

Pop Com

Yves Mirschfeld
El autor

El otro autor
Alexandre Droit

Simon Caruso
El diseñador gráfico

¡Convertíos en los Reyes
de la publicidad!

DE 4 A 14 PERSONAS
13 AÑOS O MÁS
20 MINUTOS

Material



96 cartas de Proyecto a dos caras con 4 tipos de proyectos distintos



14 cartas de Pausa café

1 libreta de notas



REGLAS DEL JUEGO

¡Bienvenido a Pop Com! ¡Felicidades! Acabáis de ser contratados por la élite de las agencias de publicidad. Si os hemos escogido, es porque tenéis todo lo necesario para ser las estrellas de la publicidad del mañana. Pero para llegar a serlo, ¡vais a tener que currar, amorcitos!

Por turnos, tendréis que crear eslóganes, diseñar logos, hacer poses, actuar, hacer audios publicitarios... No vais a aburrirnos... ¡Tendréis que aprender a ser multitarea! Así que, os toca: elevad las campañas publicitarias, magnificad los logos y aportad ideas innovadoras.

Atreveos, inventad y, sobre todo, ¡pasadlo bien!

Vuestros jefes favoritos:
Alex e Yves

Sesión informativa

Gracias a vuestras capacidades creativas —reales o simuladas—, intentad mantener vuestro puesto en la agencia Pop Com.

Sed los o las mejores y conseguid el mayor número de puntos, los cuales representan las campañas, acuerdos y otros proyectos que hayáis ganado.

Tipo de Proyecto Instrucciones principales



Mmm...
¿Qué es este **acrónimo**?

N. U. L.

¿Un producto? ¿Una asociación?
¿Un partido político?
¿U otra cosa?

**Pop
com**



Calentad vuestras voces:
¡necesitamos un **doblaje!**

Para un anuncio de radio, la marca **MAMIORO** quiere que digamos este texto **como si tuviésemos la boca llena de... magdalenas**:
Magdalenas MAMIORO, ilas adoro! MAMIORO, ino puedo para, quiero más y más!

Preparación

Coloca todas las cartas de Proyecto en el centro de la mesa.

Cada jugador toma 2 cartas de Pausa café, así como una hoja y un lápiz (*no incluido*).

La persona más simpática tiene el honor de ser el director o la directora artístico/a (*denominado/a DA en el resto del reglamento*) durante el primer turno. Durante el turno siguiente, su rol pasará a la persona sentada a su izquierda, procediendo del mismo modo hasta el final de la partida.

Lluvia de ideas



Al principio de cada turno, el o la DA roba una carta, elige el proyecto que se realizará ese turno de entre los 4 proyectos visibles a ambos lados de la carta y lo expone frente al grupo.

¡Y ya está! Garabatea, escribe, imagina... las ideas que vas a presentar durante la fase siguiente. **El o la DA no participa en la lluvia de ideas**, sino que vigila a sus empleados/as. De hecho, cuando alguien termine, ¡que se lo diga! Los demás solo tendrán 20 segundos para terminar.

Presentación

Los proyectos pueden ser de 2 tipos: Por turnos o Juntos.

- Los proyectos **Por turnos** son los desafíos más frecuentes en las cartas.

En el sentido de las agujas del reloj y comenzando por la persona a la izquierda del o de la DA, presentad vuestras ideas.

- Los proyectos **Juntos** están indicadas con el logo 

Todos y todas, presentad vuestras ideas al mismo tiempo.

Ninjas
Universitarios
Lituanos

Nabo
Unánimemente
Lerdo

Nariz
Ultra
Larga

Informe

Al final de cada turno, el o la DA elige las 2 presentaciones que más le han gustado y otorga 2 puntos a la mejor y 1 punto a la segunda mejor.

Los puntos se materializan en cartas de Proyecto robadas al azar del mazo de robo y repartidas entre los/las vencedores/as.

Las cartas de Pausa café



¿No estás inspirado con este proyecto? No te preocupes: todo el mundo tiene derecho a dos Pausas café cortas durante estas largas jornadas de trabajo. Descarta una carta de Pausa café para no participar en el proyecto que se ha escogido para este turno. No podrás volver a utilizarla durante el resto de la partida.

Final de la partida

Cuando todos/as hayan tomado el rol de DA dos veces a 4 o 5 jugadores o una vez a 6 o 7, la persona que tenga más cartas de Proyecto se convertirá en el/la empleado/a del mes de Pop Com! En cuanto a aquel o aquella que tenga menos cartas... Pues... ¡a llevar cafés... para siempre!

Si el ambiente se presta a ello, podéis jugar más cartas de Proyecto.

Juego en equipos (hasta 14 personas)

Con más de 7 jugadores, tendréis que jugar por equipos. Formad equipos de 2. Si sois impares, no pasa nada: haced un equipo de 3.

Nota: cada equipo opera como una sola persona, colaborando juntos en la lluvia de ideas y en la presentación.

Las categorías



Acronimo

Averiguar qué significan las 3 iniciales.



Cine

Encontrar un título o un nombre que se ajusten a las instrucciones y, sobre todo, que mole.



Diálogo

Completa e interpreta el diálogo en solitario o en pareja, si jugáis por equipos.



Dicción

Recitar el eslogan siguiendo las instrucciones lo mejor posible.



Discurso

Inventa y pronuncia el discurso más convincente incluyendo las palabras obligatorias.



Diseño

Diseña un logo o un objeto de tu invención que sea asombroso.



Efectos sonoros

Déjate llevar y haz la mejor imitación.



Eslogan

Elabora un eslogan memorable para el producto propuesto.



Foto

¡Haz la pose!



Gesto

Interpreta la escena propuesta realizando la mejor actuación.



Libro

¡Encuentra un título rompedor que dispare las ventas!



Marca

Crea un nombre engatusador para un producto o una tienda.



Música

¡Crea un título o un nombre que dé ganas de cantar!



Objeto

Encuentra la utilidad más creíble para el producto propuesto.



Palabra

Crema una nueva expresión sinónima a la antigua, ¡pero que tenga más clase!



Producto

¡Imaginate el nombre de un producto y su utilidad inspirándote en su eslogan!



Revista

Inventa una leyenda o un título atractivo.



Televisión

¡Innova con el nombre de un nuevo concepto televisivo!



Y, sobre todo...

Completa el anuncio añadiendo una frase que comience por «y, sobre todo...».