

WILLIAM P. JACOBSON & AMANDA A. KOHOUT



## Reglas

**De 3 a 8 personas**

**A PARTIR DE 8 AÑOS**

### CONTENIDO

- 200 cartas de Obra de arte
- 8 lápices
- 1 cuadernillo de dibujo
- 1 cuadernillo de marcadores de puntuación
- 1 reloj de arena de 90 segundos



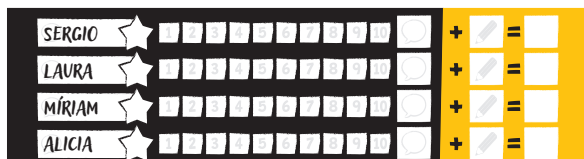
### OBJETIVO DEL JUEGO

**Si eres artista, dibuja con tanta exactitud como puedas la obra de arte que describa el narrador.** Ganarás puntos si cumples los criterios que se revelarán una vez hayas terminado el dibujo.

**Si eres narrador, describe a los artistas la obra de arte con tanta exactitud como puedas.** Ganarás 1 punto por cada criterio que haya cumplido, al menos, 1 de los artistas.

## PREPARACIÓN

- Tomad un lápiz cada uno.
- Elegid de forma aleatoria quién será el narrador en la primera ronda.
- Tomad 1 marcador de puntuación y escribid vuestros nombres.



- Al inicio de cada ronda, cada artista toma una hoja de dibujo del cuadernillo y escribe su nombre en ella.

## UNA RONDA DE JUEGO

- El narrador elige un número del 1 al 10 y lo escribe en la estrella que hay al lado de su nombre ①. Después, los artistas escriben ese mismo número en la estrella de su hoja de dibujo ②. Este número determina el supercriterio de esta ronda.



- El narrador elige una **carta de Obra de arte** de forma aleatoria y, muy importante, sin leer los criterios de la cara trasera; asegurándose de no revelar la ilustración ni, obviamente, los criterios a los artistas.
- Después, lee el título de la obra que ha elegido en voz alta y, a continuación, voltea el reloj de arena. Desde ese momento, tiene **90 segundos para describir la obra a los artistas**.
- Cuando os toque ser narradores, describid la obra con tanta rapidez y precisión como podáis para que los artistas la repliquen lo mejor posible. Podéis usar todas las palabras que queráis, pero no podéis hacer gestos ni mirar los dibujos de los artistas.  
**Consejo:** empezad por indicar la posición de los elementos respecto a los demás, el tamaño, la cantidad y la dirección hacia la que están orientados.  
**Consejo:** ninguno de los criterios hace referencia a si un elemento de la ilustración está coloreado de negro o no, así que no perdáis el tiempo en dar esta información.

- Cuando os toque ser artistas, debéis dibujar en vuestra hoja la obra descrita por el narrador con la mayor exactitud posible. No podéis comunicaros entre vosotros ni con el narrador. **Hacer preguntas está prohibido**.  
**Consejo:** no perdáis el tiempo con cuestiones estéticas, recordad que el objetivo no es hacer el dibujo más bonito.
- En cuanto se agote el tiempo del reloj de arena, los artistas tenéis que soltar el lápiz y el narrador debe dejar de describir la obra inmediatamente.



➊ A continuación, los artistas **pasáis vuestro dibujo** al artista de vuestra izquierda o derecha, dependiendo de lo que decida el narrador de la ronda. Es decir, tendréis delante el dibujo de otro artista, que dejaréis a la vista de todos. **A partir de este momento, pasáis a ser jueces.**

➋ El narrador voltea la carta de Obra de arte, dejando la ilustración bocabajo, y **lee en voz alta de uno en uno los 10 criterios** de la cara trasera, indicando el número correspondiente a cada criterio. Durante esta fase, el narrador no puede enseñar la carta de Obra de arte a nadie.

➌ Como juez, debes decidir si el dibujo que tienes delante cumple cada uno de los criterios o no. Cuando consideres que se cumple un criterio, **marca la casilla correspondiente**. Si no, déjala sin marcar. Si marcas la casilla del supercriterio **1**, marca también las dos casillas que están al lado de la estrella **2**. Estas dan al artista **2 puntos adicionales**.

LAURA

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
| X | 2 | X | X | X | X | 7 | 8 | 9 | 10 | + | 6 | X | X | 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|

**Nota:** para que un criterio se dé por cumplido, todos los elementos mencionados en él deben aparecer en el dibujo. Por ejemplo, si un criterio determina que «el gato está debajo de la mesa», esto implica que tiene que haber una mesa. Si hay un gato, pero no hay una mesa, no se ha cumplido ese criterio.

➍ Presta atención a tu dibujo, puede que quieras impugnar la decisión del juez. En caso de que haya cualquier duda o disputa, el juez debe preguntar su opinión al resto de los jueces. Si no se llega a un consenso, los jueces deben votar. En este caso, el narrador no participa en la decisión. Si hay un empate, es el artista que hizo el dibujo quien decide.

➎ **El narrador no debe intervenir** en las decisiones de los jueces, y no puede ayudar a aclarar ningún criterio, ni enseñar la ilustración, ni revelar un criterio que todavía no se haya evaluado.

## PUNTUACIÓN Y FIN DE LA RONDA

➏ Cuando hayáis leído y evaluado los 10 criterios, los jueces indican en la casilla , a puntuación total obtenida por el artista, que será la suma de todas las casillas marcadas.

|   |   |
|---|---|
| X | 8 |
| X |   |

➐ El narrador gana **1 punto por cada criterio cumplido por, al menos, 1 artista**. Irá haciendo el recuento de los criterios cumplidos en su marcador, y escribirá el total en la casilla  **1**.

**Nota:** para ahorrar un poco de tiempo, el narrador puede ir marcando la casilla correspondiente justo después de leer y evaluar cada criterio.

SERGIO

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|--|---|
| 6 | X | X | X | X | X | X | 7 | 8 | 9 | 10 | X | 7 | + |  | = |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|--|---|

- 10 No importa cuántos artistas cumplan un mismo criterio, el narrador se sigue llevando solo 1 punto. El narrador tampoco recibe puntos adicionales por el supercriterio.
- 11 Después, el narrador revela la obra de arte, que colocará encima de la mesa junto con los dibujos de los artistas. Esto no afecta a las puntuaciones obtenidas, pero os permitirá admirar vuestras «grandes obras» y reiros un rato.
- 12 Por último, cada artista recupera su hoja de dibujo y le da la vuelta para utilizar la otra cara en la siguiente ronda. Si ya la habíais utilizado, guardadla a un lado hasta el final de la partida.
- 13 Ya podéis empezar la siguiente ronda. Elegid quién hará ahora de narrador y pasadle el marcador de puntuación.

## FIN DE LA PARTIDA

- 1 La partida termina cuando todos hayáis hecho de narradores. Si queréis jugar partidas más largas, podéis acordar antes de empezar que cada uno hará de narrador dos o incluso tres veces.
- 2 Al final de la partida, cada uno debéis sumar vuestras puntuaciones del 1 escritas en todas vuestras hojas de dibujo, e introducir el resultado en vuestra casilla del marcador de puntuación 2.
- 3 Después, sumad la puntuación que habéis obtenido como narradores, que tenéis en la casilla 3, a la puntuación total obtenida como artistas 2. Esta será vuestra puntuación final, que podéis apuntar en vuestra última casilla 4.
- 4 Quien tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, la victoria se comparte.

|        |   | 3               | 2 | 4         |
|--------|---|-----------------|---|-----------|
| SERGIO | 6 | x x x x x x x   | 7 | + 21 = 28 |
| LAURA  | 3 | x x x x x x     | 5 | + 19 = 24 |
| MÍRIAM | 5 | x x x x x x x x | 8 | + 22 = 30 |
| ALICIA | 7 | x x x x x x x   | 4 | + 20 = 24 |

## Créditos

**Un juego de Amanda A. Kohout y William P. Jacobson**

**ilustraciones: Dank**

**Diseño: Studio POLI&Co**

**Traducción al español: Laura Castro Trullén**

Revisión: M<sup>a</sup> José Barrios González

Publicado por Zygomatic - Asmodee Group

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE

www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.

