

De Más De Uno

Autor: chanito1mil

Ingredientes secundarios

Evolución social: Debajo de la mesa

Evolución de contenido: Sin números

Evolución de formato: Trabajo en equipo

Ingrediente Principal: desde mi punto de vista y es la idea que intentó transmitir sobre la evolución de los juegos de rol es hacer partícipes a los jugadores lo máximo posible y meterlos en todas las mecánicas de juego y que descubran no sólo la diversión de jugar sino la satisfacción de dirigir algún campo antes reservado al Director de Juego y con esto conseguir hacerlo tan parte de ellos como la del director.



De Más De Uno by chanito1mil is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License.

Sistema

En De Más De Uno (DMDU) no utilizaremos ni dados ni números para solucionar los eventos que se den en partida. Piedra, papel, tijera; una moneda en algún caso.

El juego consta de segmentos que cada jugador controla y del cuál es la máxima autoridad por enésima del director y que consigue al comienzo de cada sesión de juego con una partida de piedra papel tijera (mejor de 3) en la que participan los jugadores que no tengan ningún segmento y el Director en todas, de ganar el Director ganara una ficha de evento de su elección y designara al jugador que el desee que gobierne en ese segmento

Mecánica de juego: la mecánica de juego es sencilla, consta de unos pasos a seguir y en un mismo orden en base a la iniciativa y una vez hecho no se puede dar marcha atrás.

1. Soborno bajo una nota o de viva voz se le intentará sobornar al Director de la forma que el jugador mejor considere. Ejem: si el jugador es el responsable de la iniciativa podría ofrecerle al director colar a los enemigos en el orden de iniciativas para poder ligarse a esa camarera maciza; otro ejemplo sería que el jugador responsable de eventos le ofreciese al Director fichas de eventos de un jugador concreto o de varios para poder darle el sólo una lección a esa banda de ladrones.
2. Fácil y muy limpio pero peligroso , solucionarlo a piedra, papel y tijera , a mejor de 2 , que ganas las dos el desarrollo de la acción sale tal cual se lo describiste al Director Pero dentro de los parámetros que el director tiene para con la historia, que sólo ganas una pues sale lo que quieres pero a medias y el director decide el cuándo y el cómo, pierdes todas ufffr sale mal el director decide que pasa como y cuando, cuando esto pase el Director puede exigir otra ronda de juego a cambio de una ficha de evento negativo para que fracasas o aún peor pifies si pierdes una , fracasas estrepitosamente y fallas las dos de nuevo, has pifiado y el Director obtiene no sólo todas las fichas de eventos negativos de tu personaje que tu controles sino que también una ficha de evento positivo y el control total de la escena en lo que a ti concierne.
3. Gastas una ficha de evento positivo o negativo que gana el Director.

Creación de personajes

Cada jugador tiene dieciséis fichas que repartirá entre iniciativa, vida y eventos positivos.

Iniciativa.

Por cada ficha de iniciativa que tenga un jugador el Gobernante de la iniciativa tendrá el doble y el Director tendrá la mitad que el Gobernante (ejemplo: dos jugadores deciden tener cuatro fichas de iniciativa cada uno eso sumaria ocho fichas pues el Gobernante tendría dieciséis y el director ocho).

Vida

Por cada ficha de vida que tenga un jugador el Gobernante de la vida y el Director tendrán la suma total de las fichas de vida de todos los jugadores (ejemplo: dos

jugadores deciden tener cuatro fichas de vida cada uno eso sumaria ocho fichas pues el Gobernante tendria ocho fichas y el Director ocho fichas).

Eventos

Las fichas de eventos siempre se cogen por pares de las cuales la mitad es para el Gobernante de eventos y la suma total de fichas positivas de cada jugador se reciben en fichas de eventos negativos de las cuales la mitad son para el director de juego y la otra mitad para el Gobernante de eventos.

Iniciativa

La iniciativa se decide con una mano de piedra papel tijera al mejor de 1 contra cada enemigo del Director .Si le ganas al Director vas por arriba si pierdes va por debajo luego el gobernante puede cambiar el orden de los jugadores siempre que respete el orden de los enemigos o del Director.

Todos los jugadores, el Director y el gobernante cuentan con fichas de iniciativa para gastar en sus iniciativas que recuperan al final de cada escena que no turno.

Tabla de fichas de iniciativa

1. Actúas antes que el jugador que está inmediatamente superior o inferior a ti O se lo permites a otro
2. Actúas un turno el primero O se lo sedes a otro
3. Eliges cuándo actúas O se lo sedes a otro
4. Cambias tu posición con quienquiera o lo sedes

Todos los jugadores pueden sobornar al Director y al Gobernante de la iniciativa en su turno y exclusivamente en su turno con lo que quieran sin restricción.

Vida

Todos los jugadores tienen una cantidad de fichas de vida que pagarán a la creación de personaje y que puede aumentar O disminuir temporal mente gracias al Gobernante de las fichas de vida. Por cada fichas de vida que dé el Gobernante el Director cojera otra para los enemigo. Los enemigos no deberían tener más de una o dos ficha de vida pero lo Personajes no Jugadores o enemigos de relevancia podrían llegar a superar las fichas de los jugadores. Cada turno que el Gobernante quiera repartirá fichas a quien el decida.

Se puede sobornar al Director y al Gobernante de vida en cualquier momento de TU iniciativa, los sobornos no están limitados pueden ser de fichas o cosas que se les ocurran en la mesa. Ejemplo: tú haces la cena o me das el número de esa amiga tuya que esta buena (recomiendo no extenderse demasiado pues los puestos cambian de una cesión a otra y puede acabar con una amistad por abusón) otra cosa importante es que no hay que cumplir todo lo que se promete.

Como solucionar un combate entre un enemigo y nuestro personaje, El Director de Juego describe una escena donde aparece un enemigo y resulta que ganamos la iniciativa ¿qué opciones tenemos?

1. Como siempre en estos casos sobornar al Director de Juego de la manera que creamos conveniente y en caso de que el Director de Juego este conforme describirá una escena donde se hagan realidad los términos del acuerdo.

2. El Personaje Jugador Describe una escena y entrega una ficha de vida al Director de juego la cual puede rechazar y exigir un combate de pulgares y decidir quién es el ganador. Si ganase el Director de Juego el describiría la escena de la cual quizás nada salgas tan bien parado " si por un casual la descripción del directo terminase con la muerte del Personaje Jugador esté u el Gobernante de vida deberán gastar una ficha de vida y el Personaje Jugador estaría Vivo". Esa ficha de vida rechazada por el Director de Juego es para el Gobernante de Vida la cual podrá usar como le plazca.

Eventos

Hay dos tipos de evento positivo y negativos que los jugadores pagaron en la creación de personaje.

Eventos positivo: Ganar enfrentamientos, crear cosas buenas o positivas para el personaje; ejemplo: conocer a un@ chic@ impresionante al que por cosa del destino tú le pareces mon@, guap@ y demás calificativos.

Eventos negativo: que son las cosas malas que pueden sucederte; ejemplo: que un@ chic@ impresionante se fije en ti y resulté ser una asesin@

Los eventos negativos son la misma cantidad de eventos positivos y siempre serán una cantidad par. De los eventos negativos la mitad será para el Director de juego y la otra mitad para el Gobernante de eventos. En los eventos positivos pasa exactamente igual los jugadores entregarán la mitad de sus eventos positivos al Gobernante de eventos.







