



STORY ISLAND



STORY ISLAND

En la isla de Ibiza se han contado miles de historias desde tiempos remotos. Aunque muchas de ellas se perdieron, se han podido rescatar todos los elementos que las formaban gracias a unas mágicas cartas que nos permiten seguir imaginando nuevos relatos.



Story Island es un juego con el que pondrás a prueba tus habilidades narrativas mediante 64 cartas. En cada una de ellas encontrarás una ilustración que representa algún elemento de la cultura ibicenca y sus cuentos tradicionales (personas, lugares, animales, seres mitológicos, etc.) y un elemento escrito (emociones, acciones, sentidos, cualidades, etc.) que te inspirará para la creación de historias.

Usando estas imágenes o palabras tendrás que inventar una historia, evitando que el resto de participantes adivinen las cartas que vas a usar. Además, deberás utilizar tu intuición para adivinar las que van a usar el resto de participantes.

¿Quién contará el cuento más original de todo el Mediterráneo?

De 3 a 6 personas

A partir de 7 años

20 minutos de duración aprox.

OBJETIVO

Ser la persona que tenga **más cartas de punto** al final de la partida.

COMPONENTES

- 63 cartas de historia, divididas en 9 familias con 7 cartas cada una
- 1 carta de cuentacuentos
- Reglamento

PREPARACIÓN

Elegimos quién será **Cuentacuentos** en la primera ronda. Para ello, buscamos y separamos de la baraja la carta cuentacuentos y cogemos también tantas cartas como personas vayan a jugar menos una. Mezclamos esas cartas con la de cuentacuentos y barajamos.



Repartimos una de esas cartas a cada participante. Quien reciba la de cuentacuentos comenzará la partida y el resto serán las personas **adivinatoras**.

Una vez hemos determinado quién comienza el juego, dejamos la carta cuentacuentos **bocarrriba**, frente a quien le haya tocado, y devolvemos el resto de cartas a la baraja.

Barajamos y repartimos **3 cartas** de historia a cada persona adivinadora y **2** a la persona Cuentacuentos. Ponemos todas las cartas bocarrriba en nuestro espacio de juego, orientadas de tal manera que la Cuentacuentos pueda leer las palabras. La persona Cuentacuentos pone cada una de sus dos cartas a cada lado de la carta cuentacuentos.

A continuación, las personas **adivinatoras** recibirán otras **3 cartas**, que serán las **cartas de marcación**. Las colocarán **bocabajo**, debajo de las tres cartas bocarrriba que ya tienen enfrente. Estas serán las cartas que se utilizarán para la votación.



CÓMO SE JUEGA

La persona Cuentacuentos **narrará una historia**. Comenzará por su carta de la izquierda y continuará utilizando una de las cartas de cada persona adivinadora, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para terminar la historia con su carta de la derecha.

Para la narración se podrán tener en cuenta tanto las **imágenes** de las cartas como los **elementos escritos** que aparecen en las mismas.

Por ejemplo, en una partida con 3 personas, la Cuentacuentos elegirá la carta de su izquierda para comenzar a narrar. Para seguir con la historia, elegirá una de las tres cartas de la persona sentada a su izquierda. Continuará con una de las tres cartas de la última adivinadora y terminará la historia con su carta situada a la derecha de la carta cuentacuentos.

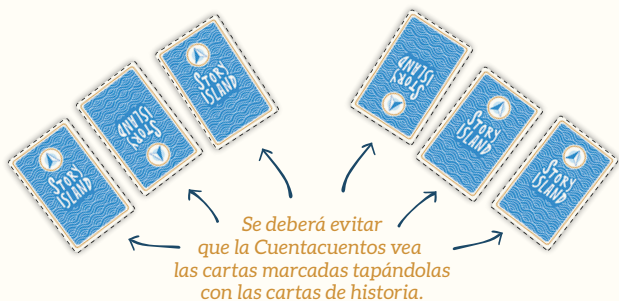


Érase una vez un **pájaro** al que le daba **vergüenza** cantar. Un día, un **hada** le quiso ayudar y le enseñó a tocar el **tambor** para que pudiese comunicarse con sus amigos de otro modo.

INICIO DE RONDA

Antes de comenzar a narrar, **cada persona adivinadora deberá votar** (basándose en las dos cartas de la Cuentacuentos y en su intuición) cuál de sus tres cartas cree que **utilizará** la Cuentacuentos para narrar su historia. Para ello, deberá usar las cartas de marcación que haya puesto bocabajo.

Para **marcar la votación**, colocará la carta de marcación **con la punta de la flecha hacia el centro de la mesa**. Para indicar las otras 2 cartas que **no** se han **elegido**, las cartas de marcación se colocarán con la **punta de la flecha señalando hacia el exterior**.



A medida que vaya narrando su historia, la Cuentacuentos irá señalando con el dedo la carta que use de cada una de las personas adivinadoras, para que todo el mundo sepa exactamente qué carta ha utilizado.

FINAL DE RONDA

Cuando la Cuentacuentos **termine su historia**, será el momento de **comprobar** cuántos puntos ha conseguido cada persona en esa ronda. Las adivinatoras revelarán la carta por la que habían votado.

- Si la carta que había elegido la persona **adivinatora coincide** con la que ha usado la **Cuentacuentos** en su historia, la **adivinatora se quedará la carta** de historia, que le servirá ahora de carta de punto.
- Si la carta que había elegido la **adivinatora no coincide** con la que ha usado la **Cuentacuentos**, será la Cuentacuentos quien **se quede la carta** de historia, que le servirá ahora de carta de punto.

Las cartas de historia que no se hayan **usado**, dos por cada persona adivinadora, junto con las dos de la Cuentacuentos, **se descartarán**.

NUEVA RONDA

La Cuentacuentos pasará la **carta cuentacuentos** a la persona que esté sentada a su **izquierda**, que será la nueva persona que narre la historia en esta ronda.

Las personas **adivinatoras** pasarán sus tres **cartas de marcación** a la persona que esté sentada a su **izquierda**, las pondrán bocarriba y éstas serán ahora sus nuevas cartas de historia.

La Cuentacuentos recibirá 2 cartas de la baraja, que pondrá a la derecha y a la izquierda de la carta cuentacuentos, y el resto de adivinatoras recibirán 3 cartas bocabajo, que serán sus cartas de marcación.

La nueva Cuentacuentos comenzará a narrar su historia. Se hará de este modo en las sucesivas rondas hasta que todo el mundo haya sido Cuentacuentos.

En el caso de que se acaben las cartas de la baraja, se cogerán las cartas que han sido descartadas, se barajarán y esa será ahora la nueva baraja.

FIN DEL JUEGO

El juego **termina** cuando todas las personas hayan sido **Cuentacuentos una vez**.

Cada persona contará las cartas de punto que haya conseguido durante la partida.

Ganará quien **más cartas de puntos tenga**.

En caso de **empate**, ganará la persona que tenga **más símbolos de familias diferentes**.

Si continúa habiendo empate, se compartirá la victoria y podréis jugar una nueva partida narrando nuevas historias.



En caso de empate, gana quien tenga las cartas de punto de la derecha. Por eso se aconseja tener en cuenta las familias al elegir las cartas para narrar o votar.



MODO CREATIVO

Las cartas Story Island te permiten conectar con tu creatividad de la manera que tu quieras. Te proponemos tres modos creativos con los que podrás inspirarte y dar rienda suelta a tu imaginación a través de las imágenes o palabras de las cartas:

1. Escoge tres cartas al azar y crea una historia con ellas. (Opción recomendada para personas principiantes).
2. Elige una carta de cada familia y crea una historia que incluya a las nueve cartas. (Opción recomendada para personas expertas).
3. Reparte al azar una carta a cada participante y una carta al centro de la mesa. Usando vuestras cartas de forma aleatoria, cread una historia de forma conjunta que termine con la carta del centro de la mesa. (Opción recomendada para jugar en grupo).

Si quieres aprender más sobre cómo usar cada una de las familias o descubrir nuevas estrategias para desarrollar tu cuento, descárgate gratuitamente la “**Guía de Creación de Historias**” en el enlace QR o en www.storyisland.org

Además, en la web encontrarás otros muchos recursos didácticos, cursos de formación y la biblioteca de historias **Una isla de cuentos**, donde podrás compartir los cuentos que has creado y leer los que crearon otras personas.



¡Únete a la comunidad Story Island
y sumérgete en su universo creativo!

Autoría y creación: Monma Mingot

Ilustraciones y color: Mondo Biq

Diseño: Mondo Biq y Hernán Raffo

Revisión y traducción: Eduardo Cervera

Asesoría instrucciones: Ludia Asesoras

Edición y producción: Entusiastic - Creativart

Queremos agradecer a todas las personas
e instituciones que han hecho posible este proyecto.
A quienes nos asesoraron con los contenidos,
a todos los mecenas que han confiado en él
y a los que en su momento adquirieron Imagilla't.

Entusiastic es una marca registrada
de Creativart Proyectos Culturales, S.L. B44921575.
Todos los derechos reservados.



www.entusiastic.com

info@entusiastic.com

[@entusiastic_](#)