

Pictogramas

En este modo de juego, además de alentar una mayor planificación de la historia, las cartas de Género no usadas que forman parte del Cronograma se utilizarán con fines simbólicos. Cada dibujo no será tenido en cuenta por el Género que representa, sino por su significado literal o metafórico, adecuándolo al contexto del Género en uso.

Tiempo:

Este modo de DdR se puede jugar siguiendo las medidas de tiempo estándar, pero teniendo en cuenta que los elementos a introducir en cada turno son dos en lugar de uno y esencialmente distintos entre sí (la frase de la carta de guión y la interpretación de la imagen de la carta de Cronograma que haya tocado) sugerimos la posibilidad de jugar con turnos de 3 minutos o incluso de 4, a gusto de los participantes.

Mecánicas:

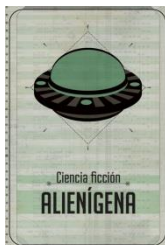
La duración del partido es fija. Se toman nueve de las cartas de género sin usar -al azar-, se mezclan y se coloca la carta de final de programa en el fondo de la pila. Luego, se abren esas diez cartas **boca arriba**, una al lado de la otra. A diferencia de un partido standard de DdR, los jugadores **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 arriba** 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 arriba, 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 -que quedará de esta manera boca abajo-, 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. Por otro lado, además de introducir la frase seleccionada en la historia, el narrador en turno deberá introducir una idea a partir de la imagen representada en la carta de Cronograma que acaba de dar vuelta, como explicaremos a continuación.

Pictogramas: La diferencia con el modo Storyboard radica en el uso de las imágenes de las cartas del Cronograma. El narrador en turno, además de introducir una frase en la historia, tendrá en cuenta y utilizará el dibujo de la carta de Cronograma que marcaba su turno para su narración.

Esto se puede hacer de muchas maneras, separadas a grandes rasgos en dos formas: literal o simbólica. En la forma literal, tomará el significado literal de la imagen. Por ejemplo, la pistola de Policial Negro será una pistola, si el contexto del Género en uso lo permite, u otro tipo de arma si el contexto no lo permite -como ocurriría en Épica en el Mundo Antiguo, por poner un caso-. Esta es la forma más directa y por lo general más sencilla de utilizar las imágenes. La segunda forma, simbólica, implica convertir la imagen en una metáfora o simbolismo de otra cosa, relacionada indirectamente con la imagen. La máscara de Exploradores y Arqueólogos puede representar el acto de engañar, una identidad falsa, la introducción en el relato de un personaje escultor, etc. Los límites son amplios y queda a criterio del narrador en turno la metáfora que más le guste. Sin embargo, acercamos aquí algunos de los posibles significados de las diferentes imágenes. Es importante recordar que siempre se las debe adaptar al Género en uso para la presente partida. **Las imágenes deben perder cualquier conexión al Género escrito en la carta de la cual provienen.**

Para los jugadores que no están narrando, esto agrega una capa más de estrategia narrativa: las frases que colocarán en el Cronograma no sólo serán ubicadas en relación al punto exacto de la historia en el cual creen que su efecto será mejor aprovechado, sino que también las colocarán en relación al pictograma allí ubicado, ya que el narrador introducirá ambos elementos en su turno e incluso puede **introducir la frase de la carta contextualizada por el pictograma al mismo tiempo.** Eso sería épico.

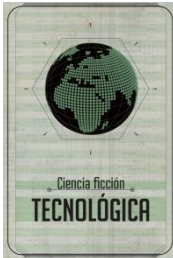
En los ejemplos que encontraréis a continuación hay ideas muy variadas. Algunas de ellas no podrán ser utilizadas en ciertos géneros (Épica Antigua, por su gran diferencia cronológica con las demás, es uno de los casos más marcados), y otras serán difíciles de utilizar sin desvirtuar la ambientación. La mayoría de las que os presentamos, sin embargo, pueden ser usadas en cualquier género sin entrar en conflicto con la temática elegida. Hecha esta aclaración, os acercamos las ideas sin diferenciarlas en cuanto a su mayor o menor abanico de géneros potenciales para no ser repetitivos. Os alentamos a que encontréis muchos otros usos para las imágenes.



Literal: Una nave extraterrestre.

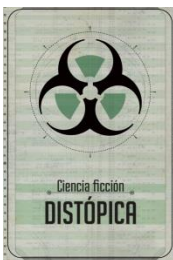
Simbólico: Un personaje ve algo que considera crucial, pero es el único testigo y al reportar su hallazgo encuentra escepticismo. Algo ocurre en el cielo que uno o más personajes consideran una señal. Aparece un elemento extraño en la historia, algo para lo cual los personajes no tienen

explicación. Aparece un extranjero que resulta ser de vital importancia para el relato. Los personajes descubren una pista importante para la historia en una pieza de vajilla. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: El planeta Tierra.

Simbólico: Algo ocurre que tiene implicancias globales. Aparece en la historia un objeto esférico importante. Un niño jugando con un globo o remontando una cometa es parte de la historia. Un hecho deportivo aparece en la historia, involucrando un balón. Un partido de canicas que resulta crucial, o que no resulta crucial pero añade sabor al relato. Las ruedas de un vehículo. Un personaje utiliza internet de manera sorprendente. Aparece un personaje ecologista. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Peligro biológico o nuclear, o ambos.

Simbólico: Guerra bacteriológica -aquí nos permitimos una aclaración: este sentido puede parecer difícil de usar en ciertos contextos por su aparente carácter contemporáneo, pero en realidad el concepto de guerra bacteriológica es bastante antiguo: por ejemplo, en el mundo antiguo se utilizaban flechas con veneno de serpiente o excrementos, jarrones con serpientes o escorpiones vivos, y se envenenaban los pozos de agua. En el medioevo, se arrojaban cadáveres de víctimas de la peste bubónica mediante catapultas durante asedios a castillos y fortalezas. Lindo para la hora de la cena-. Un personaje descubre símbolos en una caverna, o criptogramas codificados. Una enfermedad infecciosa amenaza a los personajes de la historia, o al territorio en el que viven. La

propagación *viral* de una emoción o fenómeno psicológico, como puede ser la paranoia o el miedo. Comida en mal estado. Un personaje de la historia huele muy mal. El dibujo es el estandarte de un equipo deportivo famoso por su modo de juego áspero y poco convencional. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Un cuchillo.

Simbólico: Un comentario filosófico. Una visita al carnicero. Un artesano que fabrica armas. Los personajes comparten una buena comida antes de una expedición. Se presiente un peligro que acecha. Una superficie reflectante ofrece una nueva perspectiva. Un personaje descubre, inventa o utiliza una herramienta que tiene tanto potencial dañino como beneficioso. Se corta una situación que venía establecida, tanto para bien como para mal. Un pasaje rocoso muy estrecho en las montañas. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



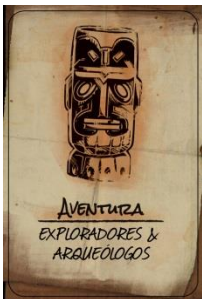
Literal: Un lobo aullando.

Simbólico: Noche de luna llena. Una amistad improbable con un animal salvaje. Un personaje se siente atraído por la naturaleza. La soledad y vulnerabilidad de un campamento en un bosque virgen. Criaturas que se llaman entre sí utilizando sonidos que sólo ellas entienden. La fuerza de lo ancestral. El cuidado de una madre hacia sus cachorros o niños. La búsqueda de sustento. Dos personajes que se comprenden sin necesidad de utilizar palabras. La ventaja de tener un buen oído. Un personaje con un olfato especial, en sentido literal o figurado. Ojos que brillan en la oscuridad. Acariciar una profusa cabellera. La urgencia del hambre, en sentido literal o figurado. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Una mano que sale de una tumba.

Simbólico: Una mano que sale de una tumba como parte de la escenografía de una obra de teatro o de una película. Una visita al cementerio, tanto para ofrecer tributo a los muertos como para burlarse de un enemigo derrotado. El pasado que vuelve para acechar a un personaje. Conflictos que se creían superados son revividos por circunstancias externas o desconocidas. Aparece un sepulturero en la historia. Un personaje que se creía muerto resurge para dar una mano a otro. Un personaje muestra una falta de raciocinio alarmante. Un personaje obsesionado por una sola cosa. Un personaje que parece gobernado por el *ello*. Atrapar una pelota con la mano para proteger un florero. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Una efigie tribal.

Simbólico: Usar una máscara. Un personaje no es quien aparenta ser. Engaño. Alguien imperturbable. Una tienda de antigüedades. No poder conciliar el sueño. Un vaso decorado por un artista famoso. Un gran jugador de póker. Un personaje con un rostro ilegible, o con intenciones indescifrables. Un sombrero curioso. Una persona que parece muy bonita pero por dentro está vacía. Palabras duras pero necesarias. Un personaje duro y resiliente. Falta de emociones. Tener una resaca aplastante. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Un personaje vestido con sombrero, gabardina y anteojos negros.

Simbólico: Una verdad en las sombras. Un personaje fotosensible. Una tormenta como trasfondo dramático para una escena. La necesidad de ocultarse. Aparece un sastre o un artesano textil que es de importancia para la historia. La relevancia de los uniformes. Cubrirse la boca como gesto de protección. Hablar en susurros. Pasar desapercibido. Un personaje que ama vestirse de negro. Estar bien equipado para una tarea. No prestar atención a los dictados de la moda. La vida nocturna. Un personaje que habla en acertijos. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Un escudo y dos espadas.

Simbólico: Proteger a un personaje con habilidades esenciales. Un cartel de advertencia. Los personajes disfrutaban una comida de sabrosos pinchos. Al girar el dial de la radio, surge una noticia importante. El timón de un barco a velas. Un antiguo espejo redondo. Una bandada de gaviotas surcando el cielo. Un personaje tiene una lista de cosas para hacer, a la que va poniendo tildes una vez realizadas. Una antigua sepultura. Absortos mirando el reloj. Una cita a las 22:10. Una criatura con largos colmillos y cuernos. Una niña con el cabello recogido en dos trenzas. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Una pistola.

Simbólico: Alguien muy veloz. Un personaje proyecta sus inseguridades en otro. Un viaje en tren bala. Cuando el tiro sale por la culata. Caer con todo el peso de la ley. Un personaje que ama los gatos. Un último recurso. El miedo como fuerza motora. La coacción de un personaje. Un personaje usa una regla o una escuadra para mostrar algo. Una vestimenta llena de agujeros. Una noche estrellada. Un personaje que apunta a lo más alto. Gozar de una vista privilegiada. No saber negociar o conciliar entre opiniones. Ser autoritario. Niños y niñas jugando a la guerra. Un arete muy curioso. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Un fajo de billetes.

Simbólico: Un soborno. Un personaje codicioso. La corrupción del poder. Las páginas de un libro contienen información clave. Un personaje que posee una imprenta. Garabatear algo en una hoja de papel. Atar una serie de objetos iguales para trasladarlos. Sujetar a una persona. Los personajes juntan una cantidad sustancial de dinero para comprar algo útil. Un ladrillo. La construcción de un edificio o estructura. Una plataforma arriba de la que se da un discurso. El acoplado de un camión, una carreta, el vagón de carga de un tren o su equivalente en una nave espacial. Arribar a un mercado lleno de gente. Las cosas que no pueden comprarse. Un personaje con principios inculdicables. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.



Literal: Un sombrero de ala con una flor debajo.

Simbólico: El negocio de un sofisticado florista. Una pista de patinaje. La azotea de un edificio, la cima de un templo. El recuerdo de un viejo amigo. Un personaje que, detrás de una fachada de tipo duro, esconde un alma sensible. Un fotógrafo exquisito. Un circuito de carreras. Un personaje que, luego de una vida de excesos, se ha volcado a la comida vegetariana. Personajes enamorados. Una mujer que desafía las normas culturales, un hombre que se sale del rol en el que lo han encasillado. Cosas que se puede llevar el viento. Un edificio conceptual. Un jardín inmaculado. Un picnic informal entre mujeres y hombres de negocios. Estos son sólo algunos de los posibles sentidos de la imagen.

Resumiendo:

- 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 arriba**.

- 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, 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 que aún estén **boca arriba**, 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 arriba** 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. Además de introducir la frase que haya seleccionado, el narrador en turno utilizará la imagen de la carta de

Cronograma que acaba de dar vuelta como elemento en su narración. Esto puede hacerse de manera literal, o simbólica.

- Cuando se llegue al último turno, el narrador contará el final de la historia. No hay un turno de gracia luego de éste, a diferencia de un partido normal. La historia debe terminar 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 jugadores 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.