A.T.R.

Ahora Todos Reímos

Reglamento



4-12

+12

30'-45'

REGLAS BÁSICAS

¿Cómo se juega?

1. Se reparten **10 cartas de respuesta (blancas) a cada jugador**.

2. Entre todos eligen quién es el jugador inicial (a quien vamos a nombrar como “el **ATR”**). Si no se ponen de acuerdo, empieza quien no se baña hace más días.

3. En su turno, **el ATR saca una carta de consigna (negra) del mazo y la lee en voz alta**.

4. Todos los demás jugadores eligen una carta de respuesta de su mano y **la entregan boca abajo al ATR**. La idea es jugar la respuesta más graciosa, zarpada y original.

5. Una vez que todos le entreguen su respuesta, **el ATR las mezcla** (¡sin verlas!) y luego vuelve a leer en voz alta la carta negra pero completando con cada una de las blancas que recibió para que todos escuchen todas las respuestas.

6. Finalmente, el **ATR elige la respuesta que más le gustó** (la que le resultó más graciosa, zarpada o lo que sea).

7. Quien haya jugado la carta blanca ganadora levanta la mano y se queda con la carta negra, que **le da un punto.**

8. Al finalizar el turno, **todos los jugadores agarran cartas blancas** del mazo hasta volver a tener **10 en la mano**.

9. Si nadie tiene 5 puntos, empieza un turno nuevo y **el ATR ahora es el jugador que está a la izquierda del ATR anterior.** Entonces, agarra una carta de consigna (negra), la lee y se repite la dinámica del turno.

Final del juego:

Se juega hasta que un jugador tenga **5 cartas negras (5 puntos).** Ese jugador ganó la partida.

Recambio de cartas blancas:

Al final de una ronda (cuando todos los de la mesa ya fueron **ATR**), **podés cambiar cartas blancas que no pudiste combinar, que no te copan o que te incomodan**. No tenés que mostrarlas ni explicar por qué, solo ponerlas debajo del mazo de cartas blancas y levantar la misma cantidad que devolviste.

Palabras con artículos:

Algunas cartas dicen: Artículo opcional

Eso significa que, cuando el **ATR** lee las cartas de respuesta, puede elegir leer el artículo o no hacerlo para que resulte gracioso.



Si no te acordás cuáles son los artículos, va un recordatorio: el, la, los, las, un, uno, una, unos y unas.

Reglas opcionales:

Más cartas: en lugar de jugar con 10 cartas blancas, se juega con 12 así hay más respuestas disponibles.

Partida rápida: el juego termina cuando un jugador tiene 3 cartas negras (3 puntos).

Todos deciden: el ATR lee en voz alta todas las cartas blancas que le entregaron peeeero deciden entre todos cuál es la carta ganadora. Nadie puede votar la suya y, si hay empate, define el ATR que leyó la carta negra.

¿CÓMO SE JUEGA A.T.R.?

1

DALE **10** CARTAS BLANCAS A C/U



2

ELIJAN AL QUE **NO SE BAÑA HACE + DÍAS** PARA QUE SEA **EL ATR INICIAL**



EMPIEZA EL TURNO

3

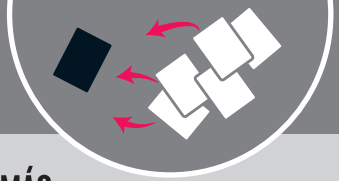
EL ATR TOMA **1 CARTA NEGRA** Y LA LEE



SIGUE EL TURNO

4

LOS DEMÁS RESPONDEN CON **1** DE SUS **CARTAS** BOCA ABAJO



TERMINA EL TURNO

5

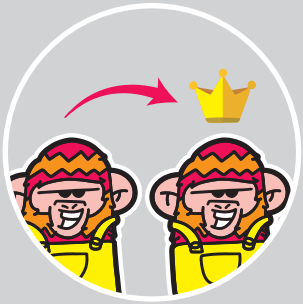


EL ATR ELIGE LA QUE MÁS LE GUSTE

- PORQUE LE HIZO REÍR MÁS
- PORQUE LE PARECIÓ MÁS ZARPADA
- O POR LO QUE SEA

EL QUE LA JUGÓ SE ANOTA **1** PT.

PARA EL SIGUIENTE TURNO **EL ATR PASA A SER EL DE LA IZQUIERDA**



REPETIR

HASTA QUE ALGUNO LLEGUE A LOS **5** PUNTOS

¿Le regalaron esto a tu hijo/a y no sabés bien de qué va? Carolina Duek, investigadora del CONICET sobre juego e infancias, te lo cuenta.

12 años

Si tenés cerca un chico o una chica de 12 años ya lo sabés: es una edad MUY difícil. Desde conseguir ropa adecuada hasta que se sienten y hagan sus tareas escolares, todo es una discusión. Porque los 12 años (recuerden sus propias infancias) son un *pasaje*. Un pasaje que hemos vivido pero que, esta vez, nos encuentra del otro lado del mostrador: queremos acompañar, orientar, ser "adultos copados", pero no siempre es sencillo. No entendemos las palabras ni las expresiones que usan, no comprendemos los tonos, no nos reímos de los chistes que hacen ni de los *tiktoks* que nos muestran…

El **ATR** es un juego que nace de esta convicción: queremos que los chicos y las chicas de 12 años encuentren un juego para llevar a la casa de cualquier amigo o amiga con el que se puedan reír y que descubran que las formas de hablar, el humor y la construcción cotidiana que comparten entre sí aparecen representadas en las cartas. Muchos de esos chicos conocen los "juegos de previa" pero no acceden a uno que sea adecuado para su edad. Este lo es.

Todos reímos

La mecánica del juego es, también, un elemento que hemos probado y analizado a la luz de las potenciales interacciones que habilita. El objetivo del juego es el humor no sobre una persona sino sobre una posible combinación entre una consigna y una respuesta en el contexto de una mesa de amigos. Nadie queda particularmente expuesto y, si tiene una carta que incomoda, la cambia al final de la ronda sin exponerse y sin dar explicaciones. Como nadie sabe qué carta blanca entregó cada uno, no se puede tomar de punto, agredir, burlarse ni pre-armar un resultado, sin hacer trampa.

ATR puede jugarse en familia y es una herramienta para acercarnos a las formas con que se comunican los chicos y las chicas, a sus expresiones y consumos culturales. Los y las invitamos a que se acerquen al universo de las infancias: son espacios ricos y llenos de vínculos y de sentidos construidos individual y grupalmente.

No teman

Y acá vale una aclaración: sí, el juego tiene algunas expresiones y "malas palabras" que relevamos que los chicos y las chicas usan (no lo neguemos, las usan). No es para asustarse: relevar las formas de vinculación y de habla de los destinatarios del juego fue una de las apuestas de base. Investigamos, testeamos, leímos informes y hablamos con muchísimos chicos y chicas mientras creábamos el juego. Algunos nos dijeron que el juego era "zarpado", otros que necesitaba más "picante" pero todos la pasaron bien y se divirtieron. De todos los comentarios, informes y reportes, hicimos un balance y un promedio para la composición final de las cartas. Por último: **Si alguna carta les parece incómoda, pueden separarla del mazo y eso no va a afectar la jugabilidad ni la dinámica del juego.**



¿Quiénes pensamos este juego?

El equipo que pensó, diseñó, testeó y tuvo pesadillas con las cartas de este juego, lo formamos Emmanuel Rabell y Michel Fischman de Buró, y Carolina Duek. Buró tiene una gran experiencia en este tipo de juegos y ha publicado muchos para adultos (vean el catálogo, no mentimos). Caro es investigadora y hace casi dos décadas entrevista y trabaja con y sobre los consumos culturales infantiles y adolescentes. Entre todos debatimos e intercambiamos ideas y decisiones en relación con las infancias, sus lenguajes y sus formas de comprensión y de interacción. Fueron debates intensos acompañados de testeos con niños y niñas en los que pensamos y repensamos las decisiones que tomamos. El juego que tienen en sus manos hoy es la síntesis de esos debates entre nosotros y con los chicos y chicas que se sentaron, jugaron y opinaron sobre los prototipos que les presentamos.

Pensaron las cartas: Emma, Mich, Caro, Santi, Agus y los chicos y chicas que testearon el juego.
Testearon: Cata A., Male, Julia, Cata W., Helena, Emma, Cande, Echi, Agus, Emi, Carme, Mateo, Delfi, Cata, Luca, Vicky, Franco, Lola, Mati, Benja, Mica, Male, Alan y Feli.

Proofreading: Santiago Szulman
Diseño gráfico: Magdalena Okecki
Arte de tapa: MOJO WS @rockingmojo

BURÓ