

EL FUTURO MUERE A LOS 13

GEORGE'S CHILDREN

Jim Pinto & Jon Hodgson

El Refugio
de Ryhope

UNA PARTIDA SE DIVIDE EN 5 ACTOS

ACTO I: DESAYUNO (PÁG. 32)

SE JUEGAN PRUEBAS. SE USA IMAGINACIÓN Y MEMORIA

En orden de iniciativa, cada niño plantea una prueba (autoimpuesta) en la que narra sus acciones desde que se despierta hasta que encuentra comida. La dificultad inicial es 1. Otros jugadores pueden crear desafíos, declarar «Tú eres tonto» o ayudar, en este caso el desayuno de ambos jugadores quedará relacionado. Cuando todos los niños han realizado su prueba, pasáis al acto II.

ACTO II: RUMORES (PÁG. 35) **NARRACIÓN. SE USA IMAGINACIÓN**

Los niños se reúnen para pasar un rato juntos. En cuanto alguien pregunte por un lugar a donde ir o algo que hacer, empieza el acto II. Cada niño cuenta la historia o el rumor de alguna COSA que será el impulso para la aventura del día. Hay 3 métodos para plantearlo (Liderazgo, Diálogo abierto o Persuasión), escoged el que más se adecue a vuestra mesa y repasad las dos mecánicas especiales de este acto («Lo estás recordando mal» y «Así es»). Elegid uno y pasad al acto III.

ACTO III: EL VIAJE (PÁG. 41)

SE JUEGAN PRUEBAS. SE USA IMAGINACIÓN Y MEMORIA

Este se desarrolla de manera similar al acto I, con la diferencia de que las pruebas se suceden (por turnos y orden de iniciativa) hasta que un niño gane 5 puntos de gloria. Además, se pueden realizar otras 3 acciones: estrechar lazos, forjar la independencia y descansar. Cuando un niño llegue a 5 puntos de gloria, comienza el acto IV.

ACTO IV: LA COSA (PÁG. 47) **NARRACIÓN. SE GASTA GLORIA**

El niño con 5 puntos de gloria inicia el acto. Los puntos de gloria adquiridos se gastan ahora, de uno en uno, para describir una faceta de la COSA. Cuando todos los jugadores han gastado sus puntos, dais paso al acto final.

ACTO V: HORA DE DORMIR (PÁG. 49) **NARRACIÓN. SE GASTA PREOCUPACIÓN**

Se pone fin a la historia de ese día. Por orden de iniciativa, cada niño gasta 1 punto de preocupación y deja que el jugador situado a su izquierda (igual que al fallar una prueba) sea quien describe un hecho sobre el «destino» de ese niño en esa noche. Ningún otro niño puede interferir en lo narrado.

GEORGE'S CHILDREN

REGLAS BÁSICAS

PRUEBAS (PÁG. 28)

Las pruebas son autoimpuestas. Un niño la plantea, narrándola. La dificultad es siempre de un mínimo de 1. Para superarla debe gastar puntos de imaginación o memoria (según lo narrado), 1 punto = 1d6 que lanzar.

CREAR DESAFÍOS (PÁG. 29)

Sirven para aumentar la dificultad de las pruebas de otros niños. Un primer niño plantea un desafío (lo narra) y gasta 1 solo punto de imaginación o memoria (según corresponda) para subir la dificultad de la prueba en 1 (aumentando así el número de éxitos necesarios). Otros niños pueden, del mismo modo, crear más desafíos (aportando matices a la narración).

ÉXITO O FRACASO (PÁG. 29)

- × Si un niño saca en la tirada 4-6, tiene éxito en la prueba: gana 1 punto de gloria y narra su propio éxito.
- × Si un niño saca en la tirada 1-3, fracasa: gana 1 punto de preocupación y el jugador a su izquierda narra el fracaso.

CREANDO A LOS NIÑOS (PÁG. 23)

- × Un nombre que aporte tu visión del personaje.
- × Edad comprendida entre 7 y 12 años.
- × Uno o dos objetos (con efectos solo narrativos).
- × Puntos de imaginación (= 15 - tu edad).
- × Puntos de memoria (= tu edad).
- × Gloria y preocupación (empiezan en 0 puntos).
- × Fortalezas (1 si tienes 7-8 años, 2 para 9-10 y 3 los niños de 11-12 años). Te permite repetir una tirada.
- × Al menos un objetivo.

LOS ATRIBUTOS BÁSICOS (PÁG. 24-26)

- × La **imaginación** representa la percepción de la realidad de un niño. Se usa cuando un niño desea alterar la realidad.
- × La **memoria** representa la cruda realidad de las cosas. Se usa cuando un niño quiere involucrar un aspecto de la realidad dentro del juego.
- × La **gloria** son los logros. Ganas 1 punto si tienes éxito en una prueba.
- × La **preocupación** refleja cómo se adaptan los niños a la realidad que viven. Ganas 1 punto si fracasas en una prueba.

TÚ ERES TONTO (PÁG. 30)

Esta mecánica se acciona cuando un niño considera que la prueba planteada por otro niño es ridícula y no debería tener éxito. Dice en voz alta: «Tú eres tonto». A continuación, puede gastar tanta memoria como quiera para aumentar la dificultad. No se añaden detalles, simplemente se dificulta la prueba.

INICIATIVA (PÁG. 18)

Los turnos durante el juego se resuelven en orden de edad, comenzando por el niño más mayor. En cualquier momento, un niño puede asumir el liderazgo, gastando 3 puntos de imaginación (esta acción se hace fuera de turno). Hay otras alternativas a la iniciativa (pág. 46).

CERO PUNTOS (PÁG. 45)

Si la imaginación o la memoria llega a 0 puntos, un niño puede recuperar todos sus puntos de imaginación y memoria ganando 1 punto de preocupación.

EL TERCERO EN DISCORDIA (PÁG. 56)

Al que llamaremos George (el DJ). Que haya un DJ no modifica las reglas en exceso. Su papel es monitorizar el juego, incrementar las dificultades de vez en cuando y exponer un entorno que evoque peligro y desesperanza.

George comienza con:

- × Una reserva de preocupación = número de niños.
- × Una reserva de puntos de desafío = número de niños x3.

Y durante el juego:

- × Si un niño falla una prueba, puede otorgarle 1 punto extra de preocupación (de su reserva).
- × Cuando un niño se enfrenta a una prueba, puede incrementar la dificultad gastando 1 punto de desafío.
- × Cada vez que un niño restaura sus puntos de imaginación y memoria, George añade 1 punto de preocupación a su reserva.
- × Cada vez que un niño descansa, George gana 3 puntos de desafío.