

¿Quién debe cambiar?

UN JUEGO DE JOAQUÍN OLLO

DISEÑADO PARA EL CONCURSO ROLERO DE HIERRO 2014
Argentina

¿POR QUÉ EVOLUCIÓN? BUENO, PRIMERO, PORQUE TODAS LAS HISTORIAS QUE CUENTES CON ESTE JUEGO TRATAN, DE ALGUNA FORMA U OTRA, SOBRE PERSONAJES DESAJUSTADOS RESPECTO DE SU ENTORNO, Y PORQUE PLANTEA INDIRECTAMENTE LA PREGUNTA: ¿DEBEMOS CAMBIAR NOSOTROS, O DEBEMOS CAMBIAR LO QUE NOS RODEA?

ADEMÁS, ME PLANTEÉ EL OBJETIVO DE QUE EL FORMATO Y JUGABILIDAD DE *QUIÉN DEBE CAMBIAR* REFLEJEN MI VISIÓN SOBRE EL FUTURO DE LOS JUEGOS DE ROL, SOBRE CÓMO DEBEN EVOLUCIONAR PARA SER MÁS ACCESIBLES: ES POSIBLE COMENZAR A JUGARLO SIN LEER MÁS QUE UNA TARJETA, A TRAVÉS DE CUALQUIER MEDIO (REDES SOCIALES, FOROS, PRESENCIALMENTE), SIN NINGÚN TIPO DE PREPARACIÓN, Y SIN QUE HAGA FALTA NINGÚN JUGADOR EXPERIMENTADO.

EL JUEGO UTILIZA LOS INGREDIENTES **UN PERSONAJE, ROL EDUCATIVO, SIN NÚMEROS Y MESA GLOBAL.**

¿Quién debe cambiar?

UN JUEGO DE JOAQUÍN OLLO
DISEÑADO PARA EL CONCURSO
ROLERO DE HIERRO 2014

Vamos a contar una historia entre todos. El tema es el cambio, la adaptación: ¿debemos cambiar nosotros para lograr lo que queremos, debemos cambiar lo que nos rodea? ¿Quién nos clasifica como adaptados o inadaptados, actualizados u obsoletos?

¿QUIÉN DEBE CAMBIAR? ES UN JUEGO NARRATIVO, EN EL QUE COLABORAMOS PARA CREAR UNA HISTORIA ENTRE TODOS. NO COMPETIMOS, NADIE GANA, NADIE PIERDE. SE PODRÍA DECIR QUE ES UNA HERRAMIENTA PARA PRODUCIR HISTORIAS, EN LUGAR DE UN JUEGO.

¿QUIÉN DEBE CAMBIAR? ESTÁ PENSADO PARA 2 O MÁS JUGADORES, Y SE PUEDE TERMINAR EN UNA HORA, O DURAR TANTO COMO EL GRUPO DESEE.

PUEDE SER JUGADO TANTO PRESENCIALMENTE, COMO POR ESCRITO, EN REDES SOCIALES, FOROS, ETC., SIN PROBLEMA ALGUNO.

LOS DOCENTES ENCONTRARÁN QUE PUEDE SER UNA HERRAMIENTA EXCELENTE PARA ESTIMULAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LA ESCUELA.

ESTÁS LEYENDO EL DOCUMENTO PRINCIPAL. PARA JUGAR, NECESITAS IMPRIMIR LA TARJETA QUE VIENE CON SEPARADO, QUE ES MÁS QUE SUFICIENTE PARA CREAR VARIAS HISTORIAS. AQUÍ, TIENES EXPLICACIONES DE LAS REGLAS, CONSEJOS PARA EVITAR PROBLEMAS CON EL JUEGO, REGLAS OPTATIVAS PARA HACERLO MÁS INTERESANTE, UNA VEZ QUE TE HAYAS FAMILIARIZADO, CONSEJOS PARA EL DOCENTE, Y UN EJEMPLO DE JUEGO PARA DESPEJAR TODA DUDA.

Consejos y aclaraciones

PARA JUGAR EN FOROS Y REDES SOCIALES

*EN UN **JUEGO CERRADO**, HAY UN NÚMERO DEFINIDO DE PARTICIPANTES, ESTABLECIDO ANTES DE COMENZAR. SE ESTABLECE UN ORDEN PARA JUGAR (YA QUE NADIE ESTÁ “A TU DERECHA”), Y LISTO. TAMBIÉN SE PUEDEN PONER LÍMITES DE TIEMPO PARA QUE CADA PERSONA APROVECHE SU TURNO, POR EJEMPLO: SI EL JUGADOR A QUIEN LE TOCA NARRAR NO ESCRIBE NADA EN 2 DÍAS, PASA EL TURNO AL SIGUIENTE. UNA ÚLTIMA VARIANTE ES QUE NO HAYA UN ORDEN, CON TAL DE QUE NADIE PUEDA JUGAR DOS VECES SEGUIDAS.

*EN UN **JUEGO ABIERTO**, CUALQUIERA PUEDE CONTRIBUIR, NO HAY UN NÚMERO DEFINIDO DE PARTICIPANTES. EN TAL CASO, CUALQUIER APORTE PARTICULARMENTE DISRUPTIVO, QUE VAYA CONTRA EL TONO DEL RESTO DEL RELATO, PUEDE SER VETADO SI LOS QUE YA HAYAN PARTICIPADO ESTÁN DE ACUERDO (SEGÚN EL APARTADO PARA VETOS). NO HAY UN ORDEN PARA JUGAR, CUALQUIERA PUEDE SUMARSE Y APORTAR, SIEMPRE QUE SIGA LAS REGLAS Y NO CONTRADIGA LO YA ESCRITO. LA TERCERA FASE SÓLO PUEDE SER INVOCADA POR ALGUIEN QUE HAYA PARTICIPADO MÁS DE UNA VEZ COMO NARRADOR, Y LUEGO DE ELLA SE PUEDEN TOMAR 3 TURNOS MÁS, SOLO POR AQUELLOS QUE HAYAN PARTICIPADO AL MENOS UNA VEZ.

EN CUALQUIER CASO, EN EL PRIMER POST CONVIENE PONER UN LINK A LAS REGLAS, O COPIARLAS, YA QUE SON CORTAS.

#SI SE JUEGA POR FOROS, ES ÚTIL PONER EN HIDE LAS PREGUNTAS, PARA QUE CUALQUIER LECTOR POTENCIAL SOLO TENGA A LA VISTA EL RELATO.

#SI SE JUEGA POR REDES SOCIALES, EN EL APARTADO DE REGLAS OPTATIVAS HAY ALGUNAS OPCIONES INTERESANTES PARA APROVECHAR LOS +1/MEGUSTA.

BLOQUEO CREATIVO

SI HAY DIFICULTADES PARA EMPEZAR A PRODUCIR, LO MÁS FÁCIL ES PEDIR IDEAS AL GRUPO ANTES DE APORTAR EL FRAGMENTO. OTRA POSIBILIDAD SERÍA, ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, QUE TODOS ANOTEN EN HOJAS LAS IDEAS QUE LES VIENEN A LA MENTE A PARTIR DEL FRAGMENTO INICIAL. CUANDO HAYA ALGÚN BLOQUEO, EL NARRADOR PUEDE TOMAR LA HOJA Y LEER PARA INSPIRARSE. UNA BÚSQUEDA EN GOOGLE IMÁGENES PUEDE SER TAMBIÉN MUY ÚTIL.

VETO

SI EL GRUPO ENCUENTRA APORTES EN ALGÚN TURNO QUE NO LE AGRADAN, PUEDE PEDIRLE AL JUGADOR QUE INTENTE DE OTRA FORMA, O QUE CAMBIE ALGO DE SU FRAGMENTO. ESTO PUEDE PASAR CUANDO UN NARRADOR ESTÁ OMITIENDO ALGUNA PREGUNTA, O CONTRADIÉNDOLA. EN CASO DE DESACUERDO GRUPAL, SE VOTA O SE TIRA UNA MONEDA SI HAY EMPATE. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE NO ES LA INTENCIÓN DEL JUEGO QUE TODOS CONTROLLEN LOS TURNOS DE LOS DEMÁS, SINO ACEPTAR CONTRIBUCIONES AJENAS PARA DAR CON HISTORIAS INESPERADAS. SI QUISIERAS ESCRIBIR UN TEXTO VOS SOLO, NO NECESITÁS ESTE JUEGO, ¿NO?

TIPOS DE PREGUNTAS EXISTENTES

(¿CÓMO SOLÍA SER EL MUNDO EN EL PASADO?)

ENTRE PARÉNTESIS, LAS PREGUNTAS NO PUEDEN SER RESPONDIDAS EN TU TURNO. SIN EMBARGO, AL FINAL DE CADA TURNO DE LA 1ERA FASE, UN () PUEDE SER CAMBIADO POR +
+¿CON QUÉ OTRO DESTINO SOÑABA EL PROTAGONISTA?+

ANTECEDIDA POR UN +, LA PREGUNTA DEBE SER RESPONDIDA EN ALGÚN MOMENTO ANTES DEL FINAL DEL RELATO.

<¿QUÉ LO ESPERA FUERA DEL EDIFICIO?>

ENTRE < >, LA PREGUNTA DEBE SER RESPONDIDA EN EL SIGUIENTE TURNO.

[¿QUÉ HAY DE OBSOLETO, O CADUCO, EN ÉL, QUÉ DEBE CAMBIAR?]

ENTRE CORCHETES, LA PREGUNTA NO DEBE SER RESPONDIDA NUNCA; LOS CORCHETES NO PUEDEN SER CANCELADOS O CAMBIADOS.

CÓMO APROVECHAR EL SISTEMA DE PREGUNTAS

//PREGUNTAR ADELANTANDO UN EVENTO FUTURO, POR LO QUE EL PRÓXIMO JUGADOR DEBE INCLUIRLO: <¿POR QUÉ USHER ATACA A SU CAPATAZ?> QUIEN SIGA DEBE NARRAR QUE USHER ATACA A SU CAPATAZ, SI HASTA ENTONCES NO HABÍA SUCEDIDO, Y ADEMÁS EXPLICAR POR QUÉ SUCEDE.

//PREGUNTAR POR UN EVENTO DE RESOLUCIÓN INCIERTA, PARA QUE EL PRÓXIMO JUGADOR LO DEFINA: <¿PUEDE BERNARD SALVARSE DE LAS LLAMAS?>

//PREGUNTAR POR UN DATO DESCONOCIDO PARA LA HISTORIA, PARA QUE EL PRÓXIMO JUGADOR LO CREE: <¿QUIÉN ES EL QUE ENCARGA TRABAJOS A SHARON?>

CREAR NUEVAS INTRODUCCIONES

PUEDES CREAR INTRODUCCIONES NUEVAS PARA EL JUEGO, EL PROCESO ES MUY SIMPLE. DEBES ASEGURARTE DE QUE LA INTRODUCCIÓN CONTENGA:

*LA INSINUACIÓN DE UN CONFLICTO, PERO SIN DESCRIBIRLO POR COMPLETO.

*ALGUNOS POCOS ELEMENTOS QUE HAGAN A LA DESCRIPCIÓN DEL MUNDO O AMBIENTACIÓN, POR EJEMPLO: DROGAS, TECNOLOGÍA, MAGIA, ETC. LA AMBIENTACIÓN DEBE SER APENAS INSINUADA.

*UN PROTAGONISTA, VAGAMENTE DELINEADO.

*ENTRE TRES Y CINCO PREGUNTAS PARA DESCUBRIR MIENTRAS SE JUEGA: PREGUNTA SOBRE LO QUE TE PAREZCA MÁS INTERESANTE DE LA INTRODUCCIÓN, PERO AL MENOS DEBERÍA HABER...

#UNA PREGUNTA SOBRE EL PERSONAJE,

#UNA PREGUNTA SOBRE EL MUNDO A SU ALREDEDOR,

#UNA PREGUNTA SOBRE QUÉ ESTÁ MAL, OBSOLETO, INÚTIL, EN EL PERSONAJE O EN EL MUNDO.

Reglas optativas

INSTRUCCIONES

EN LUGAR DE PREGUNTAS, UN JUGADOR, LUEGO DE NARRAR EN SU TURNO, PUEDE DEJAR INSTRUCCIONES PARA EL SIGUIENTE. LAS INSTRUCCIONES DEBEN SER SOBRE CÓMO, O SOBRE QUÉ, NARRAR, Y NO DEBEN QUITARLE LA POSIBILIDAD CREATIVA AL JUGADOR. EJEMPLOS:

//EN EL PRÓXIMO TURNO SE DESCRIBIRÁ EN DETALLE LA HABITACIÓN EN LA QUE ESTÁ AHORA EL PROTAGONISTA.

//EL PRÓXIMO TURNO SERÁ UN FLASHBACK.

//EL PRÓXIMO TURNO SE NARRA DESDE LA PERSPECTIVA DE OTRO PERSONAJE, NO DEL PROTAGONISTA.

Una vez que hayan jugado un par de veces el juego básico, pueden incorporar algunas reglas optativas o cambiar alguna de las básicas.

COSTOS:

EN LUGAR DE PREGUNTAS, UN JUGADOR, LUEGO DE NARRAR EN SU TURNO, PUEDE ESTABLECER UN COSTO O CONDICIÓN PARA LOGRAR ALGO, RELACIONADO CON UN ELEMENTO INTRODUCIDO POR ÉL: “SE REQUIERE GASTAR 1 PUNTO DE DEPRESIÓN ANTES DE PODER RE-

SOLVER EL CASO”. LOS COSTOS SIEMPRE SE ENUNCIAN COMO “1 PUNTO DE XXYY”, Y REFIEREN A EVENTOS FUTUROS QUE DEBEN OCURRIR PARA QUE SE OBTENGA EL PUNTO (POR EJEMPLO, SI SE NARRA UN ENAMORAMIENTO, SE PODRÍA OBTENER 1 PUNTO DE AMOR). LOS DEMÁS JUGADORES, EN SUS TURNOS, PUEDEN PREGUNTAR SI ALGO NARRADO CALIFICA COMO EL “PUNTO DE DEPRESIÓN/CONFIANZA/IRA”, PERO CORRESPONDE AL JUGADOR QUE LO INTRODUJO DECIDIR SI CALIFICA O NO. EJEMPLOS:

#1 PUNTO DE DESASTRE PARA PODER ENTRAR AL RASCACIELOS.

#1 PUNTO DE AMOR PARA ENCONTRAR UNA SOLUCIÓN AL ACERTIJO.

#1 PUNTO DE PÉRDIDA PARA MATAR A LA BESTIA DEL PANTANO.

COMO ALTERNATIVA OPUESTA, UN JUGADOR PUEDE ESTABLECER QUE, SI OCURRE XX COSA RESPECTO DE YY OBJETO, SE CONTRAE UNA DEUDA, TAMBIÉN ENUNCIADA COMO “1 PUNTO DE YYZZ”: “SI SE TOMA EL MALETÍN DEL SUELO, SE CONTRAE UNA DEUDA DE 1 PUNTO DE PERSECUCIÓN/MUERTE”. EN ALGÚN PUNTO ANTES DEL FINAL DEL RELATO, SE DEBE INCLUIR UNA ESCENA RELACIONADA CON EL TIPO DE DEUDA.

NO TODOS LOS COSTOS O DEUDAS DEBEN ESTAR TEMÁTICAMENTE RELACIONADOS, COSAS MÁS RARAS PODRÍAN SER INTERESANTES: “SI SE TOMA EL MALETÍN DEL SUELO, SE CONTRAE UNA DEUDA DE 1 PUNTO DE SEXO”.

A LA SUERTE:

SI UN CONFLICTO O SITUACIÓN MUY INCIERTA FUE PRESENTADA POR UN JUGADOR EN SU TURNO, PUEDE DEJAR A LA SUERTE SU DESENLACE. DEBE ESCRIBIR DOS RESOLUCIONES QUE SE LE OCURRAN, EN MUY POCAS PALABRAS: “MUERE EL PROTAGONISTA”, “PIERDE AL CRIMINAL”, COSAS ASÍ. EL PRÓXIMO JUGADOR TIRA UNA MONEDA, O UN DADO, PARA VER CUÁL OCURRE, Y DEBE NARRAR UNA ESCENA DONDE PASE LO QUE DICTÓ EL AZAR.

#EN UNA RED SOCIAL, EN LUGAR DEL AZAR ES POSIBLE DECIDIR EL ASUNTO CON UNA VOTACIÓN: EL JUGADOR, APARTE DE NARRACIÓN, COMENTA DOS VECES (O MÁS), Y EN CADA UNA PONE UNA RESOLUCIÓN POSIBLE, ACLARANDO POR CUÁNTO TIEMPO SE PUEDE VOTAR (MEDIA HORA, 1 HORA, ETC.). AL FINAL DE ESE PERÍODO, LA ALTERNATIVA CON MÁS VOTOS DEBE SER TENIDA EN CUENTA POR EL PRÓXIMO JUGADOR EN CONTINUAR EL RELATO.

IDEAS PARA EL DOCENTE:

EL JUEGO RINDE PERFECTO PARA ARMAR GRUPOS DE TRABAJO, DE 4 ESTUDIANTES MÁS O MENOS, PARA COLABORAR PRODUCIENDO UN BORRADOR O INSPIRACIÓN PARA UN RELATO. UN BORRADOR, DADO QUE HARÍA FALTA SIEMPRE UNA REVISIÓN UNIFICANDO ESTILO Y HACIENDO CORRECCIONES MENORES.

#ES POSIBLE TAMBIÉN FORMAR GRUPOS MAYORES Y REALIZAR UNA DIVISIÓN DE TAREAS, PARA EMULAR EL CIRCUITO DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE LIBROS: VARIOS GRUPOS, CADA UNO REPRESENTANDO UN AUTOR, ENTREGAN SUS BORRADORES A UNA EDITORIAL. UN ESTUDIANTE DEBE DECIDIR SI ACEPTA O NO LOS BORRADORES; OTRO, ENTRE LOS ACEPTADOS, DEBE HACER SUGERENCIAS DE CAMBIOS AL AUTOR PARA MEJORAR LAS ÁREAS FUERTES DEL

TEXTO, HACERLO MÁS ATRACTIVO AL PÚBLICO, ETC. UN ESTUDIANTE MÁS SE ENCARGA DE LA CORRECCIÓN DE ESTILO, Y OTRO, EL ÚLTIMO, DE IDEAR UNA CAMPAÑA DE COMERCIALIZACIÓN ADECUADA.

UNA ACTIVIDAD ASÍ, O SIMILAR, SERÍA MUY INTERESANTE PARA MOSTRAR EL CIRCUITO QUE RECORRE UN LIBRO ANTES DE SER PUESTO A LA VENTA, Y PARA PONER A LOS ESTUDIANTES MISMOS EN EL LUGAR DE PRODUCCIÓN, CORRECCIÓN Y EVALUACIÓN DE TEXTOS. #OTRA POSIBILIDAD ES QUE CADA GRUPO JUEGUE ORALMENTE QUIÉN DEBE CAMBIAR, Y LUEGO ESCRIBAN RELATOS INDIVIDUALMENTE EN BASE A LO QUE RECUERDAN O LAS NOTAS QUE TOMARON. PUEDE SER UNA EXCELENTE FORMA DE REFLEXIONAR SOBRE LAS TRANSFORMACIONES QUE ESTÁN INVOLUCRADAS EN LA ESCRITURA, Y ENLAZAR CON TRABAJOS SOBRE ÉPICA O NARRATIVAS ORALES.

Ejemplo de juego

HAY DOS JUGADORES, UNO POR CADA COLOR DEL RECUADRO.

El sueño tumultuoso de las drogas me abandonaba poco a poco, mientras la habitación mugrienta pero casi vacía volvía a tomar sus dimensiones y bordes acostumbrados. Con gran esfuerzo pude levantarme, mi cuerpo se había desacomodado a la gravedad. A mi derecha, una puerta entreabierta. A mi izquierda, una ventana sucia, atenuando un brillo que provenía del otro lado del edificio.

(¿De qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?)

(¿Qué lo espera fuera del edificio?)

(¿Qué hay de obsoleto, o caduco, en él, qué debe cambiar?)

(¿Qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?)

#1#

Mire la cara de la ardilla en mi remera observarme con mirada acusadora, mientras lloraba algún extraño fluido que la habría manchado la noche anterior. Me causo gracia, y empecé a reír, hasta que la torpeza de mis manos arrojó al suelo un vaso mal ubicado, que recordaba haber robado la noche anterior. Mire el reloj de Mickey marcar pasadas las 16:00, casi burlándose, era tarde para..

(¿De qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?)

+ ¿Qué lo espera fuera del edificio? +

(¿Qué hay de obsoleto, o caduco, en él, qué debe cambiar?)

(¿Qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?)

#2#

EN SU TURNO, EL JUGADOR B
CAMBIA UNA PREGUNTA DE () A +

...para ir a la cita con el directorio, pero todavía podía buscar a Jim para que comprarle más de la que le regaló la noche pasada. Pateando un cable perdido, llegó a la puerta y la abrió. Antes de salir de la habitación, la luz que llegaba de afuera pasó de amarillo a rojo...

+ de qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?+

+qué lo esperaba fuera del edificio?+

(qué hay de obsoleto o caduco en él, qué debe cambiar?)

(qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?)

#3#

Desde que se había mudado a ese edificio, se había esforzado por entender sus curiosas reglas. La estancia de todos ahí era considerada ilegal, ya que no pagaban ningún impuesto, Sus vecinos eran ladrones, niños que escaparon de casa, y gente que no podía pagar ningún alojamiento. La luz roja fue la primer señal que le explicaron: Venia la Policía.

+¿de qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?+

+¿qué lo esperaba fuera del edificio?+

(qué hay de obsoleto o caduco en él, qué debe cambiar?)

+¿qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?+ #4#

1er piso, departamento abandonado, doblar a la derecha, ventana, saltar. Luego de este protocolo, memorizado y practicado un par de veces, Reno estaba afuera, del otro lado del edificio, corriendo con un par de huérfanos que parecían creados por Dickens, entre rascacielos y fábricas semiderruidos. Rápidamente dejó atrás la luz de los reflectores de la policía y el cielo brumoso que lo recibió al saltar desde la ventana.

#5#

+¿de qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?+

+¿qué hay de obsoleto o caduco en él, qué debe cambiar?+

+¿qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?+

NOTEN QUE EL JUGADOR GRIS MÁS OSCURO CONTESTÓ LA PREGUNTA SOBRE LO QUE HAY FUERA DEL EDIFICIO, POR LO CUAL LA BORRA. ADEMÁS, PASÓ A FASE 2

Debía encontrar un refugio para pasar la noche, el edificio estaría unos dos días clausurado, como siempre, hasta que pudieran tomarlo de nuevo. El reflejo de las nubes le hizo doler la cabeza, quizás se había pasado la noche anterior. Sentía un poco de culpa pero no recordaba bien a que se debía. Se largo a llover, como la ultima vez que...

#6, YA EN FASE 3, DECIDE AGREGAR UNA PREGUNTA <>, A CONTESTAR POR #7

#6# *+¿De qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las +*

+¿Qué hay de obsoleto, o caduco, en él, qué debe cambiar?+

+¿Qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?+

<¿Qué paso la noche anterior?>

...compró las pastillas, hacía unas semanas. Hasta le pareció verlo a Jim encima de una pila de basura, esperándolo para concretar una nueva transacción, y luego otra, y otra más.

Sentado entre otros moradores del edificio, miraba el fuego crepitar, y empezó a recordar. El día anterior, tendido contra la pared, revivió en su mente los años felices que había pasado con.. ¿Butch, Samantha, Rex? Maldición, lo estaba olvidando nuevamente.

+¿De qué escapaba, o a dónde quería llegar, al consumir las drogas?+

+¿Qué hay de obsoleto, o caduco, en él, qué debe cambiar?+

+¿Qué está fundamentalmente mal en el mundo, y por qué?+ #7#

[¿Cómo era la vida de Reno antes de quedar obsoleto?]

EL SUJETO DE PRUEBAS #7 RESPONDE LA PREGUNTA <> DE #6, Y ESCRIBE UNA PREGUNTA [], LA CUAL NO PODRÁ SER RESPONDIDA DURANTE EL RELATO

EL EJEMPLO TERMINA APENAS NOS ADENTRAMOS EN LA FASE 2. EL RESTO TE TOCARÁ DESCUBRIRLO JUGANDO.

ESPERO QUE EL JUEGO LES HAYA GUSTADO, O AL MENOS PARECIDO INTERESANTE.