

"GIOTTO" el dibujo dictado!

Para jugar "GIOTTO" se necesitan pocas cosas, basta con tener una baraja, gises blancos o de colores y un cierto número de objetos de pequeño tamaño como monedas, piedritas, corcholatas u otros objetos según tu fantasía.

El juego se puede desarrollar en la calle, usando de los gises y el suelo como superficie para dibujar; pero también se puede jugar en casa sobre hojas de papel.

"GIOTTO" es un juego de grupo que tiene como objetivo decidir quien de entre los jugadores es el mejor DIBUJANTE.

EMPECEMOS A JUGAR!

El objetivo del juego es dibujar en el modo más parecido posible la carta extraída que la VOZ describe con palabras.

El grupo de juego (que se compone de un mínimo de tres personas) deberá elegir cual de los jugadores será en primer lugar la VOZ: quien después de haber revuelto cuidadosamente la baraja, tomará la primera carta del manajo puesto boca abajo.

Todos deberán poner mucha atención para que la VOZ en turno no "mire" otras cartas de la baraja además de aquella retirada.

Sucesivamente, por cada TURNO del PARTIDO, la carta usada tendrá que ser puesta al final del mazo. La baraja pasará de mano en mano hacia los demás jugadores, quienes a su vez deberán tomar la carta superior y describirla al grupo.

Gana el PARTIDO quien sumando los resultados de todos los TURNOS, ha obtenido la puntuación más alta.

### CÓMO SE DESARROLLA EL JUEGO?

La primera VOZ dará paso al primer TURNO, comenzando por describir la imagen representada en la primera carta de encima de la baraja.

La VOZ puede describir la carta como mejor crea y los jugadores tendrán el derecho a hacer todas las preguntas que crean necesarias.

En esta fase los DIBUJANTES deberán dibujar lo que les es descrito por la VOZ sin verlo. Cada TURNO tendrá que concluir dentro de un periodo de tiempo definido previamente por el grupo. Aproximadamente 5 minutos son suficientes.

Al terminarse el tiempo todos los DIBUJANTES deberá asignar la puntuación, votando por el dibujo que prefieren excluyendo el propio.

El voto vale 2 puntos. Estos 2 puntos que cada jugador ha decidido asignar a uno de los dibujos, deberán ser señalados en el tablero dibujado con el sistema de puntuación elegido.

Por ejemplo con una piedrita pintada de negro.

Sólo después de que todos los DIBUJANTES hayan dado su voto, la VOZ podrá mostrar la carta a todos los jugadores y asignar un voto de 3 puntos al DIBUJANTE que ha su parecer ha realizado el dibujo más PARECIDO a la imagen de la carta.

También la VOZ tendrá que señalar su voto en el tablero dibujado con el sistema de puntuación elegido. Por ejemplo con la piedrita pintada de blanco de tal forma que sea posible distinguir la puntuación de 3 puntos de la de 2.

Puesta la carta al final de la baraja la nueva VOZ podrá extraer y describir la que se encuentra en cima, dando paso a un nuevo TURNO.

## EL TABLERO

Para marcar la puntuación se elaborará un tablero directamente sobre el suelo o con una pluma sobre un pedazo de papel.

El número de columnas horizontales del tablero corresponderá a los nombres de los participantes. El número de columnas verticales al de los TURNOS del partido, que corresponden a su vez al número de jugadores.

Por ejemplo: con 7 jugadores un partido estará compuesto por 7 TURNOS, por lo tanto el tablero tendrá que dividirse en 7 columnas verticales.

EN CASO DE EMPATE:

Si dos o más DIBUJANTES, sumadas todas las puntuaciones, estuvieran en condiciones de empate, vencerá el que tenga más puntos dados por la VOZ, si aún así empatan, ganará aquel que tenga la primera puntuación votada por la VOZ, la cual podrá verse en las columnas del TURNO del tablero.

Si nadie entre los jugadores del empate ha sido votado por la VOZ, pero han acumulado puntos por los DIBUJANTES, estarán en condición de igualdad!

CONTINUA!

Jugando y jugando, las cartas serán conocidas por todos los participantes, en este punto podrás dibujar tus propias cartas! O bien cada voz en turno puede hacer un dibujo que describa a los otros en el mismo momento en que le toquen las cartas!

"GIOTTO" el dibujo dictado, es un juego inventado por Alessandro Ceresoli y Andrea Balestrero.

Será presentado por primera vez en la ciudad de México en La Galeria de Comercio.