

PINTO

El juego de dibujar mal

En **Pinto** serás artista e intérprete. Dibujarás obras originales intentando darles el toque necesario para ser interpretadas sólo por unos pocos, cautivando así al público más exclusivo. Además, deberás interpretar las obras de los demás artistas; y así, entre risas y garabatos, buscarás ser quien logre más puntos para consagrarte como Artista Revelación.

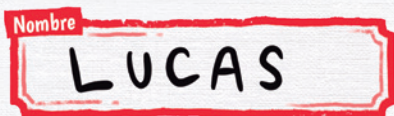


Componentes:

- 8 atriles plastificados
- 8 marcadores borrables
- 33 cartas de categoría (3 personalizables en blanco)
- Este reglamento

Preparación: ¡que quede una pinturita!

Cada jugador toma un atril y un marcador, y escribe su inicial y su nombre.



Se mezclan todas las cartas de categoría y se colocan formando un mazo boca abajo, a la vista de todos.

¡Pintó jugar! ...pero ¿cómo?

Una partida de Pintó se juega en **3 rondas**.
Cada ronda está dividida en **3 fases**:



A)

**Buscando
inspiración**

B)

**¡Manos a
las fibras!**

C)

Interpretación

A) Buscando inspiración

Revela la primera carta del mazo. Colócala de tal manera que la **forma y color** coincida con la del dorso de la carta superior del mazo, que indicará la **categoría de esta ronda**.



B) ¡Manos a las fibras!

Cuando todos conozcan la categoría a representar, comienza la fase de dibujo. Empezarán en simultáneo y seguirán, en orden, los siguientes pasos:

- 1. Escribir** lo que vas a dibujar en el lado interno del atril, de modo que nadie más lo vea. Debe pertenecer **indiscutiblemente** a la categoría de la ronda actual.



LEÓN MARINO

ATENCIÓN: No se puede usar el nombre de la categoría para describir el dibujo.

- 2. Dibujar** lo que escribiste.

CUIDADO: No está permitido dibujar letras, números, ni símbolos matemáticos o lingüísticos.



Una vez finalizado el dibujo, **exponerlo** dando vuelta el atril, de modo que el resto de los jugadores pueda verlo. Una vez expuesto, el dibujo ya **no podrá modificarse**.

- 3. Completar** la tabla del atril con la inicial de cada contrincante junto a la **interpretación** de su dibujo.



Pueden dejarse espacios vacíos, pero ¡el que no arriesga, no gana!

Inicial	
A	MEDUSA
N	ANGUILA
J	TIBURÓN
P	TORTUGA

Cada jugador seguirá los pasos de la fase **B**, en orden y sin importar por qué paso van los demás: un jugador podría estar interpretando los dibujos de sus contrincantes mientras que otro recién está comenzando a dibujar. ¡El arte y la inspiración no pueden apurarse!

C) Interpretación

Una vez que todos hayan finalizado la fase **B**, se decide qué jugador comenzará escuchando las interpretaciones sobre su dibujo.

Siguiendo la ronda en sentido horario, cada uno de sus contrincantes leerá, en voz alta, lo que creen que ese jugador dibujó.

Cuando todos lo hayan hecho, el jugador revelará el nombre de su dibujo y cada jugador registrará cuántos puntos ganó, o no, por su interpretación:

● Si adivinan **ALGUNOS** jugadores pero otros no, tanto quien dibujó como quienes interpretaron correctamente su dibujo **ganarán** 1 punto por cada jugador que **NO** haya adivinado. *¡Esta obra es digna de un museo!*

● Si **TODOS** adivinan, **ganará** 1 punto cada jugador que adivinó, y 0 puntos quien dibujó, por ser demasiado explícito. *¡Parece hecha con inteligencia artificial!*

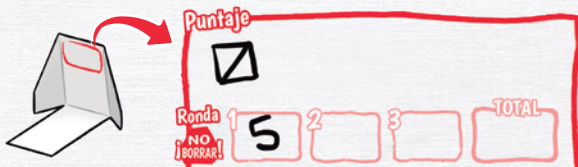
● Si **NADIE** adivina, nadie gana puntos y quien dibujó **perderá** 1 punto. *¿Qué clase de garabatos son esos?*

Si no escribiste ninguna interpretación para algún dibujo, se considera que no lo adivinaste.

¡Ejemplos en la página 7!

Las interpretaciones dadas deben coincidir con lo que escribió quien dibujo, pero se darán por válidas aquellas que difieran en número (singular/plural), género (masculino/femenino), o que sean sinónimos. Por ejemplo, si el título fuera "Médico" se darían por correctas médicos, médica/s, doctor, etc.

Una vez que todos anotaron sus puntajes, se repetirá el proceso de interpretación para el dibujo de cada jugador, en ronda y en sentido horario.



The diagram shows a game board with a drawing of a tent on the left. A red arrow points from the tent to a score table on the right. The table is titled "Puntaje" and has a header row with "Ronda", "1", "2", "3", and "TOTAL". The "Ronda" column has a red box with "NO BORRAR!" written in it. The "1" column has a red box with the number "5" written in it. The "2" and "3" columns have empty red boxes. The "TOTAL" column has a red box with the word "TOTAL" written in it. Above the table, there is a red box with a checkmark inside, indicating a correct guess.

Puntaje	Ronda	1	2	3	TOTAL
✓	NO BORRAR!	5			

Una vez que todos los dibujos hayan sido evaluados, la ronda finaliza.

Si aún quedan rondas por jugar, se borran de los atriles los dibujos e interpretaciones, **dejando sólo iniciales, nombre y puntaje obtenido** para dar comienzo a una nueva ronda.

Fin del Juego

Al finalizar la partida cada jugador suma el puntaje que obtuvo en cada ronda. Quien tenga el mayor puntaje total, será declarado **ganador** de la partida, consagrándose como **Artista Revelación**.

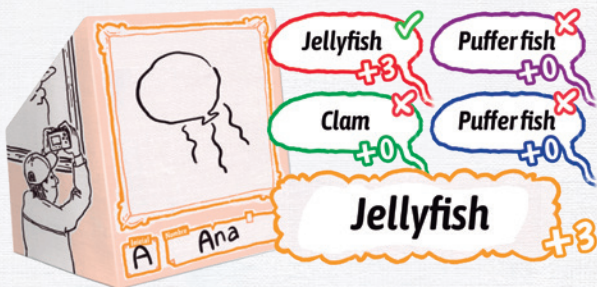
Si dos o más jugadores **empatan** se consagrará como Artista Revelación quien haya obtenido el mayor puntaje en una única ronda. Si el empate persiste, esos jugadores comparten la **victoria**.

Para próximas partidas pueden acordar cualquier otra regla con respecto al nivel de coincidencia que se va a exigir a las interpretaciones. Por ejemplo, que la coincidencia deba ser exacta. Esto ayudará a ajustar la dificultad del juego.



EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN:

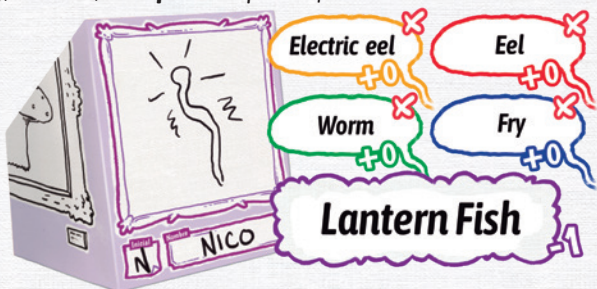
Lucas (**rojo**) adivinó el dibujo de Ana (**amarillo**). 3 personas no adivinaron, por lo que tanto Lucas como Ana **ganan 3** puntos. ¡Ambos se entendieron perfectamente!



Todos adivinaron el dibujo de Lucas (**rojo**). Todos, excepto Lucas, **ganan 1** punto. ¡No seas tan evidente la próxima vez!



Nadie adivinó el dibujo de Nico (**violeta**). Nadie gana puntos y, además, Nico **pierde 1** punto. ¡Fue demasiado sofisticado!



¿Cuántos adivinan?

¿Quiénes puntúan?

¿Cuántos puntos?

ALGUNOS

**Quien dibujó y
quienes adivinaron**

**Ganan 1 por persona
que no adivinó**

TODOS

**Todos menos
quien dibujó**

Ganan 1

NADIE

Solo quien dibujó

Pierde 1

Más info:



Créditos

Autor: **Fernando Marecos**

Diseño Gráfico: **Fernando Marecos**

Artista: **Pancho Pepe**

Redacción de Manual: **Laura Carballido Delloro**

Producción y Edición: **Julián Vecchione y Nahuel Di Stefano Villalba**

Agradecimientos: A los primeros testers Nico, Liz y Nanci; a Ana que bancó siempre; a DJM y Punto de Partida; a la enorme cantidad de gente que jugó e hizo posible desarrollar este juego, y en especial a Nacho y Nahue. También a Patri y Leo por acompañar durante la producción. Y por último, gracias por jugar **Pinto**.

Testeado en:

