trabajar, además de las superficies de la joya mediante limado y lijado, a poner en talla la joya en caso de anillos, soldar cierres en caso de pendientes o pulsera, etc. Los grandes maestros de la joyería consideran esta una de las etapas más bonitas del proceso pues una vez terminada la fase de sacado de fuego ya se puede identificar la belleza de la joya que se está fabricando.

Pulido: Durante el pulido se trabajan las superficies de la pieza que se está fabricando, usando gamuzas y pasta de pulir para conseguir el brillo que asociados a una joya.

Engaste: El engastador se encarga de ubicar las piedras preciosas o gemas en los lugares asignados durante el diseño de la joya. Normalmente usan gafas de aumento o lupas al ser un trabajo que requiere una especial precisión. También se usa buriles. Podemos considerar que estos son como los destornilladores y las gemas sus tornillos. Qué fácil parece escrito así...

Acabados: Existen gran variedad de tratamientos para darle diferentes terminaciones a una joya. Principalmente se usan baños electrolíticos para depositar diferentes metales en las superficies (plateados, rodiados, dorados, son algunos de los más comunes).

Contraste de Garantía y venta: ¿Cómo sabes el consumidor final que está comprando una joya con el oro real y en su correcta Ley?. Pues existen leyes que obligan a los fabricantes a pasar por un Laboratorio de Contraste, cuya función es verificar que la pieza tiene el oro en su cantidad indicada y le ubica un "contraste o sello" en un elemento de la propia joya como si de una matrícula se tratara. Dependiendo del origen del laboratorio que hace el control, tendrá asociado una letra previa a indicar la ley que tiene esa joya. Tras esto, ¡ya está la joya lista para su venta y disfrute!

-Agradecimientos-

Ignasi Ferré: En primer lugar quiero agradecer a Montse, la joya de mi corona, por haber testeado y aportado ideas de forma incansable al juego. También quiero dar las gracias a mis dos perlitas, Marc y Adrià, por su colaboración en el proceso. Y para finalizar, gracias a Raúl, el maestro joyero, por su confianza en el proyecto.

Conchi Fernández: Me siento honrada de haber sido parte del equipo creativo de "Jewels" y de haber podido aportar mi experiencia y pasión por la joyería a este proyecto tan emocionante. Gracias por confiar en mí y en mis ilustraciones para dar vida a las joyas que adornan este juego. Es un placer colaborar con creadores que comparten mi amor por la belleza y la creatividad.

Raúl López: Después de pasar gran parte de mi vida profesional en una fábrica de Joyería, es ilusionante integrar

el conocimiento adquirido con mi pasión y profesión de los juegos de mesa. Solo quiero agradecer a todos los que han hecho posible este proyecto. Ignasi que me soportó tardes y tardes explicándole el mundo alrededor de una fábrica de joyas para poder definir la mecánica perfecta a las necesidades de un juego de estas características. Conchi, una profesional del sector joyero premiada, reconocida y admirada, no solo por mí sino por un gremio tan importante como el de la Joyería en Córdoba. Sin duda ha sabido adaptar los diseños a los requisitos que el juego necesitaba, y aun así, la belleza de las joyas que ha diseñado podría estar en cualquier escaparate de una tienda. Lorena, mi compañera en el diseño gráfico, que esta vez ha tenido que mostrar más paciencia que nunca por cambios infinitos para llegar al resultado deseado. Y Richi, que no han parado de jugar una y otra vez hasta que todos los aspectos del juego han concordado a la perfección.