

PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

- 1) **La visió global:** Trieu un concepte per a la vostra història, una sola frase senzilla.
- 2) **Aguantallibres de la història:** Feu un període d'inici i de final.
- 3) **Paleta –Afegir o vetar ingredients:** Cada jugador pot afegir o vetar una cosa de la **paleta**. Repetiu-ho fins que un jugador no afegeixi ni veti res. Sou lliures de discutir-ho. Tots hauríeu d'estar contents amb la paleta.
Les decisions de grup s'han acabat.
- 4) **Passada inicial:** Cada jugador afegeix un període o un esdeveniment, en qualsevol ordre.

RESUM DEL JOC

Decidiu qui va primer. Aquell jugador esdevé la primera **lent**.

- 1) **Declareu el focus:** La lent declara el **focus** actual.
- 2) **Creu història:** Cada jugador té un torn per crear un període, un esdeveniment o una escena. La lent va primer, seguiu llavors al voltant de la taula per l'esquerre. La lent pot triar crear dues coses niades (un esdeveniment més una escena a dins o un període més un esdeveniment a dins).
- 3) **La lent acaba el focus:** Després que cada jugador hagi fet un torn, la lent ha de tornar-hi i Crear història, i si vol poden ser dues coses niades.

El focus ha acabat, s'examinen els **llegats**:

- 4) **Trieu un nou llegat:** El jugador de la dreta de la lent agafa alguna cosa que hagi aparegut durant aquest darrer focus i ho converteix en un llegat.
- 5) **Exploreu un llegat:** El mateix jugador crea un esdeveniment o una escena dictada que es relaciona amb un dels llegats.
- 6) **Nova lent:** El jugador de l'esquerre de la lent esdevé la nova lent i declara un nou focus (començant de nou el pas 1).

Abans de començar el següent focus, feu un interludi. Parleu de com està anant la partida, però no planifiqueu què passarà després. Que cadascú es guardi les seves idees.

CREAR HISTÒRIA

En el vostre torn creeu un període, un esdeveniment o una escena:

Període: Col·loqueu-lo entre dos períodes. Descriuiu el període i digueu si és clar o fosc.

Esdeveniment: Col·loqueu-lo dins un període. Descriuiu l'esdeveniment i digueu si és clar o fosc.

Escena: Col·loqueu-lo dins un esdeveniment. Descriuiu l'escena i digueu si és clara o fosca.

El que creeu ha d'estar relacionat amb el focus definit per la lent. No contradiqueu el que ja ha estat dit. No feu servir res de la columna No de la paleta.

La lent pot crear dues coses en cadascun dels seus torns, mentre una estigui dins de l'altre: un nou esdeveniment més una escena a dins o un nou període més un esdeveniment a dins.



ESTIL DE JOC

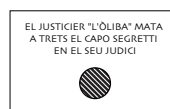
Després de la preparació no negocieu ni discutiu com a grup (tret per decidir el to després d'una escena). No feu suggeriments ni en demaneu. Guardeu-vos les idees per quan us toqui.

Creeu de manera clara i valenta. Quan creeu història, sou els responsables de crear la realitat. Feu present la vostra visió. Res de la història pertany a ningú. Creeu o destruïu el que vulgueu.

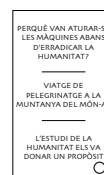
Abandoneu les preconcepcions. La història no anirà per on espereu. Penseu ràpid i creeu sobre el que els altres jugadors introdueixen.



TARGETA DE PERÍODE



TARGETA D'ESDEVENIMENT



TARGETA D'ESCENA

CREAR UNA ESCENA JUGADA

- 1) **Plantegeu la qüestió**
- 2) **Creu l'escenari:** Què en sabem ja? On té lloc físicament l'escena? Què hi passa?
- 3) **Trieu els personatges:** Llisteu els personatges requerits i prohibits (màx. 2 de cada). Tots els jugadors agafen personatges (♫). Trieu-ne que us ajudin a respondre la qüestió.
- 4) **Reveleu pensaments:** (♫)

Els passos marcats ♫ giren per la taula cap a la dreta, al contrari que el joc normal, començant per la dreta del jugador que crea l'escena.

JUGAR UNA ESCENA

Dirigiu-vos sempre cap a la **qüestió** de l'escena.

- ♦ Interpreteu el que fa i pensa el vostre personatge. Si algú prova de fer-li alguna cosa, en descriu el resultat.
- ♦ Modeleu el món descrivint el que percep el vostre personatge i com hi reacciona.
- ♦ Introduïu i interpreteu personatges secundaris, quan calgui.

No digueu el que fa o pensa el personatge d'algú altre.

EMPÈNYER: CONFLICTE CREATIU

Si, mentre jugueu una escena, algú descriu alguna cosa sobre el món fora del seu personatge i teniu una idea diferent que us agrada més, podeu empènyer i imposar la vostra idea en comptes de la seva.

No podeu empènyer per canviar res del personatge principal d'algú altre, excepte el que percep o el que li passa.

- 1) Proposta
- 2) Propostes addicionals
- 3) Votau
- 4) Determineu el guanyador
- 5) Poseu en joc el resultat

ACABAR UNA ESCENA

L'escena acaba quan els jugadors saben la resposta a la qüestió. Parleu de què ha passat durant l'escena i decidiu si ha estat clara o fosca.