

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1) **Planteamiento inicial:** Elegid una idea para la historia, solo una frase simple.
- 2) **Enmarcar la historia:** Cread Periodos de inicio y fin.
- 3) **Paleta:** Aspectos que **añadir** o **prohibir**: Cada jugador puede añadir o prohibir un aspecto en la **Paleta**. Repetidlo hasta que un jugador no quiera añadir o prohibir algo. Tomaos la libertad de discutirlo. Todos deberíais estar contentos con la Paleta. Ahora se acaban las decisiones en grupo.
- 4) **Turno inicial:** Cada jugador crea un Periodo o un Evento, en cualquier orden.

RESUMEN DEL JUEGO

Decidid quién empieza. Ese jugador es la primera **Lente**.

- 1) **Anunciar el Enfoque:** La Lente decide el **Enfoque** de esta ronda.
- 2) **Crear la historia:** Cada jugador usa su turno para crear un Periodo, un Evento o una Escena. Empieza la Lente y luego continúan el resto en el sentido de las agujas del reloj. La Lente puede crear un acontecimiento encajado en otro (un Periodo con un Evento, o un Evento con una Escena).
- 3) **La Lente finaliza el Enfoque:** Después de que cada jugador haya usado un turno, le toca a la Lente de nuevo y vuelve a crear otro Periodo, Evento o Escena (o dos acontecimientos que encajen entre sí).

Tras explorar el Enfoque, examinad los **Legados**:

- 4) **Esoger un nuevo Legado:** El jugador a la derecha de la Lente elige algo que haya aparecido en la partida durante el último Enfoque y lo convierte en Legado.
- 5) **Explorar un Legado:** El mismo jugador crea un Evento o una Escena Impuesta que tenga relación con uno de los Legados.
- 6) **Nueva Lente:** El jugador a la izquierda de la Lente se convierte en la nueva Lente y elige un nuevo Enfoque (jugad una nueva ronda). Antes de empezar el siguiente Enfoque, haced una pausa. Hablad de cómo va la partida, pero no discutáis lo que queréis que pase más adelante. Guardaos las ideas.

CREAR LA HISTORIA

En vuestro turno, cread un Periodo, un Evento o una Escena:

- Periodo:** Colocadlo entre dos Periodos. Describid el Periodo y decid si el Tono es Luminoso o Sombrio.
- Evento:** Colocadlo dentro de un Periodo. Describid el Evento y decid si el Tono es Luminoso o Sombrio.
- Escena:** Colocadla dentro de un Evento. Elegid si la Escena es jugada o impuesta.
- Lo que creéis debe estar relacionado con el Enfoque anunciado por la Lente. No podéis contradecir lo que ya se ha dicho. No uséis nada de la columna «No» de la Paleta.
- La Lente puede crear dos acontecimientos en cada uno de sus turnos, siempre y cuando uno encaje dentro del otro (un Evento con una Escena, o un Periodo con un Evento).

ESTILO DE JUEGO

Después de la preparación, no negociéis ni debatáis en grupo (salvo para juzgar el Tono después de una Escena). No consultéis ni hagáis sugerencias. Reservaos las ideas.

Cread de forma clara y audaz. Cuando estáis creando la historia, tenéis autoridad creativa absoluta. Lanzad vuestra visión. Nadie es dueño de nada en la historia. Cread o destruid lo que queráis.

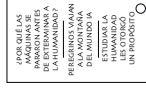
Abandonad las ideas preconcebidas. La historia no acabará como esperáis. Pensad rápido y trabajad sobre las ideas de los demás jugadores.



TARJETA DE PERIODO



TARJETA DE EVENTO



TARJETA DE ESCENA

CREAR UNA ESCENA JUGADA

- 1) Formular la Pregunta.
- 2) **Preparar el escenario:** ¿Qué sabemos ya de la historia? ¿Dónde tiene lugar físicamente la Escena? ¿Qué está pasando?

3) Elegir los personajes:

El jugador que crea la Escena propone y prohíbe personajes (máx. 2 de cada). Todos los jugadores eligen personajes (✓). Elegid un personaje que ayude a responder a la Pregunta.

4) Revelar pensamientos (✓).

Los pasos señalados con ✓ se hacen en sentido contrario al de las agujas del reloj (es decir, en dirección contraria a la habitual), empezando por el jugador a la derecha del que crea la Escena.

JUGAR UNA ESCENA

El objetivo es siempre responder a la **Pregunta** de la Escena.

- Interpretad lo que hace y piensa vuestro personaje. Si alguien intenta hacerle algo a vuestro personaje, vosotros describís el desenlace.
- Moldead el mundo describiendo lo que percibe vuestro personaje y cómo reacciona ante ello.
- Introducid e interpretad a personajes secundarios, si es necesario.

No digáis lo que hace o piensa el personaje de otro jugador.

IMPULSO: CONFLICTO CREATIVO

Mientras jugáis una Escena, si un jugador describe algo del mundo al margen de su personaje y tenéis otra idea que os gusta más, podéis crear un Impulso para sustituir su idea por la vuestra.

No podéis crear un Impulso para cambiar al personaje principal de otro jugador, incluidas sus acciones o pensamientos, pero sí para cambiar lo que le ocurre.

- 1) Propuesta.
- 2) Propuestas adicionales.
- 3) Votación.
- 4) Determinar la propuesta ganadora.
- 5) Jugar los resultados.

FINALIZAR UNA ESCENA

Cuando los jugadores conocen la respuesta a la Pregunta, la Escena finaliza. Hablad de lo que ha pasado durante la Escena para decidir si era Luminosa o Sombria.