

Carlo A. Rossi

Picassissimo

TL 56379 1/16



Un juego para dibujar totalmente descabellado, de 3 a 6 jugadores con edades comprendidas entre los 8 y 99 años.

HABA[®]

FOE 2016

¡Pánico en la galería de arte! Mañana se inaugura una exposición inédita con las obras de arte de los más famosos pintores modernistas: Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky y Boy Lichtenberg. Pero... ¡las obras han desaparecido durante la noche! Los más aclamados críticos de arte del panorama nacional e internacional han llegado a la ciudad para examinar con detenimiento las hasta ahora desconocidas obras.

Rápidamente, los trabajadores del museo, esto es, todos los pintores aficionados, cogen sus láminas con los títulos de los cuadros y dibujan frenéticamente. No obstante, hay que mantener la calma, puesto que si los exigentes críticos quedan desconcertados al ver los cuadros, estas obras y sus autores no serán bien valoradas.

El que desee destacar en este juego debe no sólo saber dibujar bien y rápido, sino ser además un auténtico experto crítico de arte. ¡Únicamente así podrás convertirte en el próximo Paco Picassimo.

CONTENIDO DEL JUEGO

6 pantallas con solapas adhesivas transparentes



6 pizarras



18 cartas de países



150 cartas con palabras



6 cartas de puntos

7 cartas de cambio

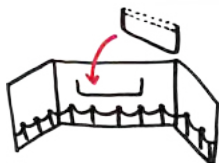
6 rotuladores borrables



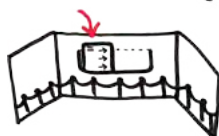
Se precisará del siguiente material adicional: un pañuelo de papel por jugador, que utilizarán para limpiar la pizarra.

Antes de comenzar el juego

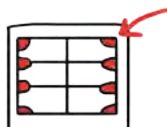
Antes de meteros en el papel de un gran artista, debéis preparar vuestras pantallas. Pegad las solapas transparentes (con la abertura hacia arriba) en la marca de la parte interior de la pantalla.



Meted vuestra carta de país en el lado izquierdo de la solapa.



Quitad las partes sobrantes de la pizarra (marcadas aquí en color rojo) y tiradlas a la basura:



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada uno de los jugadores coge una pantalla, un rotulador, una pizarra, un pañuelo de papel y una carta de puntos. En la parte superior de la carta de puntos podéis escribir vuestro nombre con el rotulador borrable.



Situáis esta carta delante de vuestra pantalla, de forma que todos los demás jugadores puedan verla. Todo lo demás lo prepararéis detrás de vuestras pantallas.

Mezclad las 7 cartas de cambio y ponedlas boca abajo en el centro de la mesa.

Ordenad las cartas con palabras de forma que muestren vuestro idioma. Dad la vuelta a la pila de cartas, mezcladas bien y colocadlas con vuestro idioma hacia abajo junto a las cartas de cambio.

Podéis devolver el material que os sobre a la caja.

¿Árbol o Marilyn? – ¿Fácil?, ¿difícil?, ¿artista profesional?

Picassimo dispone de tres niveles de dificultad diferentes. Antes de comenzar el juego, poneos de acuerdo sobre el nivel con el que queréis jugar:



Nivel 1: cuenta con términos sencillos que son relativamente fáciles de dibujar y reconocer. Este nivel es el más adecuado para los niños.



Nivel 2: aquí encontraréis términos complejos, algo más difíciles de dibujar y adivinar.



Nivel 3: ¡aquí se pone a prueba todo vuestro conocimiento! En esta categoría encontraréis desde nombres de famosos o personajes y títulos de películas y series, hasta nombres de edificios, lugares, pinturas, esculturas, títulos de libros y diseños famosos; en definitiva, todo lo que se pueda dibujar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugarán 7 rondas de tres fases cada una:

1. Medidos en arte: la fase de dibujo

Por turnos, cada jugador extrae una carta con palabra de la pila, le da la vuelta sin que el resto de jugadores la vea y la coloca a la derecha de la solapa de su pantalla. Las flechas de vuestra carta de país señalan los términos en vuestro idioma e indican, asimismo, el nivel de dificultad al que pertenecen.



En cada nivel hay 2 términos para elegir, uno a la derecha y otro a la izquierda. Los jugadores pueden decidir entre uno de los dos términos (del nivel seleccionado).

Por último y a la señal de inicio: «¡A por los rotuladores, listos, ya!» empezáis todos a dibujar el término elegido en vuestras respectivas pizarras. Todos dibujaréis al mismo tiempo algo diferente.

Las reglas del arte

Para convertirnos en un artista debéis tener en cuenta un par de reglas:

- ◆ Tanto si dibujáis en sentido horizontal o vertical, el logo de HABA debe estar visible; esto es, no debe quedar en la parte de arriba.
- ◆ El objeto a dibujar debe ocupar todas las piezas de la pizarra; es decir, no debe quedar ninguna pieza vacía.
- ◆ Está terminantemente prohibido dibujar flechas, letras y números.

Cuando hayas terminado tu obra de arte, deberás gritar en alto: «¡stop!», y dejar, a continuación, tu rotulador a un lado.

En caso de 3 o 4 jugadores, la fase de dibujo termina cuando todos menos uno hayan gritado «¡stop!». Y tras una cuenta atrás de «3 - 2 - 1», deberá dejar también el último jugador su rotulador a un lado.

En caso de 5 y 6 jugadores, la fase de dibujo termina cuando todos menos dos hayan gritado «¡stop!». Y tras una cuenta atrás de «3 - 2 - 1», deberán dejar también los últimos jugadores sus rotuladores a un lado.

Importante: Una vez proclamado el «¡stop!» no podéis seguir dibujando; esto es, decílo sólo cuando hayáis terminado realmente.



En arte, nada es más complejo que el final...



2. Realizar arte moderno: la fase de intercambio

El primero que haya gritado «¡stop!» puede levantar la primera carta de cambio y ponerla a la vista de todos para mostrar las piezas que deben intercambiarse. Todos los artistas cambian de posición detrás de su pantalla las piezas correspondientes de su pizarra, conforme a lo que se indica en la carta de cambio.

Nota:

Al cambiar las piezas de lugar, tened cuidado de no borrar ninguna parte de vuestra obra de arte por error.



¡Con eso puedo cantar una canción!

3. Valorar el arte: la fase de crítica:

El primero que haya gritado «¡stop!» será el primero en enfrentarse a los críticos con su pintura. Para ello, da la vuelta a tu dibujo de forma que el resto de jugadores pueda verlo adecuadamente. A continuación, levanta tu pantalla y sitúa el dibujo en el centro de la mesa.



Los demás jugadores harán de críticos e intentarán reconocer el término dibujado. El que crea que puede haber adivinado el vocablo podrá decirlo en voz alta. ¿Ha...

...fallado?

En ese caso, seguís intentando descifrar qué es. También continuará intentándolo el jugador que acaba de fallar.

...acertado?

Tan pronto como alguien mencione el término correcto, el artista lo corroborará, y tanto él como el jugador que ha acertado recibirán 3 puntos. Los puntos se marcarán con cruces en las cartas de puntos.

En el caso de que dos o más jugadores acierten la palabra al mismo tiempo recibirá cada uno de ellos los tres puntos. Por supuesto, el artista también.

Nota:

Si os resulta difícil adivinar la palabra, podréis echar un vistazo a la carta de cambio, que podría ayudaros a reconstruir el dibujo en vuestras cabezas.

En el caso de que ninguno de los críticos acierte la palabra, el cuadro habrá fracasado como «gran obra de arte moderno» y el artista deberá deshacer la fase de intercambio reordenando adecuadamente las piezas de la pizarra. Entretanto, los críticos continuarán intentando adivinar de qué se trata. Si uno de ellos lo consigue, recibe 1 punto (sin importar cuántas piezas haya recolocado el artista), y el artista recibirá también 1 punto por su «pequeña obra de arte». Tanto el crítico como los artistas marcan con una cruz sus puntos en la carta correspondiente.

En caso de que ningún crítico acierte, termina todo y no se reparte ningún punto.

Nota:

Si jugáis al nivel de dificultad 3, podéis decidir antes de empezar el juego si están permitidas pequeñas pistas, como por ejemplo si se trata de una película, un actor, etc.

De este modo, se presentarán por turnos todas las obras de arte.

Seguidamente, empieza la siguiente ronda. Colocad de nuevo vuestras pizarras detrás de la pantalla y borradas con el pañuelo de papel. Poned a un lado las cartas con las palabras antiguas y coged por turnos una nueva.

Nota:

Si superas los 50 o 100 puntos, colorea la espiral con los puntos correspondientes en tu carta de puntos y limpia las cruces marcadas hasta ahora. Empiezas de nuevo en el 1 y sumas al final 50 o 100 puntos.



FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Tan pronto como destapéis la última carta de cambio, se estará acercando el final del juego. Jugad las últimas fases de intercambio y crítica y comparad al final los puntos de cada uno. El que disponga de más puntos es el mejor artista y podrá convertirse en el próximo Paco Picassimo.

En caso de empate, habrá varios ganadores. ¡Sois las próximas estrellas de la historia del arte!

Nota:

Antes de guardar de nuevo el juego en la caja, borrad las pizarras y las cartas de puntos; si se deja demasiado tiempo, será más difícil de borrar después.

Autor: Carlo A. Rossi

Ilustrador: Christian Fiore

Redactora: Miriam Koser



© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302736



INSTRUCCIONES BREVES

OBJETIVO DEL JUEGO

Dibujar con destreza, adivinar y acumular el mayor número de puntos!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Mezclar boca abajo las cartas de cambio y colocarlas a un lado preparadas
- ◆ Ordenar las cartas con palabras (todas mostrando el idioma correspondiente); dar la vuelta a la pila, mezclar, preparar
- ◆ Para cada jugador:
 - 1 pantalla (con carta de país)
 - 1 rotulador, 1 pizarra y 1 pañuelo de papel para limpiar la pizarra, todo detrás de la pantalla
 - 1 carta de puntos (poner nombre y colocar delante de la pantalla)

DESARROLLO DEL JUEGO

- ◆ Antes de empezar, decidir nivel de dificultad
- ◆ 7 rondas. Cada ronda consta de 3 fases:

1. Fase de dibujo

- ◆ Todos los jugadores participan al mismo tiempo: coger cartas con palabras, darle la vuelta sin que el resto la vea, meterla en la solapa de la pantalla y elegir término. Empezar a dibujar tras la señal de inicio.

Reglas: logo de HABA no debe estar en la parte superior / dibujar en todas las piezas / sin flechas, letras ni números

- ◆ ¿Listo? Gritar «¡Stop!»
3/4 jugadores: ¿todos listos menos uno? Cuenta atrás: 3 – 2 – 1: fin de la fase de dibujo
5/6 jugadores: ¿todos listos menos dos? Cuenta atrás: 3 – 2 – 1: fin de la fase de dibujo

2. Fase de intercambio

- ◆ Levantar carta de cambio
- ◆ Todos al mismo tiempo y detrás de la pantalla: intercambiar las piezas de la pizarra como corresponda

3. Fase de crítica

- ◆ Por turnos, uno detrás de otro: levantar la pantalla y colocar la obra de arte en el centro de la mesa; todos los jugadores intentan adivinar al mismo tiempo.
- ◆ ¿Acierto? 3 puntos para el jugador y 3 puntos para el artista
- ◆ ¿Ninguna pista? Volver a colocar las piezas correctamente ¿Acierto? 1 punto para el jugador y 1 punto para el artista
- ◆ ¿Todavía confusos? Ningún punto

Borrar las pizarras, apartar las cartas con palabras y empezar una nueva ronda

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

¿No hay más cartas de cambios? Jugar la última fase de intercambio y crítica; a continuación, final del juego; el que más puntos tenga = ganador

Fecha de juego:
Gespielt am:

Jugadores:
Mitspieler:

Puntos:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Fecha de juego:
Gespielt am:

Jugadores:
Mitspieler:

Puntos:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

