

RESUMEN DE REGLAS

1 ELEGID UNA PECULIARIDAD DE ELLAS

Esta **Peculiaridad** marcará:

1. El **contexto** de juego.
2. Vuestro **objetivo** común como jugadoras (*que se resolverá al final de la partida*).
3. La **unión inicial** que tienen las protagonistas.
4. Una serie de **situaciones** que fomentarán un tono de partida determinado.

► **Anotad** las situaciones que os resulten interesantes en un tarjetón para tenerlas a mano.

2 PRESENTACIÓN DE ELLAS

Cada una de las participantes tendrá que decidir y anotar en su hoja de personaje:

1. Un **nombre**.
 2. Un **rasgo característico** que la haya acompañado durante toda su vida (*físico o psicológico*)
- Después de esto, decidid conjuntamente **un año de defunción** para ambas y anotadlo en una cartulina.
- Por último, cargad 2d6 en cada par de emociones (*cada jugadora, en las suyas*).

3 NACIMIENTO DE ELLAS

► Decidid, de forma conjunta, **un año de nacimiento** para ambas e **indicad un evento representativo** que sucedió aquel año. Anotadlo en un tarjetón.

Ambas jugadoras se sentarán cara a cara, **para confeccionar su línea de vida**. A un lado, ubicarán el tarjetón con el año de defunción y al otro, el tarjetón con el año de nacimiento.

Todos los tarjetones que iréis colocando entre vuestra fecha de muerte y vuestra fecha de nacimiento crearán la línea de vida. Cada jugadora tendrá la suya.

6 TERMINAR UNA PARTIDA DE ELLAS

► En cualquier momento, las jugadoras pueden decidir de mutuo acuerdo llegar al final de la partida. Cuando decidan terminar: **I** Deben verificar el objetivo común marcado por la peculiaridad **L** Lanzar los dados por  Esperanza o  Desesperación **N** Narrar el final y cerrar la historia.

4 ESBOZAD VUESTRA LÍNEA DE VIDA

Antes de comenzar a jugar, y con el objetivo de tener varios ganchos en los que apoyarse y conocer la mecánica de «**crear un Año Significativo**», las participantes crearán 2 Años Significativos.

1. El primero de ellos, en su propia línea de vida. Cada una, el suyo.
2. El segundo de ellos, en la línea de vida de su compañera. Cada una creará uno en la línea de su compañera.

► **¿Cómo crear un Año Significativo?** Contesta a estas 4 preguntas y apunta los datos en un tarjetón. Ubícalo en tu línea de vida.

I ¿Qué año es? **L** ¿Cuál era la situación personal de Ella ese año? **N** ¿Qué evento representativo ocurrió ese año en el mundo? **Q** ¿Quién fue la persona que marcó (*para bien o para mal*) ese año a Ella?

5 TURNO DE JUEGO

Cuando las jugadoras hayan terminado de esbozar su línea de vida, comenzará el juego y, por tanto, la historia de Ellas. Se determinará una **Jugadora Activa**, que irá rotando entre las participantes.

Durante su turno, la Jugadora Activa puede realizar 1 única acción de 2 disponibles:

1. Crear un **Año Significativo** en tu propia línea de vida o en la línea de vida de la otra jugadora.
 2. Vivir un **Momento Único** dentro de un Año Significativo en tu línea de vida.
- **¿Qué es un Momento Único?** Un evento o suceso concreto que marcó a la protagonista durante uno de los Años Significativos en su línea de vida. Contesta a 4 preguntas y juega el Momento Único.

I ¿Dónde sucede ese momento? **L** ¿Por qué es importante ese momento concreto para ti? **N** ¿Cuál es tu objetivo dentro de esta escena? **Q** ¿Qué conflicto va a existir?

Y no olvides preguntarle a la otra jugadora: ¿Cómo llegó tu personaje a ese Momento Único de mi vida?

Al resolver el objetivo de cada Momento Único, recuerda: **I** adquirir 1d6 de Esperanza o Desesperación (*si has logrado tu objetivo o no*) y **L** Cargar 2d6 en las emociones de la Jugadora Activa.

