

Memento

En este modo de juego, tal y como en la película del mismo nombre, la historia se cuenta de atrás para delante. En el primer turno el narrador cuenta el final de la historia, y luego cada turno que sigue narra lo que pasó antes de eso, hasta que en el último turno el narrador cuenta el principio de la historia.

Mecánicas:

La duración del partido es fija. Se toman nueve de las cartas de género sin usar y se coloca la carta de final de programa en el fondo de la pila. Luego, se abren esas diez cartas boca abajo, una al lado de la otra. A diferencia de un partido estándar de DdR, los jugadores **no le pasan cartas de su mano al narrador**. En cambio, cada turno colocan una carta de su mano con el ícono correspondiente junto a una de las cartas boca abajo del Cronograma, plantando así una idea para el turno siguiente o cualquier otro turno que consideren mejor. De esta forma, se puede planificar el desarrollo de la historia y la aparición de ciertos elementos en ella. Adicionalmente, los jugadores tienen como opción colocar una segunda carta de su mano durante el turno del narrador, siempre con el ícono elegido para la historia, junto a cualquier carta del Cronograma boca abajo, **excepto aquella carta donde en el presente turno ya hayan colocado una carta de su mano**. Al comenzar el turno del narrador, se da vuelta la siguiente carta del Cronograma, marcando así el avance del programa, y además el narrador toma todas las cartas que haya junto a ella, las mezcla y saca 3 -en caso de haber menos, sacará las que pueda, y en caso de no haber ninguna al comenzar su turno, deberá narrar sin carta, por lo que la organización de los jugadores es importante-. Se recomienda a los jugadores, en caso de encontrarse con una carta puesta por ellos mismos durante su turno de narrador, descartarla y tomar otra al azar de las disponibles, o no utilizarla para la narración, dando prioridad a las cartas puestas por los otros jugadores. Esta situación se puede evitar teniendo en cuenta que haciendo un rápido cálculo, cada jugador sabe en qué turno le tocará narrar, pudiendo así evitar poner cartas propias junto a la carta de Cronograma correspondiente.

Resumiendo:

- La historia se cuenta desde el final hacia el principio. En cada turno, el narrador cuenta lo que pasó justo antes de lo que acaba de escuchar. El primer narrador cuenta el final, el último narrador cuenta el principio de la historia.

- Antes de empezar, se arma un Cronograma fijo de diez cartas en el cual la última carta es la de Final de Programa. De esta manera, todos saben cuándo será el último turno. Además, el Cronograma se abre en la mesa, colocando una carta al lado de la otra boca abajo.

- Antes de empezar, se levantan cartas del mazo hasta que aparezca una con el ícono elegido. Como en un juego standard, el primer narrador la utilizará para su relato. Pero, y esto es importante: antes de dar vuelta el reloj, y teniendo en cuenta la carta que acaba de salir, los demás jugadores tomarán una carta de su mano con el ícono correspondiente y la colocarán **antes**

del comienzo del Cronograma. Luego, el jugador inicial dará vuelta el reloj, comenzará el relato (que es el final de la historia), introducirá la frase que salió del mazo, y luego levantará las tres cartas que los otros jugadores dejaron para él **antes del comienzo del Cronograma.** Como en un juego standard, elegirá una de esas cartas y también la meterá en el relato.

- Mientras el narrador cuenta la historia, los demás jugadores colocarán una carta de su mano con el ícono correspondiente junto a una de las cartas del Cronograma, la que ellos prefieran. Además, tendrán la opción de colocar una segunda carta en ese mismo turno, pero deberán colocarla junto a otra carta que la ya elegida.

- Al comienzo de su turno, el narrador dará vuelta la primer carta boca abajo del Cronograma, tomará todas las cartas de guión que los otros jugadores hayan colocado para ese turno, las mezclará y sacará 3 -o las que pueda-. De no haber ninguna, narrará sin carta.

- Cuando se llegue al último turno, el narrador contará el principio de la historia. No hay un turno de gracia luego de éste, a diferencia de un partido normal. La historia debe terminar -o comenzar, mejor dicho- en ese turno.

- Se recomienda a los narradores, en caso de encontrarse con una carta de guión colocada por ellos mismos, o bien descartarla y tomar otra al azar de las disponibles, o no usarla para narrar. Un simple cálculo en base a la ubicación de los jugadres permitirá también saber en qué turno le tocará narrar, y por ende cuidarse de no poner cartas de guión de su mano junto a la carta correspondiente del Cronograma.