



Pepe Pedraz

UN SISTEMA DE JUEGO  
NARRATIVO & MINIMALISTA  
PARA PARTIDAS EN  
SOLITARIO Y HASTA 3  
PERSONAS EN MODO  
COOPERATIVO.

## COMPONENTES PARA JUGAR

Para jugar a este sistema, únicamente necesitarás **10 monedas** que tengas por casa, así como un **lápiz**, una pequeña **libreta** y una **goma** de borrar.

## LAS PROTAGONISTAS

En cada partida con el sistema 10 Monedas, habrá un grupo de **4 personajes protagonistas** (siempre serán 4), que podrán ser interpretadas o interpretados de forma rotativa por parte de todas las jugadoras (de 1 a 3). No existe la figura de guía de juego.

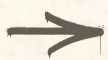
Para crear a las protagonistas, define:

1. Un **objetivo** común que las une: *conseguir un tesoro, investigar un asesinato, escapar de su cautiverio, desterrar una maldición, combatir un espíritu...*
2. Un **concepto** de grupo: *agentes de policía, cazadoras de criaturas, familia caída en desgracia, exploradoras de ruinas, ocultistas, un grupo de centuriones perdidos...*
3. Un **nombre** para cada una.
4. Una **aflicción** inicial (*física o mental*) que todas ellas comparten (*será otro nexo de unión, además de su objetivo*): *pesadillas por las noches, una marca en la cara, perseguidas por una deuda de sangre, una promesa de redención, sed insaciable de venganza, supervivencia a toda costa...*

## LA ESPERANZA Y LA DESESPERACIÓN

Antes de jugar una partida, reparte las 10 monedas en **2 montones diferentes**: uno será la esperanza y otro la desesperación (*aunque puedes cambiar los nombres si lo deseas para adaptarlo a una ambientación concreta*).

1. Para un nivel **fácil**, incorpora 4 monedas en el montón de esperanza y las 6 restantes en el montón de desesperación.



LA ESPERANZA



LA DESESPERACIÓN

2. Para un nivel más **complejo**, incorpora 3 monedas en el montón de esperanza y las 7 restantes en el montón de desesperación.

## EL TURNO DE JUEGO

1. En primer lugar, se declara una **jugadora activa** (*si solo juega una persona, siempre será la jugadora activa*).
2. Posteriormente, esta **jugadora activa** decide una de las 5 escenas que quiera jugar y determina qué le gustaría explorar en ella.
3. Anota una fecha en el diario en blanco, así como el tipo de escena que se jugará.
4. **ANTES** de jugar la escena, la **jugadora activa** pregunta al resto de las jugadoras quién quiere participar y decide qué protagonistas (*de las 4 existentes*) van a participar en ella y a quién interpretarán cada una (*en partidas en solitario, una única jugadora tendrá que interpretar a todas las protagonistas que participen en una escena*).

Por cada protagonista que participe en una escena, se tendrá que apostar una moneda del montón de esperanza (*si participan 2 protagonistas, se apostarán 2 monedas; si participan 3 protagonistas, se apostarán 3 monedas...*).

Después, se lanzarán las monedas apostadas, **ANTES** de jugar la escena. Cada jugadora puede lanzar la moneda vinculada con la protagonista que interpretará, o la jugadora activa puede lanzar todas las monedas.

Entonces, se comprueban los resultados de las monedas lanzadas de forma individual:

- Si sale **cara**, la jugadora elige un evento dentro de la escena entre 2: *le sucede algo positivo a su protagonista o consigue algo bueno del entorno*. Esa moneda se recupera al montón de esperanza de forma inmediata y tendrá que describir qué ocurre dentro de la escena.
- Si sale **cruz**, la jugadora elige un evento dentro de la escena entre 2: *le sucede algo negativo a su protagonista, adquiriendo una aflicción o el entorno se pone en contra del grupo*. Esa moneda se traslada al montón de desesperación de forma inmediata y tendrá que describir qué ocurre dentro de la escena.
- Una única protagonista (*y solo 1 de las presentes en la escena*) puede afligirse voluntariamente para voltear una de las monedas lanzadas.
- A continuación, rota la jugadora activa (*en el caso de que existan varias participantes*) y se vuelve al punto 1 hasta que puedan completar la historia.
- No puede jugarse la misma escena dos veces seguidas.

## TIPOS DE ESCENA

Existen 5 tipos de escenas diferentes. Nunca se podrán jugar 2 escenas del mismo tipo consecutivas.

1. **Procedural**: avanza la trama de la historia hacia el objetivo de las protagonistas.
2. **Invitada**: introducen a un personaje no jugador relevante en la trama.
3. **Lugar**: visitan un lugar que será importante dentro de la trama.
4. **Pasado**: recuerdan un momento pasado en sus vidas.
5. **Costumbrista**: las protagonistas pasan un momento realizando quehaceres cotidianos del día a día, profundizando en sus relaciones. En esta escena **NO** se apuestan monedas y no entraña ningún peligro. Aumenta en 1 la esperanza del grupo, pasando una moneda del montón de desesperación al montón de esperanza de forma inmediata.

## COMPLETAR LA HISTORIA

La historia se completará cuando se cumplan los siguientes requisitos. *Cuando se cumplan, jugad una escena final a modo de cierre*:

1. Hacen falta entre 3 y 5 avances de trama para completar la historia (*definido al inicio*). Para realizar un avance de trama, se tendrá que jugar una escena procedural.
2. Hay que introducir, al menos, 2 personajes para completar la historia. Para introducir un personaje externo, se tendrá que jugar una escena de invitada.
3. Hay que introducir, al menos, 2 lugares para completar la historia. Para introducir un lugar nuevo, se tendrá que jugar una escena de lugar.
4. Es necesario introducir, al menos, 1 *flashback* para completar la historia. Para introducir un *flashback*, se tendrá que jugar una escena de pasado.
5. El montón de monedas de esperanza debe ser igual o mayor al montón de monedas de desesperación.
  - Si, en algún momento, el montón de monedas de la esperanza desaparece (*esto quiere decir que las 10 monedas se encuentran en el montón de desesperación*), la aventura habrá terminado de la peor forma posible.
  - Todas las protagonistas con 4 o más aflicciones que lleguen al final de la historia morirán en la última escena.