

Cruce de historias

Jorge Alonso*

Vigo, 05/12/2006 — v1.0
publicado inicialmente en NoSoloRol**

Índice

1. Introducción	1
2. Sistema	1
3. Variantes	1
4. Ejemplo	1

1. Introducción

Juego narrativo, sin vencedores ni vencidos, de un jugador en adelante.

2. Sistema

Cada participante elige una temática, o bien se sortean; preferiblemente, han de ser todas distintas. Si juegan pocos, entonces cada uno ha de elegir varias temáticas distintas.

Cada uno toma 6 trozos de papel en blanco. Por su parte trasera han de numerarse, de 1 a 6. En cada uno se va escribiendo una frase para que, leídas correlativamente, formen una pequeña historia. Por defecto, las numeradas 1 y 2 forman la presentación, las 3 y 4 forman el nudo, y las 5 y 6 el desenlace.

Cuando estén escritos, se agrupan todos según su número y se barajan. Se da a cada participante, al azar, un papel de cada número.

Con los que han recibido, han de hilar una nueva historia.

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

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

3. Variantes

- El narrador puede ignorar uno de los papeles en la confección de su historia.
- En vez de leer todos los papeles antes de pensar en la historia, se leen conforme se va contando, de forma que el narrador no sepa qué pasará a continuación, y tenga que estar siempre usando su improvisación.
- Por turnos, cada uno va sacando un papel y continuando con la historia actual. Es decir, se cuentan historias entre todos, en vez de cada uno la suya.

4. Ejemplo

Ejemplo con 3 participantes:

- Historia policíaca:
 1. Aparece asesinado un hombre.
 2. La policía sospecha de su mujer.
 3. Ella era maltratada por su marido.
 4. Descubren que ella tenía un amante.
 5. El amante tiene coartada.
 6. La esposa es culpable.
- Terror:
 1. Un grupo de chicos se pierde en el bosque.
 2. Encuentran una casa abandonada.
 3. Encuentran cadáveres clavados en las sillas.
 4. Es de noche, y alguien ha destrozado su coche.
 5. Uno a uno, van apareciendo clavados en las sillas.

6. Al amanecer, nadie queda vivo.

- Ciencia ficción:

1. La policía detiene a un hombre extraño.
2. Es un hombre que dice venir del pasado.
3. Nadie le cree, y lo encierran en el manicomio.
4. Aparecen dinosaurios y arrasan la ciudad.
5. El hombre explica que viene de explorar el pasado.
6. Recupera su máquina y los dinosaurios desaparecen.

Y una de las mezclas resultantes, el desafío para el jugador correspondiente, es:

1. La policía detiene a un hombre extraño.
2. Encuentran una casa abandonada.
3. Encuentran cadáveres clavados en las sillas.
4. Descubren que ella tenía un amante.
5. El amante tiene coartada.
6. Recupera su máquina y los dinosaurios desaparecen.