



STORY ISLAND



STORY ISLAND

Temps era temps que a l'illa d'Eivissa es contaven milers d'històries. Malgrat que moltes es van perdre, s'han pogut rescatar tots els elements que les formaven gràcies a unes cartes màgiques que ens permeten seguir imaginant nous relats.



Story Island és un joc de 64 cartes amb què posaràs a prova les teves habilitats narratives. A cadascuna d'aquestes cartes hi trobaràs una il·lustració que representa algun element de la cultura eivissenca i els seus contes tradicionals (persones, indrets, animals, éssers mitològics...), i un element escrit (emocions, accions, sentits, qualitats...) que t'inspirarà per crear les històries.

A partir d'aquestes imatges o paraules, hauràs d'inventar un relat i, alhora, evitar que la resta de participants endevinin les cartes que faràs servir. A més, hauràs de fer ús de la intuïció per endevinar quines faran servir la resta de participants.

Qui contarà el conte més original de tot el Mediterrani?

De 3 a 6 persones

A partir de 7 anys

20 minuts de durada aprox.

OBJECTIU

Ser la persona amb **més cartes de punt** al final de la partida.

COMPONENTS

- 63 cartes d'història (dividides en 9 famílies, amb 7 cartes cada una)
- 1 carta de contacontes
- Reglament

PREPARACIÓ

Escollim qui serà la persona **Contacontes** a la primera ronda. Per fer-ho, busquem i separem de la baralla la carta contacontes i agafem també tantes cartes com persones jugaran menys una. Les barregem amb la de contacontes i les remenem.



Repartim una d'aquestes cartes per a cada participant. La persona que rebi la de contacontes començarà la partida, i la resta seran les persones **endevinadores**.

Quan ja sabem qui comença el joc, deixem la carta contacontes de cara amunt, davant de qui l'hagi tret, i retornem la resta de cartes a la baralla

Remenem la baralla i repartim **3 cartes** d'història a cada persona endevinadora i **2** a la persona Contacontes i les posem totes de cara amunt a l'espai de joc, orientades de manera tal que la persona Contacontes pugui llegir-ne les paraules. En el seu cas, la persona Contacontes posa cadascuna de les dues cartes que té a cada costat de la carta contacontes.

A continuació, les persones **endevinadores** rebran **3 cartes** més, que seran les **cartes de marcatge**, i les col·locaran de **cara avall** sota les tres cartes que ja tenen al davant i que estan de cara amunt. Són les cartes que es faran servir per votar.



COM ES JUGA

La persona Contacontes **narrarà una història**. Començarà per la carta de la seva esquerra i continuarà el relat amb una carta de cada persona endevinadora, en el sentit de les agulles del rellotge; la història haurà d'acabar amb la carta de la seva dreta. Per a la narració, es podran tenir en compte tant les **imatges** de les cartes com els **elements escrits** que hi apareixen.

Per exemple, en una partida amb tres persones, la que fa de Contacontes escollirà la carta de la seva esquerra per començar la narració. Per seguir amb la història, haurà d'escollir una de les tres cartes de la persona que té asseguda a l'esquerra. Seguirà amb una de les tres cartes de l'última persona endevinadora i acabarà la història amb la carta situada a la dreta de la carta contacontes.



Vet aquí una vegada un ocell que li feia vergonya cantar. Un dia, una fada el va voler ajudar i li va ensenyar a tocar el tambor perquè pogués comunicar-se amb els seus amics d'una altra manera.

INICI DE RONDA

Abans de començar amb la narració, **cada persona endevinadora haurà de votar** (basant-se en les dues cartes de la persona Contacontes i en la seva intuïció) quina carta d'entre les tres que té creu que **utilitzarà** la Contacontes per narrar la seva història. Per fer-ho, haurà d'utilitzar les cartes de marcatge que ha posat de cara avall.

Per **indicar** la **votació**, col·locarà la carta de marcatge **amb la punta de la fletxa cap al centre de la taula**.

Per indicar les 2 cartes que no s'han **escollit**, les cartes de marcatge es col·locaran amb la **punta de la fletxa assenyalant cap a l'exterior**.



A mesura que la persona Contacontes vagi narrant la història, anirà **assenyalant amb el dit** la carta que utilitzi de cadascuna de les persones endevinadores per tal que tothom sàpiga exactament quina ha fet servir.

FINAL DE RONDA

Quan la persona Contacontes **acabi la seva història**, serà el moment de **comprovar** quants **punts** ha aconseguit cada participant en aquella ronda. Les persones **endevinadores** revelaran la carta que havien votat:

- Si la carta que havien escollit **coincideix** amb la que ha fet servir la **Contacontes** en el seu relat, **la persona endevinadora es quedarà la carta** d'història, que passarà a ser una carta de punt.
- Si la carta que havia escollit **la persona endevinadora no coincideix** amb la que ha utilitzat la **Contacontes**, serà la Contacontes **qui es quedi la carta** d'història, que passarà a ser una carta de punt.

Les cartes d'història que no s'hagin **utilitzat** -dues per cada persona endevinadora i les dues de la persona Contacontes- **es descartaran**.

NOVA RONDA

La persona Contacontes passa la **carta** a la persona que té asseguda a **l'esquerra**, que serà qui narri la història en aquesta ronda.

Les persones **endevinadores** passaran les tres **cartes de marcatge** que tenen a la persona asseguda a la seva **esquerra**, les posaran de cara amunt i ara aquestes seran les seves cartes d'història.

La Contacontes rebrà 2 cartes de la baralla i en col·locarà una a cada costat de la carta contacontes: una a la dreta i, l'altra, a l'esquerra. Les persones endevinadores rebran 3 cartes de cara avall, que seran les seves cartes de marcatge.

La nova persona Contacontes començarà a narrar la història.

Es farà el mateix en les rondes successives fins que tothom hagi fet el paper de Contacontes.

Si s'acaben les cartes de la baralla, s'agafaran les descartades, es remenaran i passaran a ser la nova baralla.

FINAL DEL JOC

El joc **acaba** quan totes les persones han estat **Contacontes una vegada**.

Tothom contarà les cartes de punt que hagi aconseguit durant la partida.

Guanya qui **més cartes de punt tingui**.

En cas d'**empat**, guanya la persona amb **més símbols de famílies diferents**.

Si, així i tot, encara hi ha empat, es compartirà la victòria i podreu jugar una nova partida narrant noves històries.



*En cas d'empat, guanya qui tingui
les cartes de punt de la dreta.
Per això s'aconsella tenir en compte les famílies
en triar les cartes per narrar o votar.*



MODE CREATIU

Les cartes Story Island et permeten connectar amb la teva creativitat de la manera que vulguis. Et proposem tres modes creatius amb què podràs inspirar-te i deixar anar la imaginació a través de les imatges o les paraules de les cartes:

1. Tria tres cartes a l'atzar i crea una història amb elles. (Opció recomanada per a principiants.)
2. Tria una carta de cada família i crea una història que inclogui les nou cartes. (Opció recomanada per a persones expertes.)
3. Reparteix a l'atzar una carta a cada participant i també deixa'n una al centre de la taula. Fent servir les cartes de manera aleatòria, narreu conjuntament una història que acabi amb la carta que ha quedat al centre de la taula. (Recomanat per jugar en grup.)

Si vols més informació sobre com utilitzar cadascuna de les famílies o descobrir noves estratègies per desenvolupar el teu conte, descarrega't gratuïtament la **Guia de creació d'històries** a l'enllaç QR o a www.storyisland.org

A més, al web trobaràs molts altres recursos didàctics, cursos de formació i la biblioteca d'històries **Una illa de contes**, on podràs compartir els contes que has creat i llegir els que han creat altres persones.



Uneix-te a la comunitat Story Island
i capbussa't en el seu univers creatiu!

Autoria i creació: Monma Mingot

Il·lustracions i color: Mondo Biq

Disseny: Mondo Biq y Hernán Raffo

Revisió: Eduardo Cervera i Núria Masdeu

Assessoria instruccions: Ludia Asesoras

Edició i producció: Entusiastic - Creativart

Volem donar les gràcies a totes les persones
i institucions que han fet possible aquest projecte:
a les que ens van assessorar amb els continguts,
a tots els mecenes que hi han confiat i a tots els que,
en un moment donat, van adquirir Imagilla't.

Entusiastic és una marca enregistrada de
de Creativart Proyectos Culturales, S.L. B44921575.
Tots els drets reservats.



www.entusiastic.com

info@entusiastic.com

[@entusiastic_](#)