

Manual de juego

Antes de comenzar...

Nos transportamos a Italia, a mediados del siglo XVI, época del Renacimiento, donde nace recientemente un nuevo estilo dramático, con herencias de la edad media y con influencias Romanas, Griegas y carnavalescas, llamado la Comedia del arte.

Este estilo dramático utilizado en el teatro popular, se caracteriza por tener una estructura predeterminada pero sin un guión definido, se trata, de una interpretación que realizan los actores, de personajes pre establecidos, que representan arquetipos de la época. Tiene sus bases puestas en el teatro tradicional manteniendo elementos como la improvisación, las acrobacias y el carnaval.



Sin embargo destaca la improvisación por sobre todo, siendo los actores quienes forman la obra en el momento en que esta es realizada, pudiendo desarrollarse varias obras a partir de los mismos personajes.

Ahora somos nosotros actores de la época del Renacimiento y es tu trabajo darle vida a estos personajes, en cada escena, a través de una historia, debes ponerte en el papel y reaccionar como tu personaje lo haría en cada situación.

¡Es hora de actuar!

Rómpete una pierna

Pantaleón

Aristócrata, conocido como el viejo avaro, poderoso, comerciante, ingenioso, inconformista y enamorado del pueblo.



El Dotor

Burgués que aparenta saber todo, conocido por ser un gran bebedor, avaro, egoísta, poderoso y cómico del pueblo.



Arlequín

Siervo enamorado y oportunista, conocido por su locura, agilidad, ingenuidad, ser burlón, grosero y farsante con los demás.



Capitano

Español conocido principalmente por su miedo y cobardía, fanfarrón, mentiroso, cuentero y enamorado.



Coviello

El criado astuto que soluciona los problemas de su señor. Es grosero, egoísta, cruel, ágil, grosero, burlesco y demasiado glotón.



Polichinela

Es un campesino de Nápoles, pero menos alegre, por la vida que ha llevado. Se consuela cantando o tomando vino, trata de olvidar su desgracia física burlándose de los demás. Se caracteriza por ser un viejo solterón, glotón, fanfarrón, coqueto, egoísta, cruel, y ladrón.



Pierrot

Lleva la cara enharinada. Llama la atención su ingenuidad y bobería y alterna el recitado con el canto. Pierrot esta al servicio de Pantalón y es un galán y el eterno enamorado de Colombina.



Florindo

Es un burgués conocido por andar a la moda, elegante, bello, enamorado, tierno, gentil y hace esgrima.



Isabella

Es una aristócrata refinada que finge desmayos, conocida por ser una bella bailarina, gentil, tierna y enamoradiza.



Colombina

Es una sirvienta huérfana y marginada, es sensata, optimista, perspicaz y oportunista.



Angélica

Es una criada amante de Pantalone, bella, ingeniosa, coqueta, burlesca y tierna a la vez.



La Bruja

Mística mujer culta y sabia, ingeniosa, perspicaz, gentil, oportunista y no da nada gratuito.



Cartas

Cartas de reacción

1. Gestos con toda la cara
2. Acción con el cuerpo completo
3. Movimientos con manos y brazos, incluye gesto con la cara.
4. Palabra clave
5. Decir una copia.
6. Decir algo que mi personaje diría.
7. Decir un color de la vestimenta.
8. Decir una parte de la vestimenta.

Comodines

1. Cambia una carta a la izquierda.
2. Intercambia una carta con cualquier jugador.
3. Salta turno.
4. Cambia una carta con una del mazo.

Reglas

1. Si un jugador adivina tu personaje debes cambiarlo para seguir jugando
2. Si te equivocas tres veces en adivinar algún personaje pierdes automáticamente
3. Si todos los jugadores adivinan tu personaje pierdes un punto
4. Si un jugador adivina tu personaje, ambos ganan un punto

¿Cómo jugar?

1. Se barajan todos los mazos de cartas.
2. Se reparte una carta de personaje a cada jugador. El personaje que te toca corresponde a quién deberás interpretar durante el juego. Los demás jugadores no pueden saber quien te tocó. Cada jugador contara con una base personal para poner todos los personajes existentes
3. Se reparten cuatro cartas de reacción y a cada jugador, las que deben tener en la mano durante el juego, sin mostrarlas a los demás jugadores.
4. Se barajan las cartas de situaciones y se ponen cuatro sobre la mesa para crear el contexto en el que se encontraran los personajes. Se juega a través de rondas, en cada ronda cada jugador debe elegir una de sus cartas de reacción para

interpretar a su personaje. Una vez que hayas visto las interpretaciones suficientes para descubrir uno de los personajes y estes seguro de quien es el otro jugador, puedes arriesgarte a descascarlo.

¿Acertaste?

Si es correcta tu respuesta ganas un punto y el otro jugador debe cambiar su personaje para continuar el juego. El jugar que obtenga 3 aciertos es el ganador. Si es incorrecta tu respuesta, pierdes una de las 3 oportunidades que tienes para adivinar y continua el juego. En el caso que las pierdas todas, quedas eliminado del juego.

¿Como ganar?

Gana quien logre adivinar el personaje oculto a través de la representación

Situaciones

Inicio

1. Fuimos a una exposicion de miguel angel
2. Subasta de obras de arte en el mercado
3. Hay una fiesta en la casa de un mecena donde estara lleno de personajes famosos del la epoca pintores, escritores, músicos, oradores
4. Estas caminando por la feria de la ciudad
5. Se instalo un comercio de las telas mas finas al lado de la parroquia de la ciudad
6. Estan diciendo calumnias de la hija del mas grande mecena de Venecia, serán verdad?
7. Es hora del carnaval
8. Debes ir hablar con el sacerdote del pueblo
9. Hay una subasta de arte en el mercado
10. Te encuentras con un amig@ de la infancia

Conflicto

1. De pronto en el barrio una mujer comienza a dar a luz
2. De pronto se escuchan gritos de ayuda
3. De pronto un criado comienza a gritar que la catedral se esta incendiando
4. Tu familia te prohíbe hacer lo que quieres
5. Para eso robaste la joya de la familia
6. Contraes una enfermedad muy grave
7. Debes ir a cobrar lo que le prestaste al vecino
8. Debes decirle a tu familia que serás padre/madre y el bebe es de tu patrón
9. Se te cruzó el gato negro de "La bruja" del pueblo
10. El rey manda a llamar a todos los caballeros del pueblo para la batalla, entre ellos alguien a quien conoces

Desarrollo

1. Esta lleno de gente de todo el pueblo y te enamoraste a primera vista
2. Pero te dicen que debes ir al monasterio a buscar al cura que se quedo dormido
3. Están todos tus familiares y amigos reunidos para dar una gran noticia
4. La tia vieja y solterona de la familia murió y eres el unico heredero vivo
5. Pero debes ir al monasterio en búsqueda de algo
6. Se escuchan gritos, comienza una pelea en el vecindario
7. Descubres que tu familia quiere obligarte a contraer matrimonio
8. Se escucha musica de fiesta cerca del centro
9. Traen un animal salvaje nunca antes visto a la ciudad
10. El circo está buscando nuevos fenómenos, podrías ser el próximo

Desenlace

1. Te arrancas con el amor de tu vida fuera de Italia
2. Por fin llego el valeroso caballero mercenario en ayuda
3. Encontraste tu propósito en la vida
4. Te llegó una herencia inesperada por fin puedes tener todo lo que siempre quisiste
5. Debes vivir con un hechizo toda tu vida
6. Por fin llegas la hacienda, pero te encuentras a tu espos@ con su amante
7. Llegas a la casa de tu patron y encuentras a su esposa en el suelo
8. Llegas a tu casa y están todos tus familiares y amigos reunidos para celebrar tu proximo matrimonio
9. Debes decidir si mandar a la guillotina al mayor ladron del pueblo
10. Te embarcas en el primer barco para irte lejos.