



18+



4-8



45m



Fabrizio Copano

REGLAMENTO

OBJETIVO DEL JUEGO

Alcanza el éxito y conviértete en el mejor comediante escribiendo los remates más graciosos. Si logras cautivar a tu audiencia, podrás superar a Fabrizio Copano y llegar lejos en la carrera del humor.

En este juego, al final de cada ronda podrás ganar puntos si tus remates reciben votos y si logras adivinar cuál es el remate de Fabrizio Copano. ¿Estás preparado para el show?

COMPONENTES



100 cartas de chistes
en 1 caja de chistes
con 1 marcador de
cartas usadas



8 cartas de ayuda



1 tablero



8 pizarras



8 tarjetas de votación



40 fichas de
Fabrizio Copano



8 plumones

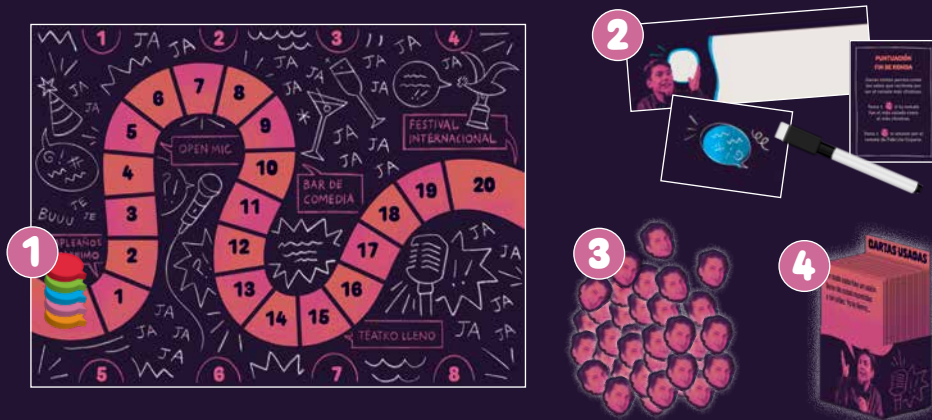


8 marcadores de puntaje

1 reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Coloca el tablero al centro de la mesa. Cada jugador elige 1 marcador de puntaje y lo coloca en la primera casilla del tablero.
- 2 Entrega a cada participante 1 plumón, 1 carta de ayuda, 1 tarjeta de votación y 1 pizarra de su color.
- 3 Coloca las fichas de Fabrizio Copano cerca del tablero.
- 4 La última persona que ha ido a un show de stand up comienza siendo el anfitrión. Esa persona debe tomar la caja de chistes.



RESUMEN DE LA PARTIDA

Este es un juego que se desarrolla en rondas. En cada ronda, un participante diferente será el anfitrión. El rol del anfitrión es organizar la ronda, leer la premisa del chiste y transcribir el remate de Fabrizio Copano a su pizarra.

El anfitrión es el único participante que **no va a escribir un remate propio, ni podrá recibir puntos** durante esa ronda. Recuerda que el rol del anfitrión cambia cada ronda.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

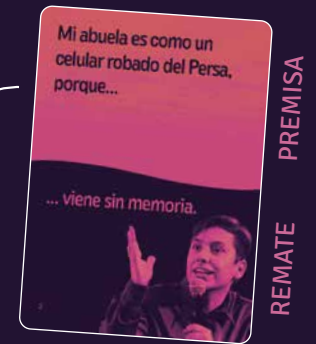
Durante cada ronda se deben desarrollar en orden las siguientes etapas:

1. El anfitrión lee la premisa
2. El grupo escribe sus remates, mientras el anfitrión transcribe el remate de Fabrizio Copano
3. El anfitrión mezcla y lee los remates
4. El grupo vota por el remate más chistoso y por el remate de Fabrizio Copano
5. Puntuación y preparación de la nueva ronda

1. El anfitrión lee la premisa

El anfitrión toma la primera carta de la caja de chistes y lee en voz alta la **premisa** del chiste (mitad superior de la carta, de color rosado).

Ejemplo: “Mi abuela es como un celular robado del Persa, porque...”



2. El grupo escribe sus remates, mientras el anfitrión transcribe el remate de Fabrizio Copano.

Todos los participantes, salvo el anfitrión, escriben en secreto sobre su pizarra un remate divertido o convincente que complete el chiste.

Cuando termines de escribir tu remate, entrégale bocabajo tu pizarra al anfitrión, **sin que nadie vea lo que has escrito.**

Ejemplos de remates:

- “... nadie sabe realmente de dónde salió.”
- “... cada cierto tiempo alguien le grita: ‘¡Esa era mía!’”
- “... está llena de contactos que ya no existen.”
- “... le salen borrosas las fotos.”

Consejos para escribir remates

1. ¡Usa tu mejor letra! Al público le gusta escuchar los remates fluidamente.
2. Mientras más corto y directo sea el remate, mejor.
3. La sorpresa es fundamental; la premisa lleva a una dirección, y de pronto da un giro. Un remate inesperado suele ser más chistoso.

Si no se te ocurre ningún remate, puedes pasar. En ese caso, simplemente deja tu pizarra en blanco y entrégasela bocabajo al anfitrión. Las pizarras en blanco no se leen ni pueden ser votadas.

Mientras tanto, el anfitrión debe transcribir en su pizarra el remate del chiste de Fabrizio Copano (que se encuentra en la mitad inferior de la carta de chiste, de color negro). El anfitrión debe marcar el espacio junto a Fabrizio Copano

de su pizarra para que más adelante se recuerde que este es el remate de Fabrizio Copano.



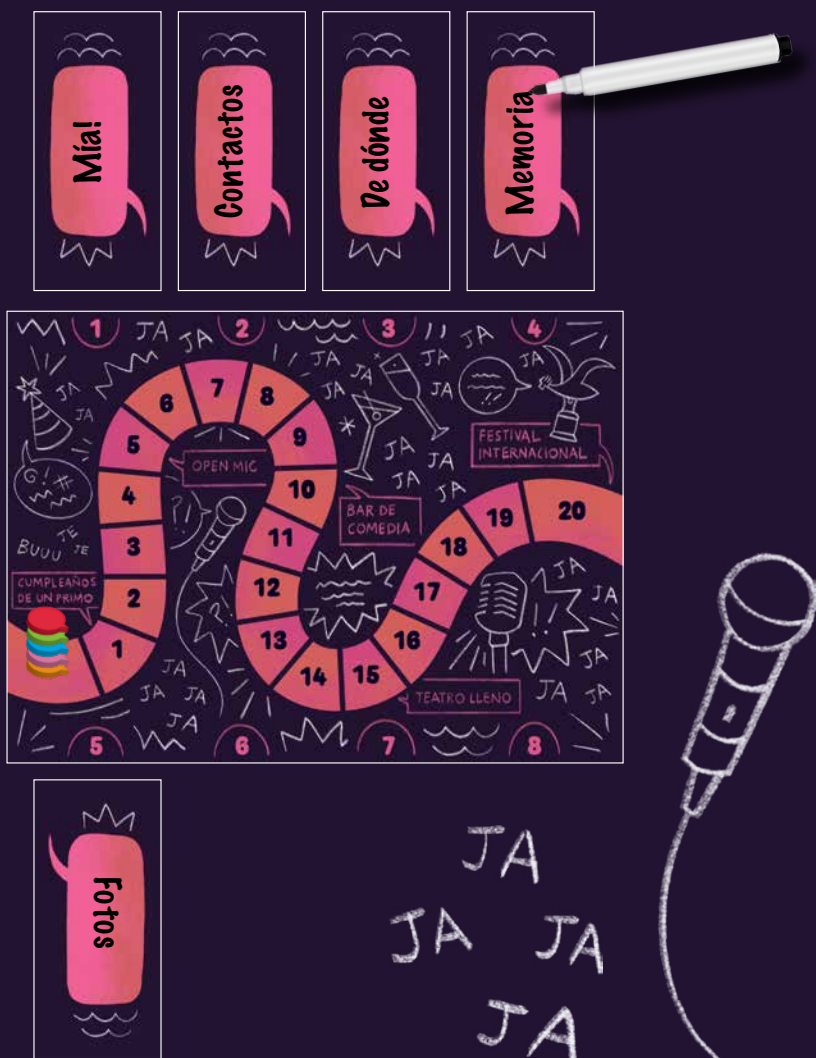
3. El anfitrión mezcla y lee los remates

Cuando todos han completado el paso anterior, el anfitrión debe mezclar todas las pizarras bocabajo (los remates de los participantes, y la transcripción del remate de Fabrizio Copano).

Luego, el anfitrión debe leer cada remate en voz alta. Puede leer primero la premisa y luego el remate. Después de leer el remate, el anfitrión debe dejar bocabajo la pizarra junto a uno de los

números del tablero. La idea es que el resto de jugadores no sepa quién está detrás de cada remate.

Opcional: para ayudar a memorizar los distintos remates, la persona a la derecha del anfitrión puede tomar el rol de "asistente" y escribir una palabra clave sobre cada pizarra luego de que el anfitrión la haya leído.

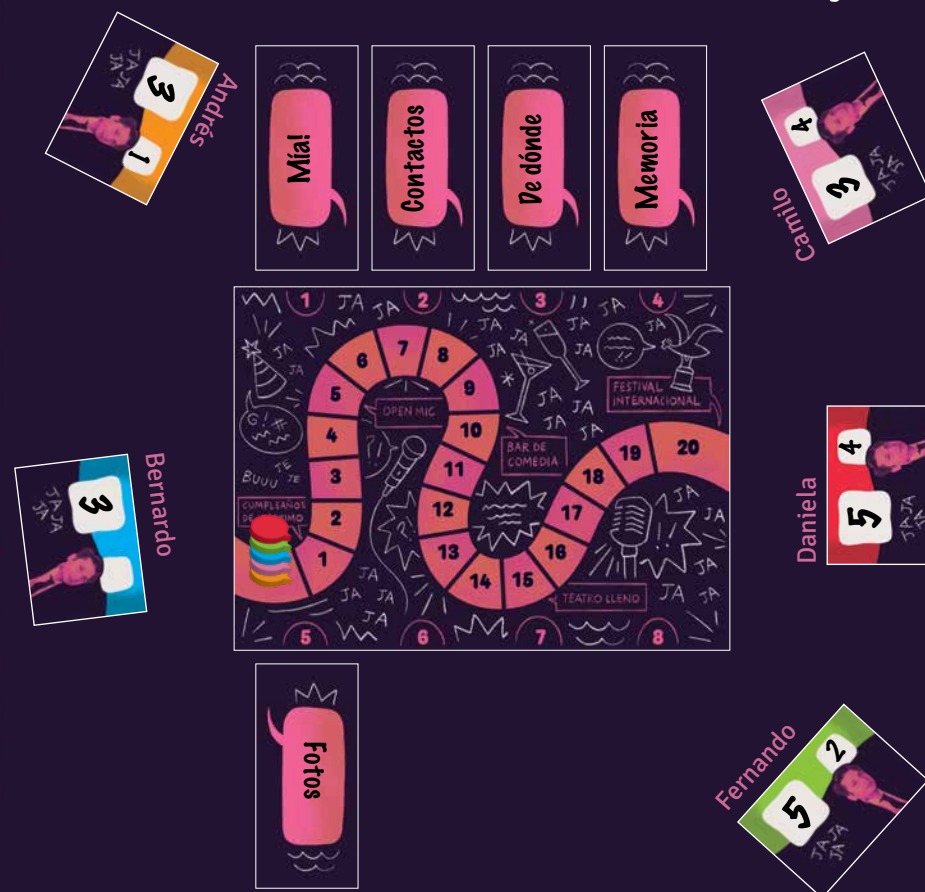


4. El grupo vota por el remate más chistoso y por el remate de Fabrizio Copano

Luego de que el anfitrión ha leído todos los remates, el grupo completo debe votar en secreto, usando su tarjeta de votación, por cuál creen que es el remate más gracioso. Debes escribir el número asociado al remate que encuentres más divertido u original. No está permitido votar por tu propio remate. El anfitrión también debe votar.

Además todos, menos el anfitrión, deben votar por cuál creen que es el remate real de Fabrizio Copano. Para eso, debes anotar el número del remate correspondiente en el lado derecho de tu tarjeta de votación. ¡No hay problema si este remate es el mismo que elegiste como el más chistoso!

Recuerda que el anfitrión sólo participa en la votación del remate más gracioso.



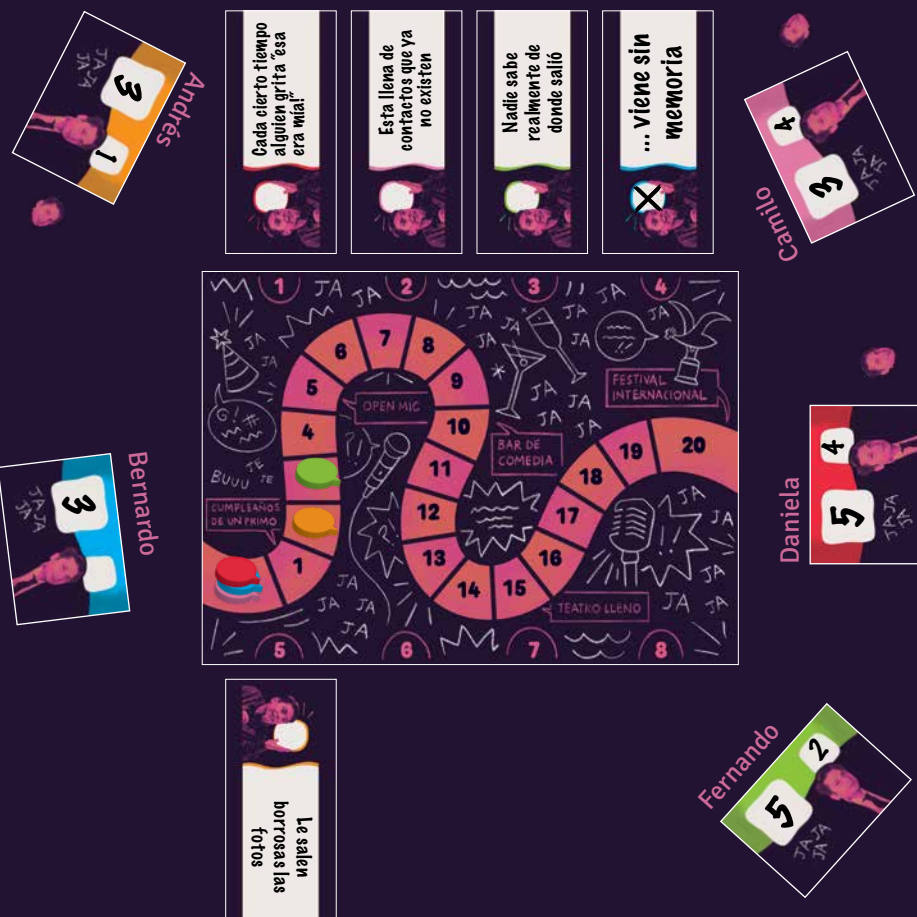
Una vez que todos hayan votado, se revelan las tarjetas de votación y las pizarras. En este momento, el grupo

conoce quién escribió cada remate y cuál era el remate de Fabrizio Copano.

5. Puntuación y preparación de la nueva ronda

Al final de la ronda, puedes obtener puntos de distintas maneras:

1. Si escribiste un remate que recibió votos por ser el más chistoso, ganas tantos puntos como los votos que recibiste. Avanza tu marcador de puntaje las casillas correspondientes en el tablero. Si el remate de Fabrizio Copano recibió votos del remate más chistoso, este **no otorga** puntos al anfitrión.
2. Si tu remate fue el más votado por ser el más chistoso, además toma 1 ficha de Fabrizio Copano de la reserva.
3. Si votaste correctamente por cuál era el remate de Fabrizio Copano, toma 1 ficha de Fabrizio Copano de la reserva.



Ejemplo: Andrés, Bernardo y Camilo votaron por el remate de Fernando como el más divertido.. Daniela y Fernando votaron por el remate de Andrés. Fernando obtiene 3 puntos y 1 ficha de Fabrizio Copano (3 puntos por los votos y la ficha de Fabrizio Copano por ser el remate más votado). Andrés obtiene 2 puntos por los votos recibidos.

Además, Camilo y Daniela adivinaron correctamente cuál era el remate de Fabrizio Copano, por lo que obtienen 1 ficha de Fabrizio Copano.

En caso de empate entre los remates más votados, todos los jugadores empatados reciben los puntos y 1 ficha de Fabrizio Copano.

FIN DE LA PARTIDA

Este proceso se repite hasta que todos los participantes hayan sido anfitrión una vez. En ese momento la partida finaliza.

Al final de la partida, cada ficha de Fabrizio Copano que hayas conseguido te entrega tantos puntos como indica la siguiente tabla:

Fichas de Fabrizio Copano	Puntos extra
1	1 punto
2	2 puntos
3	3 puntos
4	5 puntos
5	7 puntos
6	9 puntos
7	12 puntos
8	15 puntos
9	18 puntos
10+	22 puntos

Las fichas de Fabrizio Copano puedes dejarlas frente tuyo, u opcionalmente ocultarlas al resto. Estas fichas te van a entregar puntos al final de la partida. Si se agotan las fichas, puede utilizarse cualquier elemento para representarlas.

Para preparar la nueva ronda, cada participante debe tomar su pizarra y su tarjeta de votación, y borrar su contenido. Por último, el anfitrión debe colocar la carta de chistes usada al final de la caja de chistes, detrás del marcador, y se la debe entregar a la persona a su izquierda, quien será el nuevo anfitrión.

Para conocer tu puntaje final debes sumar los puntos que indica tu marcador de puntaje en el tablero y los puntos obtenidos por las fichas de Fabrizio Copano.

La persona que sume más puntos gana la partida. En caso de empate, gana la partida quien obtuvo más fichas de Fabrizio Copano. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

VARIANTE “CARCAJADA LIBRE”

Opcionalmente, pueden jugar una versión más flexible de este juego. Se juega de la misma manera, pero sin la fase de votación. Simplemente se lee una premisa, todos escriben un remate y luego estos se leen en orden aleatorio. En esta variante, la victoria no la obtiene quien acumula más puntos, sino quien consigue provocar las carcajadas más fuertes del grupo.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo votar por el remate de Fabrizio Copano como el más chistoso?

Sí, pero el anfitrión (que transcribió el remate de Fabrizio Copano) no obtiene puntos por ese voto.

¿Puedo votar por el mismo remate como el más chistoso y como remate de Fabrizio Copano?

Sí.

¿Qué ocurre si paso y dejo mi pizarra en blanco?

La pizarra no participa de la ronda.

¿Puede el anfitrión intentar adivinar el remate de Fabrizio Copano?

No. De hecho, durante la ronda en que eres anfitrión, no puedes obtener puntos.

¿Qué pasa si el remate de Fabrizio Copano es el más votado como el más gracioso?

Ningún participante recibe fichas de Fabrizio Copano por tener el remate más votado durante esa ronda.

¿Qué ocurre si nadie adivina el remate de Fabrizio Copano?

Ningún participante recibe fichas de Fabrizio Copano por adivinar cuál era su remate.



CRÉDITOS

Arte: Laura Mena.

Desarrollo: Fabrizio Copano, Valentín Camm, Laura Mena, Jorge Larraín y Simón Weinstein.

Diseño Gráfico: Laura Mena.

Redacción reglamento: Simón Weinstein.

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría agradecer a todos los testers que participaron en el desarrollo de este juego: María José Aiende, Martín Bambach, Cristóbal Cortázar, Felipe (Ocho) Flores, Sofía Reyes Gajardo, Dani Gómez, Fernanda Jara, Valentina Latorre, Marcel Medina, Pau Millán, Javier Montoya, Diego Muñoz, Vasco Núñez, Javier Oliva, Rebeca Olivares, Dani Gómez Palacios, Pali Pardo, Miila Parra, Nicolás Riquelme, Kimo Salamanca, Franco Superby, Juan Pedro Tovar, Paulina Vasconcelo y Phabcillo.

Fabrizio quiere agradecer especialmente a Cristina, Nino, Félix y Roma.