

Cuentos con cartas

Jorge Alonso*

Vigo, 7-9/2004 — v1.0.4

1. Introducción

Cuentos con Cartas es un juego de cartas para 2-6 jugadores. Su objetivo es contar una historia, en la que todos los participantes son narradores de la misma.

Está inspirado en *Red, White, Blue*¹ de Jared A. Sorensen. Fue probado y modificado por (en orden alfabético): Yolanda Almuiña, Ana Barciela y Marcos Castro.

Regla opcional: Podrán jugarse simultáneamente una carta de Escenario y otra de Trama o Argumento, recuperándose dos cartas del mazo.

2. Reglas

Se reparten 4 cartas a cada jugador. El valor de los palos es:

Espadas y bastos → **Trama:** Desarrollar la trama en el escenario actual.

Oros → **Argumento:** Cambios en el argumento que modifican la trama desarrollada, siempre en el escenario actual.

Copas → **Escenario:** Creación y/o definición de escenarios y sus elementos, incluyendo personajes. Saltos entre escenarios simultáneos. Finalización de escenarios... Resumiendo, hacer operaciones con escenarios.

Se juega una carta, poniéndola boca arriba en la pila de descartes. Se narra la situación conforme al valor del palo jugado. La duración del turno dependerá de los gustos de los jugadores, y deberá ser establecida al inicio del juego. Una vez se termine de narrar, se toma una carta del mazo, y pasa el turno al siguiente jugador.

Cuando el mazo al completo se haya terminado, se toma como tal la pila de descartes, una vez barajada y puesta boca abajo. El juego terminará cuando los jugadores así lo decidan.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

¹<http://indie-rpgs.com/viewtopic.php?t=1991>