

# 1902

## Méliès

Tutorial y más



2-4 Jugadores  
60 Minutos  
A partir de 12 años

*Georges Méliès fue un ilusionista que, fascinado por las posibilidades del cinematógrafo de los hermanos Lumière, se convirtió en un pionero del cine. En 1902, filma su obra más conocida: «Le Voyage dans la Lune» («Viaje a la Luna»), la primera película de ciencia ficción de la historia y una de las más complejas del momento por su duración, sus efectos visuales y su imaginación desbordante.*

Como ayudantes de dirección de Georges Méliès tenéis que colaborar en la realización de esta película. Deberéis instalar los escenarios, activar los efectos especiales, situar a los actores, rodar escenas, montarlas y colorearlas a mano para crear fabulosas secuencias.



## COMPONENTES

- 1 tablero de estudio
- 6 fichas de intérprete
- 28 fichas de entrada (7 por jugador)
- 12 peones de acción (3 por jugador)
- 12 discos (3 por jugador)
- 4 cubos de prestigio (1 por jugador)
- 1 ficha de decorado
- 60 cartas de tamaño estándar:



42x Escenas



18x Diario de rodaje

- 48 cartas de tamaño pequeño:



1x Jugador inicial



24x Efectos especiales



21x Participaciones «Star Film»



1x Escena inicial



1x Escena final

## PREPARACIÓN

- 1 Despliega el **tablero de estudio** sobre la mesa.
- 2 Coloca la **ficha de decorado** en la posición inicial (marcada con un punto) de la zona de decorados. 
- 3 Mezcla el mazo con las **cartas de escenas** dejando visible el lado coloreado. Roba 3 cartas y forma una fila junto al tablero de modo que se vea su lado en blanco y negro.
- 4 Mezcla el mazo con las **cartas de efectos especiales**. Roba 3 cartas y forma una fila boca arriba junto al tablero.
- 5 Roba otra carta de efecto especial y colócala **boca arriba** en su espacio sobre el tablero. Ese será el efecto que ya está instalado en el plató. 

- 6 Crea los **3 diarios de rodaje**: preparación, filmación y postproducción. Para ello toma 2 cartas al azar de cada uno de los grupos y combina el anverso de una con el reverso de la otra. Devuelve el resto de cartas a la caja de juego ya que no serán necesarias para esta partida.



- 7 Deja suficiente espacio junto al tablero para la **zona de montaje**, donde se colocarán las escenas a medida que se rueden. Coloca en él las 2 cartas pequeñas de **escena inicial y final** para inaugurarlo.

- 8 El jugador que haya visto más recientemente una película en blanco y negro recibe la carta de **jugador inicial** (o escoged uno al azar).
- 9 Cada jugador recibe **2 peones** de su color (3 en partidas de dos jugadores) y **7 entradas** de su color que deja en su zona de juego. Además, cada jugador:
  - 9a Recibe **3 discos** de su color que coloca en el espacio inicial de cada diario de rodaje.
  - 9b Recibe **1 cubo** de su color que coloca en el espacio «0» de la barra de prestigio del tablero.
  - 9c Roba **1 carta de efecto especial** del mazo.
  - 9d Roba **2 cartas de escena** del mazo y elige una de ellas para colocarla en la zona de montaje (por el lado blanco y negro) bajo una de sus fichas de entrada. Se consideran las primeras escenas rodadas. La otra carta se la quedan en su zona de juego (por el lado blanco y negro) como escena a rodar.



*Ejemplo de preparación de partida para 3 jugadores.*

## CÓMO SE JUEGA

- Mezcla el mazo de las **participaciones «Star Film»** y déjalas junto al tablero.
- Coloca al azar **5 de las 6 fichas de intérpretes** (podéis lanzar las fichas como si fueran monedas para saber qué cara sale) formando una X en el escenario. Entrega la sexta ficha al último jugador de turno (sentado a la derecha del jugador inicial) que la coloca en una de las cuatro casillas disponibles del escenario por el lado que prefiera.

Una partida de «1902 Méliès» transcurre secuencialmente, en sentido horario, hasta que un jugador filme su sexta escena de la película (utilice su sexta ficha de entrada y le quede solo una). En ese instante, se sigue jugando hasta llegar al jugador inicial y luego todos los jugadores tendrán un turno adicional.

El jugador con más puntos de prestigio será el mejor ayudante de Georges Méliès en el rodaje de la película.

¡Ya está todo listo para empezar a rodar «Le Voyage dans la Lune»!



## TURNO DEL JUEGO

En tu turno debes colocar uno de tus peones en una casilla de acción para **activar como mínimo una de las acciones indicadas**. Si la casilla tiene dos acciones puedes activarlas en cualquier orden.

! La acción de «Cortar y crear secuencia» es la única que necesita que el jugador coloque dos peones de forma simultánea.



Si la casilla está ocupada por el peón de otro jugador, devuélveselo antes de colocar el tuyo. No puedes seleccionar una casilla que ya ocupe uno de tus peones.

**Si no tienes ningún peón disponible, deberás recoger todos los que tengas en el tablero y tu turno finaliza.**

## ACCIONES

Hay 9 acciones disponibles en el juego, divididas en 3 zonas del tablero de estudio:

- **Zona de preproducción**, con las acciones «Efectos especiales», «Preparar decorado» y «Escribir escena».
- **Zona de filmación** con las acciones: «Cambiar vestuario», «Mover intérpretes» y «Filmar una escena».
- **Zona de postproducción** con las acciones: «Crear secuencia», «Cortar y crear secuencia» y «Colorear escena».



### EFFECTOS ESPECIALES

*Georges Méliès fue pionero al mezclar su conocimiento como ilusionista con el cinematógrafo y así diseñar decenas de ingeniosos trucos visuales.*

Toma 1 de las 3 cartas visibles de efectos especiales. Tras ello, repón la fila con una nueva carta de efecto del mazo.



Trampillas



Explosiones y humo



Poleas y grúas



Espejos

! Si las 3 cartas de la fila muestran el mismo efecto especial o el mismo color de pintura, el jugador puede descartarlas y reponer la fila con 3 cartas nuevas antes de tomar una.



### PREPARAR DECORADO

*Además de diseñar los mecanismos y artilugios, la habilidad artística de Georges Méliès le permitía dibujar con gran detalle los escenarios que luego construían. Esta película transcurre en cinco escenarios distintos:*



Club de astrónomos



Fundición y lanzamiento



Cráteres lunares



Gruta con champiñones



Fiesta en la plaza

Mueve la ficha de decorado una casilla en **sentido horario o antihorario**.

! Si lo haces en sentido horario, toma una carta de **participación «Star Film»** (ver página 8)



La ficha de decorado siempre está entre dos diferentes lo que indica que ambos están disponibles para filmar escenas.



Se puede filmar escenas en los cráteres lunares o en la gruta de champiñones gigantes.



## ESCRIBIR ESCENA

La literatura y las fábulas eran la base que inspiraba los guiones de Méliès desde sus espectáculos teatrales. Su inspiración para esta película fueron las novelas «De la Tierra a la Luna» de Julio Verne y «Los primeros hombres en la Luna» de H. G. Wells.

Toma 1 de las 3 cartas visibles de escenas. Tras ello, repón la fila con la siguiente carta de escena del mazo por su lado blanco y negro.



## CAMBIAR VESTUARIO

Los trajes de los habitantes lunares fueron uno de los elementos más complejos y caros de realizar. El mismo Méliès esculpíó prototipos de las cabezas y pies sobre los que se crearían los moldes de yeso para fabricarlos en cartón y lona.

Voltea una ficha de intérprete para mostrar la otra cara.



Cada cara de la ficha de intérprete informa sobre el intérprete de la otra cara.



Astrónomos

Damas

Caballeros

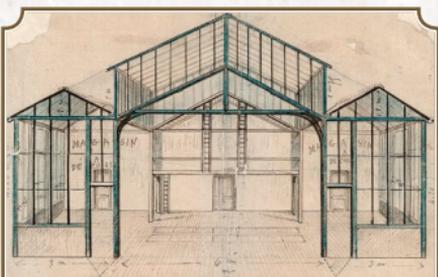
Selenitas



## MOVER INTÉRPRETES

Los intérpretes teatrales de la época no veían con buenos ojos el cinematógrafo así que, para sus películas, Méliès se reservaba los papeles protagonistas. Bailarinas, acróbatas y gente del circo eran sus secundarios y figurantes.

Mueve (a) una ficha de intérprete a una casilla libre del escenario o intercambia (b) la posición de dos intérpretes.



El estudio de Georges Méliès en el jardín de su finca de Montruil-sous-Bois, cerca de París, se considera uno de los primeros estudios cinematográficos de la historia.

Su construcción finalizó en 1897 y tenía 17 metros de largo por 6 metros de ancho y 6 de alto en el vertiente que incorporaba un plató de gran tamaño, pero también zonas anexas de vestuario y un hangar para construir decorados.

Al estar construido en un invernadero, se beneficiaba de poder aprovechar la luz solar, aunque Méliès tuvo que ingeniar un sistema de persianas de papel que movidas adecuadamente le permitían difuminar las sombras durante las grabaciones.

El estudio se amplió posteriormente para añadir un foso de 3 metros, un laboratorio anexo donde las actrices podían pasar a colorear fotogramas y más adelante una grúa para levantar objetos pesados e incluso instalación eléctrica para no depender del sol a la hora de grabar.



## FILMAR UNA ESCENA

Debido a la cantidad de efectos, decorados y mecanismos, fueron necesarios tres meses de rodaje para completar

los 14 minutos que dura la película. El rodaje más largo de la época.

Puedes seleccionar una de tus cartas de escena para ser filmada si cumples estos dos requisitos:

- La **ficha de decorado** deberá estar en una posición adyacente al decorado indicado en la carta de escena.
- El **efecto especial** que te solicita la escena tiene que estar ya instalado en el tablero o lo tienes que tener en tu zona de juego. En este segundo caso, intercámbialo con el del tablero.

Si cumples ambos requisitos sitúa la escena en la zona de montaje por su cara en blanco y negro con una de tus fichas de entrada sobre ella y anotas **1 punto de prestigio** por cada uno de los intérpretes que coincidan en las posiciones que indica la escena. Con la filmación de una escena se pueden lograr de 0 a 6 puntos de prestigio.



Ten en cuenta que la orientación de la carta viene indicada por la posición de la cámara y que la coincidencia de los intérpretes **NO** es necesaria para poder filmar la escena pero es una importante fuente de puntos de prestigio.



### EJEMPLO DE FILMACIÓN

El jugador naranja quiere filmar la escena 5 así que escoge la casilla con las acciones «Mover intérpretes» y «Filmar una escena» (1).

Mueve un selenita a un espacio vacío (2) y juega la carta de escena 5. La ficha de decorado es adyacente al club de astrónomos (3) pero el humo instalado no es el efecto que necesita así que lo intercambia por una trampilla que añade a su zona de juego (4).

Deja la escena en la zona de montaje con una de sus fichas de entrada y se anota **3 puntos de prestigio** por los intérpretes que están en el sitio correcto.





## CREAR SECUENCIA

*Una secuencia es un conjunto de escenas que están unidas por cinta adhesiva.*

Puedes seleccionar una escena (o una secuencia de escenas previamente unidas) que esté en la zona de montaje y pegarla al lado de otra escena o secuencia siempre y cuando se cumpla que:

- Las escenas que se pegan deben seguir un **orden numérico ascendente** de izquierda a derecha, pudiendo haber huecos en la numeración.
- La **cinta adhesiva** formada entre las dos escenas siempre debe ser **coincidente** (o toda blanca o toda oscura).
- Una secuencia **no puede tener más de 5 escenas**.

! Las escenas de inicio y final pueden ser usadas para crear secuencias.



## CORTAR Y CREAR SECUENCIA

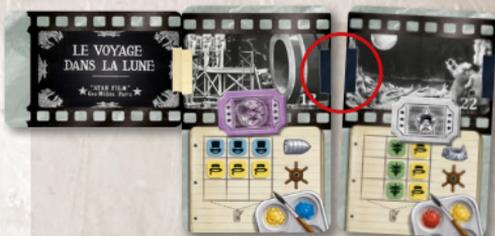
*La separación de secuencias permita incluir otras escenas en medio.*

Tienes que colocar dos peones para realizar esta acción. Luego, sigue estos dos pasos en orden:

- Divide en dos partes una secuencia** previamente unida.
- Añade** una escena o secuencia al extremo cortado de una de esas dos partes.

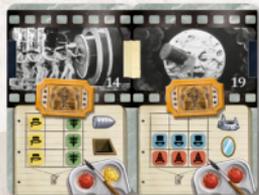
Y ahora además de cumplir las 3 reglas explicadas antes, hay que cumplir una nueva regla:

- La nueva numeración de la secuencia **debe mejorar la que existía** antes de separar las partes. Es decir, la nueva escena que se pega debe tener un número más cercano al que existía inicialmente.



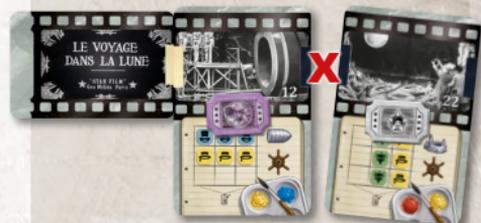
### EJEMPLO DE CREAR SECUENCIA

*Cumpliendo con los tres requisitos, el jugador blanco crea una secuencia de 3 cartas combinando su escena 22 con la secuencia que el jugador violeta había creado antes con la escena 12 y los títulos de inicio.*

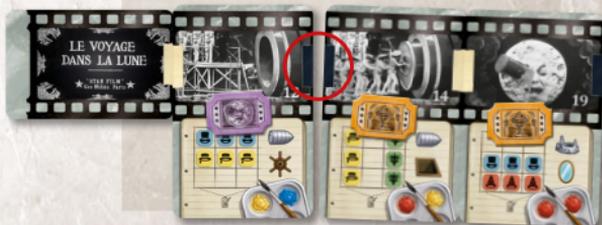


### EJEMPLO DE CORTAR Y CREAR SECUENCIA

*El jugador naranja tiene una secuencia formada con las escenas 14 y 19. Quiere ampliarla, pero sólo puede hacerlo rompiendo la secuencia del ejemplo anterior (Inicio+12+22) separando la escena 22 del jugador blanco que ahora vuelve a ser una escena solitaria.*



*Luego añade su secuencia junto a la carta 12. El movimiento es válido ya que la secuencia mejora al sustituir la carta 22 por la carta 14 que es un número más cercano. Podría haber unido su secuencia a la carta 22, pero haciéndolo así logra una secuencia más larga (4 cartas en vez de 3) que es más beneficiosa al final de la partida.*





## COLOREAR ESCENA

*Un grupo de 21 mujeres trabajando en cadena coloreó cada fotograma de la película a mano. Para esta tediosa y muy delicada tarea usaban pinceles muy finos y tintes de anilina.*

Descarta **dos** cartas de efectos especiales de tu zona de juego cuyas pinturas coincidan con las de una escena de la zona de montaje.

- Voltea la carta de escena para mostrar el lado coloreado y vuelve a poner la ficha de entrada del jugador que la filmó.
- Anota 3PV y si la escena era de otro jugador, este toma una carta de participación «Star Film» (ver a continuación).



### EJEMPLO DE COLOREAR

*El jugador blanco utiliza dos de sus cartas de efectos especiales para colorear su escena 31. La voltea y, tras ello, se anota 3 puntos de prestigio.*



## PARTICIPACIONES



«Star Film» es el estudio que creó Georges Méliès para financiar sus películas. Tu colaboración en la filmación de la película te recompensará con participaciones de la empresa cuyo valor es variable.

Obtienes estas cartas a través de la acción «Preparar decorado» y «Colorear Escenas» (cuando otro jugador colorea una de tus escenas) y las mantienes ocultas en tu zona de juego.

**Nunca puedes tener más de tres participaciones.** Si en algún momento recibes una cuarta deberás descartarte de una para volver a quedarte con tres.



Las cartas muestran 3 ilustraciones diferentes. Al final de la partida las desvelarás y sumarás la puntuación obtenida:

- **9 puntos** de prestigio si tienes 3 cartas iguales.
- **5 puntos** de prestigio si tienes 3 cartas diferentes.
- **2 puntos** de prestigio si tienes 2 cartas iguales.



*Con sus 14 minutos de duración, «Le Voyage dans la Lune» («Viaje a la Luna») fue una de las películas más largas de la época y también de las más caras. Se invirtieron 10.000 francos para la creación de multitud de elementos móviles y para el vestuario de los selenitas así como para la construcción de los escenarios.*

*Fue un éxito tremendo en Francia y también en Estados Unidos, aunque en este caso, algunos distribuidores proyectaban copias ilegales con las que Méliès no llegó a recibir beneficios. Por eso tomó la decisión de abrir una sucursal de «Star Film» en ese país. Se lo encargó a su hermano Gaston que se trasladó a Nueva York y comenzó a realizar películas documentales. El bajo éxito de las mismas ocasionó que se trasladaran las oficinas a un rancho de San Antonio y posteriormente a California.*

## DIARIOS DE RODAJE

Durante la partida están disponibles 3 diarios de rodaje. Cada uno de ellos tiene que ver con una etapa distinta de la creación de una película.

Cada vez que realizas una acción tal y como lo indica la página izquierda del diario, podrás avanzar tu disco en la página de la derecha y recibir la recompensa.



Requisito a cumplir



Recompensa a recibir



Nunca puedes subir un nivel en un diario de rodaje a partir de una acción otorgada como recompensa por la subida en cualquier diario de rodaje.

## Diario de filmación

«Filmar una escena»



Filmar una escena que requiera astrónomos.



Filmar una escena que requiera damas.



Filmar una escena con el efecto de polea o humo.



Filmar una escena con el decorado Club de astrónomos o Cráteres lunares.



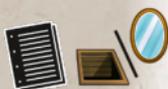
Filmar una escena obteniendo 0 o 1 punto de prestigio.



Filmar una escena obteniendo de 3 a 6 puntos de prestigio.

## Diario de preproducción

«Efectos especiales» y «Escribir una escena»



Tomar una escena que requiera trampilla o espejo.



Tomar la escena 21 o inferior.



Tomar una escena con número par.



Tomar un efecto con pintura amarilla.



Tomar un efecto con trampilla.



Tomar un efecto con polea o humo.

## Diario de postproducción

«Crear secuencia», «Cortar y Crear secuencia» y «Colorear escena»



Crear una secuencia con una diferencia entre escenas de 4 o menos.



Crear una secuencia con una diferencia entre escenas de 5 o más.



Crear una secuencia con unión de cinta adhesiva blanca.



Colorear una escena con color azul.



Colorear una escena con dos colores iguales.



Colorear una escena con dos colores diferentes.

Los diarios de rodaje ofrecen 2 tipos de recompensas:

■ **Inmediatas.** La recibes al instante.

■ **Continuas.** Todas están señaladas con una flecha ▶ que separa dos iconos. **Cada vez** que el jugador realiza la acción de la izquierda, recibe el beneficio de la derecha.

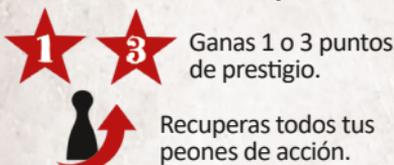


Los beneficios continuos **permanecen** durante toda la partida aunque tu disco avance en el diario a otras posiciones.

### Recompensas inmediatas



Realiza la acción indicada sin tener que usar un peón. Recuerda que con esta acción gratuita **NO** puedes subir nivel en un diario de rodaje.



Ganas 1 o 3 puntos de prestigio.

Recuperas todos tus peones de acción.

### Recompensas continuas



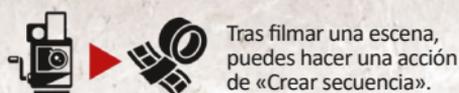
Al realizar una acción de «Cambiar vestuario» ejecuta su efecto dos veces.



Al realizar una acción de «Mover intérpretes» ejecuta su efecto dos veces.



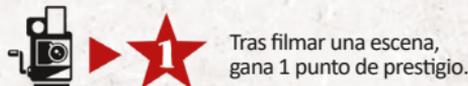
Al realizar una acción de «Preparar el decorado» puedes mover dos casillas en la misma dirección. Si mueves en sentido horario, solo recibes una carta de participación «Star Film».



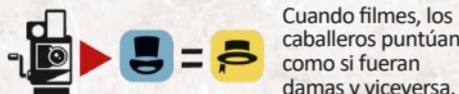
Tras filmar una escena, puedes hacer una acción de «Crear secuencia».



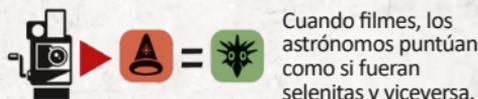
Tras filmar una escena, puedes hacer una acción de «Colorear escena».



Tras filmar una escena, gana 1 punto de prestigio.



Cuando filmes, los caballeros puntúan como si fueran damas y viceversa.



Cuando filmes, los astrónomos puntúan como si fueran selenitas y viceversa.



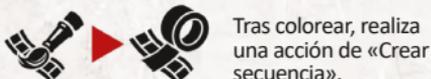
Cuando filmes, puedes ignorar el requisito de decorado.



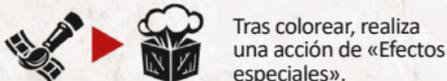
Cuando colorees, puedes usar el color amarillo como cualquier otro.



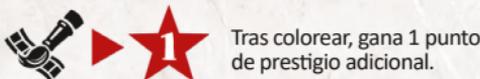
Cuando colorees, puedes usar el color azul como cualquier otro.



Tras colorear, realiza una acción de «Crear secuencia».



Tras colorear, realiza una acción de «Efectos especiales».



Tras colorear, gana 1 punto de prestigio adicional.



Tras colorear, realiza una acción de «Preparar decorado». En este caso, si mueves en sentido horario, **no recibes** carta de participación «Star Film».



Si llegas al final de una barra de progreso, recibirás 1 punto de prestigio cada vez que cumplas con el requisito de ese diario.



## FINAL DE PARTIDA

Si, tras una acción de filmar, un jugador utiliza su sexta ficha de entrada, se activa el final de la partida.

En ese instante, se sigue jugando hasta llegar al jugador inicial, y luego todos los jugadores tendrán un turno adicional.

! Los jugadores disponen de una **séptima ficha** de entrada por si filman una última escena durante este turno adicional.

## PUNTUACIÓN

A todos los puntos obtenidos durante la partida, los jugadores deben añadir:

- Cada secuencia de la zona de montaje otorga a cada jugador tantos puntos como el **número de escenas propias multiplicado por el total de escenas de la secuencia**.
- Cada jugador desvela sus **cartas de participación "Star Films"** y añade la puntuación (*ver página 8*).

### EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE SECUENCIAS

La primera secuencia compuesta de 3 escenas (Inicio+12+14) otorga 6 puntos (2x3) al jugador naranja.

El jugador naranja puntúa solo 1 punto (1x1) porque la escena 8 se ha quedado separada de cualquier otra secuencia.

El jugador blanco puntúa 4 puntos (2x2) por la secuencia de 2 escenas (21+27).

Finalmente, la secuencia del máximo permitido de 5 escenas (26+31+32+38+Fin) otorga 15 puntos (3x5) al jugador violeta y 5 puntos (1x5) al jugador blanco.



### 1902 MÉLIÈS



**Autores:** Eloi Pujadas y Ferran Renalias

**Ilustración y diseño:** Pedro Soto

**Desarrollo y reglas:** Perepau

**Llistosella y Pedro Soto**

**Revisión:** Pako y Wishgamer

#### Agradecimientos de los autores:

A las personas con las que hemos diseñado otros juegos: Joaquín, Núria, Eugeni, Gerard, Nasi, Guillem, Anna, Pau, David...

Al equipo de Looping por confiar en nosotros con tan sólo la idea del tema de este juego, y por tanto mimo demostrado en el desarrollo editorial.

A toda la nostra familia, Àlex, Alba, Clara i Ferriol.

**Editado por:** Looping Games S.L.  
([www.loopinggames.com](http://www.loopinggames.com))

«Construyo mis sueños para no despertar»

Georges Méliès





*Georges Méliès fue un cineasta pionero, además de ilusionista y mago, que nació el 8 de diciembre de 1861 en París, Francia.*

*En 1895, Méliès asistió a una demostración del cinematógrafo de los hermanos Lumière, que le descubrió las posibilidades del cine. Intrigado por este nuevo medio, Méliès adquirió su propia cámara y comenzó a experimentar con técnicas cinematográficas, introduciendo varias técnicas, como las exposiciones múltiples, la cámara rápida (time-lapse) y el color pintado a mano, que fueron revolucionarias en su época. También fue pionero en el uso de estructuras narrativas en las películas para cautivar al público contando historias complejas basadas en guiones que bebían de la literatura y las leyendas.*

*Una de las películas más famosas de Méliès es «Le voyage dans la Lune» («Viaje a la Luna») que, estrenada en 1902, mostró la visión creativa y las habilidades técnicas de Méliès. La película contaba con decorados muy elaborados, vestuarios intrincados e impresionantes efectos especiales (utilizando maquinaria escénica, pirotecnia y animación stop-motion) que la convirtieron en un éxito inmediato. Su icónica imagen de un cohete estrellándose en el ojo de la luna sigue siendo un símbolo perdurable del cine primitivo.*

*Pero, durante la Primera Guerra Mundial, todo cambió. La industria cinematográfica sufrió una gran transformación y Méliès se enfrentó a una crisis económica que acabó, en 1923, con su productora Star Film, con los estudios que había construido en Montrouil-sous-Bois y con gran parte de sus rollos de filmografía destruidos para extraer la plata de los negativos o aprovechar el celuloide para convertirlo en tacones de zapatos.*

*Desde ese momento, estuvo regentando una tienda de juguetes y golosinas en la estación de Montparnasse hasta que fue redescubierto en 1929 por Léon Druhot, redactor jefe de Ciné-Journal que lo rescató del olvido y logró que fuera nombrado caballero de honor por sus méritos y la importancia de su carrera. Desde entonces se ha ido recuperando y restaurando su filmografía a partir de las copias que se van encontrando aún a día de hoy. De las más de 500 películas que realizó, se han logrado rescatar más de la mitad.*

*George Méliès falleció el 21 de enero de 1938, dejando tras de sí un legado perdurable en la historia del cine. Se le recuerda como un cineasta visionario que superó los límites de la narración y los efectos especiales. Su visión artística y sus innovaciones técnicas siguen inspirando a los cineastas actuales y, su historia, a estos creadores de juegos de mesa.*

*¡Gracias, maestro!*