

Un juego narrativo de Alejandro Maio Sasso

DIAS de RADIO



Modos
alternativos
de juego

Reglamento
del juego y variantes



== DÍAS de RADIO ==

2 A 4 JUGADORES | 14+ AÑOS | 14-24M

UN JUEGO COOPERATIVO DE NARRACIÓN,
CREATIVIDAD Y VALENTÍA,
DISEÑADO POR ALEJANDRO MAIO SASSO.

Es casi la hora del programa. Los actores están relajados, listos para desplegar su talento. Faltando apenas segundos, ven a los guionistas huir en pánico. Los persigue el dueño de la emisora, echando espuma y cargando una escopeta de su amplia colección. La escena produce un silencio fantasmal. ¿Qué pasará ahora?

El productor entra en el estudio con una pila de hojas sueltas de guiones e ideas garabateadas. Manchadas de café y chocolate e impregnadas de olor a tabaco, las arroja sobre la mesa. Habrá que improvisar algo con ellas. El show debe continuar. ¡Estáis en el aire!

*En **Días de Radio** los jugadores narrarán una historia en tiempo real, ayudándose con las ideas de los guiones (cartas) que les alcancen sus compañeros.*

¿Nervios de radio? ¡No desesperar! Ser la narradora puede parecer difícil... hasta que, en el medio de tu relato, tratando de evitar los silencios y captar la atención del público, lees las extravagantes ideas en las cartas que te pasarán tus amigas. ¡Te vas a sorprender de tu propia imaginación, elocuencia y carisma! Al fin y al cabo, el sistema *Días de Radio*TM es de una precisión científica... Bueno, casi.

Componentes

120 cartas de guion



12 fichas de género



1 ficha de final de programa



1 troquel de micrófono (jugador en turno)



1 reloj de arena



4 tableros de prensa



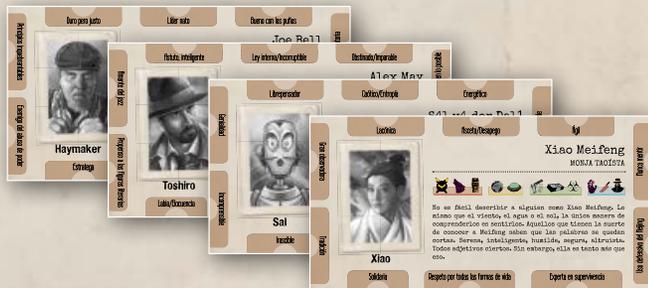
36 fichas de opinión (9 de cada color)



4 marcadores de jugador (1 de cada color)



4 láminas de personajes (un personaje por cara, 8 personajes en total)



1 Reglamento

Breve descripción de la partida

Los jugadores narrarán una historia en equipo. Antes de comenzar, **eligen un Género** en el cual ambientar la narración. **Toman seis cartas cada uno**, designan a un jugador para que de inicio al relato, y el *show* comienza. **El turno del Relator dura dos minutos**. Mientras el Relator narra **los demás escuchan** atentamente, a la vez que **le pasan una carta** de guion de sus manos **con el icono del Género utilizado**. **El Relator elige una** de las cartas que le han proporcionado e **introduce la idea de la carta** en su relato. Cuando finalizan los dos minutos, el siguiente jugador a la izquierda se convierte en el Relator, y continúa la historia desde donde la dejó su predecesor. Los demás jugadores le pasan una carta con el icono correspondiente, el Relator elige una para introducir en la historia, y cuando se cumplan sus dos minutos **cederá el rol de Relator al jugador a su izquierda, y así sucesivamente hasta que, en el Cronograma, aparezca la ficha de Final de Programa**. El Relator en turno utiliza sus dos minutos para dar cierre a la historia. Luego, todos se abrazan, saltan, bailan y canturrean. Canción sugerida: *We are the champions!*, de Queen.



Disposición inicial

1. Seleccionad una **Ficha de Género** y colocadla a la vista de todos. El relato a crear tendrá esta ambientación **durante toda la partida**. *Los distintos géneros son explicados en el apartado de Géneros más abajo*.
2. Formad una pila con 9 de las Fichas de Género que sobraron. Mezclad la **Ficha de Final de Programa** al azar entre las 3 de más abajo. El resultado de este proceso científico infalible debería ser una pila de 10 fichas, entre cuyas últimas 4 esté la **Ficha de Final de Programa**. En otras palabras, acabáis de fabricar el **Cronograma**TM, el cual indica el avance del juego y dispara el final de la historia. Elegid un jugador que se encargará de controlarlo y colocad el CronogramaTM a su lado.
3. Mezclad las **Cartas de Guion** y repartid una mano de 6 de ellas a cada jugador. Colocad las Cartas de Guion restantes en uno o varios mazos, boca abajo, al alcance de todos.
4. Si decidís utilizar *Prensa*, colocad los **Tableros** (*Creativo, Atrapante, Poético y Bizarro*) en el centro de la mesa al alcance de todos. Las



reglas para el uso de este elemento y las fichas de opinión/jugador son explicadas en el apartado de **Prensa** más abajo.

- Si decidís utilizar los Personajes, colocad los personajes seleccionados para la partida en el centro de la mesa al alcance de todos. Las reglas para el uso de este elemento y las fichas de opinión serán explicadas en el apartado de **Personajes** más abajo. **Recomendamos no utilizar Prensa y Personajes juntos en la misma partida ya que cada elemento tiene un peso significativo.**



- El jugador más experimentado tomará el **Reloj de Arena**, la ficha grande de micrófono (que se utiliza para marcar al Relator en turno) e iniciará el relato cuando esté listo. ¡Hala, tú, experimentado! A ver de qué estás hecho: antes de dar vuelta el reloj, revela cartas del mazo de guion hasta que aparezca una cuyo icono corresponda al de la Ficha de Género en uso. La **idea** que acaba de salir será el disparador inicial de la historia. Utilízala para arrancar. Además de esta idea, en el transcurso de tu turno los demás jugadores te pasarán cartas como en un turno estándar, con lo cual tendrás que introducir **dos ideas** en tus dos minutos. Y sí, eres el **Experimentado**TM, era obvio que los demás se aprovecharían.

La Secuencia de Turno

- La jugadora en turno (**Relatora**) iniciará, continuará o terminará el relato -según corresponda- procurando no interrumpirlo en ningún momento.
- Mientras tanto, cada uno de los demás jugadores deberá seleccionar para ella **1 Carta de Guion** de entre las que tenga en su mano. La frase de la carta seleccionada deberá tener el icono del género en juego, y será colocada boca abajo frente a la Relatora. Acto seguido, levantarán una carta del mazo para reponer la que acaban de jugar.
- Cuando la Relatora tenga **3 Cartas de Guion** frente a ella **boca abajo** -nunca antes-, podrá entonces tomarlas y elegir 1. **En una partida de menos de 4 jugadores**, completad este número con Cartas de Guion tomadas al azar del mazo. En esta última situación, puede que las cartas que salgan del mazo no tengan el icono (ver punto 4) del género utilizado. Si esto ocurre, recordad que la Relatora **sólo puede elegir entre las frases que sí lo posean**. Las cartas no elegidas por la Relatora irán a un pilón de descarte. En el improbable evento de que se os acabe el mazo, mezclad los descartes y formad un mazo nuevo.
- Las Cartas de Guion que los jugadores le propongan a la Relatora deberán tener el **icono del Género** que se está narrando. En cualquier momento de la partida, si un jugador **que no está narrando** no posee ninguna carta con ese icono, puede descartar toda su mano y tomar otras 6 cartas. Siempre que se cumpla esta condición, puede hacerlo cuantas veces sea necesario, inclu-

so de forma consecutiva. **Adicionalmente**, una vez por turno de Relator, cada jugadora **que no esté narrando** puede descartar hasta tres cartas de su mano (tengan el icono necesario o no) y tomar la misma cantidad del mazo de Guion (a medida que la partida avance, es probable que tu mano esté llena de cartas utilizables, y en este caso quizás quieras descartar alguna que sientas no va tan bien con la historia tal y como se está desarrollando para darte la oportunidad de que aparezca otra que te guste más).

5. La Relatora intentará **introducir la idea** de la Carta de Guion que eligió, y hacerlo de la manera más elaborada posible. El público es exigente, ¡y hay que enriquecer la historia! Para poder relatar como una campeona es fundamental haber escuchado con atención a cada una de las narradoras que te precedieron. Si no, quizás dejes de lado detalles importantes, o personajes enteros, ¡o quién sabe qué! Toda gran cuentista tiene buena oreja. Por otro lado, no es necesario mencionar textualmente la idea del guion, puedes modificarla con tus propias palabras para que se adapte a tus fines. Claro, que si eres **Experimentada**TM y te gustan los desafíos...
6. Cuando el **Reloj de Arena** indique que ha finalizado el tiempo de la Relatora, la historia continuará sin interrupción. Toma la palabra el siguiente jugador, a quien se le da la ficha de micrófono (la ronda sigue en sentido horario). El Reloj de Arena se voltea, pero nunca se detiene mientras el programa está en el aire. La transición debe ser lo más fluida posible. En la radio, ¡los baches son cosa de amateurs!



Ejemplo: en esta partida del género PoliciaL NEGRO, el jugador que tenga esta mano podrá pasarle al Relator una de las tres cartas de la izquierda, al tener el icono de Género "PoliciaL NEGRO". Las otras cartas no lo tienen y podrá descartarlas durante la narración del Relator.

7. Cada vez que termine un turno de Relator, la encargada del sofisticado CronogramaTM revelará una ficha del mismo. Es fundamental no olvidarse de esto, ya que cada ficha es un bloque menos hacia el final del programa. **Importante:** las fichas reveladas del CronogramaTM **no cambian el género de la historia que se está narrando**. El género será el mismo durante toda la partida, y estas fichas del CronogramaTM sólo sirven para indicar el avance de los turnos.
8. ¡No alcanzó el tiempo vértigo vértigo apocalipsis! Si al cumplirse sus dos minutos la Relatora no recibió las 3 cartas necesarias o las recibió pero no llegó a elegir una, las cartas que haya recibido se descartan. La siguiente jugadora recibirá el turno (y el bello micrófono) y la partida continuará normalmente. Si la Relatora eligió una carta pero no pudo introducirla en la historia, le pasará esta carta a la siguiente jugadora junto

con la ficha de micrófono. En este caso, la nueva Relatora deberá introducir la idea recibida en su narración, y sólo cuando lo haya hecho los demás jugadores podrán proponerle un Guion como en un turno estándar.

9. Si aparece la **Ficha de Final de Programa**, la Relatora que acaba de recibir el turno (y el micrófono, oh preciado y sublime micrófono ven a mis brazos) tratará de concluir la historia en el tiempo que tenga.



Y recibirá carta de los demás, como en un turno común y corriente. Si, por esas cosas de la radiofonía y de la complejidad de la trama, no puede cerrar la historia o no quiere apurar tan excelso relato con un final no digno (¡cuánta entrega y pasión narrativa!) puede haber un turno extra. El siguiente Relator **tiene que concluir la historia** (¡ahora sí, *mon ami!*), y no recibirá carta de sus compañeros, tan sólo la alucinante presión de todos los ojos y oídos volcados hacia él. ¡Os la buscásteis!

10. *Opcional.* Cuando terminéis de narrar y aparezca ese endiablado punto de cierre... ¡aplaudid, abrazáos, brindad! No es nada fácil contar una historia, y menos entre varios, y menos con cartas llenas de ideas que parecen tener vida propia.



Los 12 Géneros, explicados

En *Días de Radio* las historias narradas siempre pertenecen a un género, que será elegido por consenso entre los jugadores, o al azar. Estos doce géneros, además de ser muy distintos entre sí, parten de 4 Grandes Temáticas: Aventura, Ciencia Ficción, Terror y Policial. Cada una de estas Grandes Temáticas ocupa un lado de la Carta de Guion, por lo que una vez elegido el género, recomendamos a los jugadores orientar las cartas que tengan en la mano para dejar el lado correspondiente arriba. Sólo ese sector de cada carta será necesario para la partida en curso, y además, sólo las frases que en dicho sector cuenten con el icono del género seleccionado se podrán utilizar para narrar.



Aventura: De esta Gran Temática nacen Épica en el Mundo Antiguo, Espías en la Guerra Fría y Exploradores & Arqueólogos.



Ciencia Ficción: De esta Gran Temática nacen Ciencia Ficción Tecnológica, Ciencia Ficción Distópica y Ciencia Ficción Alienígena.



Terror: De esta Gran Temática nacen Terror Sobrenatural, Terror Realista y Zombis.



Policial: De esta Gran Temática nacen Policial de Acción, Policial Negro y Policial de Mafía.

- **Épica en el Mundo Antiguo:** Roma. Las invasiones bárbaras. El mundo árabe. Los esclavos, los gladiadores, las conquistas. El mundo griego, Esparta, las guerras. Hombres y mujeres con grandes responsabilidades, pasados ocultos, venganzas y traiciones. La lucha por el poder y el conocimiento. La precariedad de la vida. Las grandes amistades.



- **Espías en la Guerra Fría:** Fecha aproximada: 1945-1989. La KGB se enfrenta a la CIA, y en el medio sus aliados y enemigos libran la guerra más silenciosa de la historia. Paranoia, infiltrados, agentes dobles, misiles escondidos, microfilms, persecuciones, asesinatos, ideología, y detrás de todo la enorme sombra del poder. Las cartas están balanceadas como para narrar desde cualquier punto de vista.



- **Exploradores & Arqueólogos:** En busca de los grandes tesoros ocultos, o el conocimiento legendario. ¿Látigo y sombrero? Fieras salvajes, templos traicioneros, paisajes asombrosos. Guardianes de los secretos, arqueólogos rivales, cazadores de recompensas. Quizás la reliquia tenga poderes...



- **Ciencia Ficción Tecnológica:** Más allá de los conflictos, la tecnología hace avanzar a la humanidad. Sus maravillas impulsan estas historias. Los sueños más atrevidos de la ciencia se han vuelto realidad, y aunque a veces generen problemas, es una época maravillosa para estar vivo.



- **Ciencia Ficción Distópica:** Mayor tecnología, mayor poder. Mayor poder... El futuro se ha convertido en un sitio oscuro y terrible. Ya sea a causa de gobiernos totalitarios, apocalipsis nucleares, o el regreso al ser humano más primitivo. Es la contracara de la esperanza en el progreso científico.



- **Ciencia Ficción Alienígena:** Los extraterrestres. Criaturas solitarias, civilizaciones enteras, amigos, enemigos, ancestros. Quizás el ser humano ha colonizado las estrellas y vive rodeado de ellos como una cosa natural, o se trata de un emisario que viene a la Tierra para entregar un mensaje crítico. El universo es el límite.



- **Terror Sobrenatural:** Cuando lo que acecha no tiene una explicación racional o científica. Desde hombres lobo a fantasmas, pasando por devoradores de almas, casas embrujadas y vampiros. Hasta lo sobrenatural tie-



ne su lógica, y aquel que posea ese conocimiento tendrá la ventaja.

- **Terror Realista:** Asesinos misteriosos, maniáticos con hachas, pueblos enteros enloquecidos, sectas diabólicas. El terror obedece las leyes de la física, esas mismas leyes que lo pueden detener... Sólo que cuando una historia refleja la realidad, sus protagonistas no siempre saben disparar un arma.



- **Zombis:** Los muertos vuelven a la vida. Y vuelven con un solo deseo: alimentarse de los vivos. Una mordedura basta para convertirse en uno de ellos, y la única manera de destruirlos es apuntar a la cabeza. ¿Una epidemia controlada o un apocalipsis zombi a gran escala? Depende de los jugadores. Cuando el orden social se anula, surgen las grandes miserias y las grandes virtudes humanas.



- **Policial de Acción:** Como si no fuera suficiente luchar contra los jefes criminales más despiadados, estos policías siempre tienen una frase ingeniosa a mano. ¡Es el cable rojo! ¿Quién dijo que limpiar la ciudad no podía ser divertido? Las armas usadas contra ellos pueden ser mortales, pero un buen agente es muy duro de matar.



- **Policial Negro:** El poder corrompe. No se puede confiar en casi nadie. La solitaria búsqueda de la verdad conduce directo a la alcantarilla del capitalismo. No importa si es el desagüe de un casino clandestino de mala muerte o de la mansión de un gobernador. La decadencia de la sociedad moderna a través de los ojos de un detective privado.



- **Policial de Mafia:** Hombres de negocio, hombres de familia, hombres de honor. La *Famiglia* puede ser brutal, pero tiene sus códigos. El que se atreva a romperlos, mejor que esté preparado... Aunque siempre hay una manera de salir ganando y no pagar el precio. La rivalidad entre los Capos puede echar por tierra un siglo de tradición.



Prensa

Si las jugadoras lo desean, pueden incorporar los **Tableros de Prensa** a la dinámica de juego. Como su nombre lo indica, este mecanismo incorpora la idea de los periódicos de la época reseñando el programa de nuestros valientes actores y actrices convertidos en guionistas. Esta tecnología de punta se utiliza de la siguiente manera:

Antes de empezar una partida de *Días de Radio*, como vimos en la disposición inicial del juego, se colocan los 4 Tableros de Prensa en el centro de la mesa al alcance de todos. Luego, cada participante elige su color: toma un marcador de jugador del color que prefiera y lo coloca frente a ella. El resto de las fichas (fichas de opinión) se dividen por color y se colocan al alcance de todos.

En cualquier momento del turno de un Relator, sus compañeros pueden tomar una ficha del color que corresponda a ese jugador y colocarla sobre uno de los 4 tableros. La decisión es personal y subjetiva: coloca tu ficha arriba del tablero que, en tu opinión, mejor describe lo que estás escuchando. Por otro lado, tu elección puede basarse en el clima general que el Rela-

tor está creando o en algo puntual que acaba de decir. Como fuere, puedes usar una sola ficha por turno de Relator, así que hazla valer.

Cuando haya terminado la partida, los jugadores contarán el número de fichas que haya sobre cada tablero y obtendrán así la **Reseña del Programa**. Por ejemplo, si resulta que hay más fichas en Creativo que en ningún otro, esto significa que la Prensa ha elogiado la Creatividad del programa. Lo mismo con los otros tres adjetivos. De haber un empate en mayor número de fichas, se considera que la prensa especializada ha vertido sus loas por igual a los adjetivos empatados.

Luego, se cuenta **el número de fichas de cada color** en los Tableros de Prensa para obtener la **Reseña Individual**. Por ejemplo, el jugador rojo verifica en qué tablero hay más fichas rojas. Si, digamos, la mayor cantidad de fichas rojas están en Poético, esto significa que la prensa elogió las cualidades Poéticas del desempeño individual de ese jugador. Los elogios no son excluyentes: por ejemplo, al finalizar la partida el jugador rojo tiene 4 fichas en Poético, 4 en Atrapante, y 1 en Bizarro. A su vez, el jugador amarillo tiene 6 fichas en Poético y 3 en Creativo. Esto significa que la Prensa elogia lo Poético y Atrapante del jugador rojo, y lo Poético del jugador amarillo.

Ahora sólo falta una cosa: ¡leer el artículo del periódico! Cualquier jugador da vuelta el tablero que corresponde a la **Reseña del Programa** y lee en voz alta la crítica. ¡Felicitaciones_{TM}!



Explicaciones de los Tableros de Prensa y Variantes

Tableros de prensa

Bizarro: el relato ha abundado en elementos extraños, delirantes, transgresores y un poco grotescos.



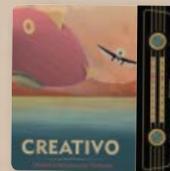
Poético: el relato, impregnado en belleza, imágenes que cautivan y un lenguaje evocador, nos ha hecho viajar.



Atrapante: la relatora ha creado el clima de la historia con tanta profundidad que nos hemos sentido allí, y el mundo exterior se ha difuminado. O también, gracias a su manejo de los tiempos y los hechos, nos ha mantenido en vilo.



Creativo: un reconocimiento a la capacidad de vuelo de la relatora, a esos conejos que saca de la chistera, esa imaginación frondosa, mágica diríamos.



Variantes de Prensa: En caso de que no queráis realizar la reseña individual de cada jugador, podéis utilizar las fichas sin importar el color, con lo cual la Prensa sólo hará la crítica del programa en su conjunto. *Uno*

para todos, ¡y todos para uno! Por otro lado, el límite de una ficha por turno de Relator está pensado para que la acción tenga su justo protagonismo. Sin embargo, si deseáis utilizar más fichas, sentíos libres de agregar fichas de otros juegos con este fin. ¡Pero tened en cuenta que será un poco caótico! Y claro, a quién no le gusta un poco de caos de vez en cuando.

Personajes

Toda buena historia tiene personajes interesantes. Con cada partida, inventaréis personajes que no tendrán nada que envidiar a los iconos del cine y la literatura. Confíad en nosotros, está comprobado científicamente. Algunos de estos personajes serán tan interesantes que los utilizaréis para futuras historias. La presente mecánica os ofrece exactamente eso, listo para vuestro disfrute: personajes ricos y profundos, con características en potencia que transformaréis en acto al jugar, y que si lo deseáis podréis utilizar en futuras partidas conservando el desarrollo que les habéis dado.

La presente edición de *Días de Radio* viene con 4 láminas de personajes, cada una con un personaje por cara. Estos 8 seres pueden incluirse en partidas de varios géneros distintos, y algunos de ellos incluso sirven para cualquier género.

¿Cómo se utilizan? Antes que nada, y como vimos en la **disposición inicial**, elegiréis un género en el cual ambientar el relato. Esta decisión afecta qué personajes pueden utilizarse. Como véis en las láminas, a la derecha de cada retrato (y justo debajo del nombre e identidad del personaje) hay una serie de iconos de género. Estos son los géneros posibles para el personaje en cuestión. Además, dichos iconos están orde-

nados en cuanto a su afinidad con la ambientación. Veremos esto en detalle más abajo.



Con los personajes ya elegidos, colocad sus láminas en el centro de la mesa al alcance de todos, dejando un buen espacio entre láminas si jugáis con más de uno. Luego, separad las 36 fichas por color y colocadlas al alcance de todos. Los 4 marcadores de jugador no se utilizan aquí.

Durante la partida, el Relator en turno podrá utilizar cualquiera de los personajes elegidos en la historia. Los personajes son una **creación colectiva**, o sea que **no son controlados exclusivamente por nadie**. Las cualidades que véis en la lámina os indican la personalidad del ser en cuestión, pero todas estas cualidades están en potencia. Depende de la narradora llevarlas a acto.

¿Cómo se desarrollan las cualidades? Es simple, y lo mejor es explicarlo con un ejemplo. La jugadora verde es la Relatora en turno. El género de la historia es Ciencia Ficción Tecnológica, y en el centro de la mesa uno de los personajes elegidos es el androide Dal1. La Relatora, teniendo en cuenta las cualidades de Dal1, dice: *la computadora omnisciente estaba decidida a aniquilar a la humanidad. Había llegado a la conclu-*

sión de que el homo sapiens era una causa perdida, y no había manera de convencerla de lo contrario. Dal1, que hasta ese momento había permanecido indiferente a la desesperación de los demás, dejó de jugar con los hologramas, se acercó a la interfaz de la computadora y comenzó a trazar un dibujo complejo en el aire. Su utilidad era un misterio. Algunos pensaban que era un capricho de Dal1, una humorada. Aquí, la Relatora ha puesto en juego una de las cualidades del personaje: **Incomprensible**. Sigue el relato: *casi media hora después, la computadora rompió el silencio: “ahora entiendo”, dijo. “Gracias”. Acto seguido, los misiles que portaban la toxina se desactivaron.* Aquí, la Relatora ha puesto en juego la **Genialidad** de Dal1. Mientras todos en la sala de guerra festejaban, Dal1 se volvió a contemplarlos y dijo: “No sé de qué os asombráis, era obvio que si quería la iba a convencer” **Soberbia**. Dal1 agregó: “aunque ahora que lo pienso, quizás habría sido mejor dejarla que os aniquile a todos”. **Misántropo**.

¿Qué hacen los demás jugadores mientras tanto?

En el ejemplo anterior, vimos que la Relatora puso en juego 4 de las cualidades potenciales de Dal1. Sin embargo, la fijación de estas cualidades depende de los demás jugadores. Mientras la Relatora en turno cuenta la historia y

utiliza los personajes disponibles, los demás estarán atentos para ver si alguna de las cualidades de los personajes ha sido puesta en acto. En caso de que perciban que fue así, colocarán un punto de ficha (ver más abajo) junto a la cualidad que creen ha sido puesta en juego. Esta decisión es personal y subjetiva. Puede que la Relatora crea que ha activado una cualidad del personaje, pero está en el criterio de sus compañeras fijar esto con un punto. De la misma manera, puede que la Relatora -a juicio de sus compañeras- haya activado una cualidad sin darse cuenta. Lo mismo, ellas colocarán un punto de ficha junto a la cualidad que les parezca ha sido activada.

Siguiendo el ejemplo anterior, al escuchar el turno de la jugadora verde, el jugador rojo pone un punto junto a Incomprensible y otro junto a Soberbia. Puede que no le haya parecido que las otras cualidades fueron activadas o en el vértigo del relato no se dio cuenta. No importa. La jugadora amarilla coloca uno en Genialidad, otro en Soberbia y finalmente otro en Misántropo. El jugador azul, sin embargo, entendió que en los dibujos de Dal1 para la computadora había fuerza y vivacidad, y por ende al escuchar esta parte puso un punto de ficha junto a **Energético**, si bien no fue la intención subjetiva de la Relatora activar esta cualidad. *Por otro lado, yo creo que estar jugando con hologramas mientras la humanidad se encuentra al borde de la extinción es bastante **Caótico**, pero bueno, no estoy en la partida de ejemplo ni tengo fichas a mano mientras escribo esto, así que qué se le va a hacer.*

Pero entonces, ¿podemos poner más de una ficha por turno? Sí, jugando con personajes es posible e incluso recomendable poner más de una ficha por turno de Relator. Para esto, usaremos un código de colores.

S41 v4.dor Dal1
ANDROIDE LIBERTARIO

Sal

Dal1 es un androide prototipo, único fruto de un proyecto experimental cancelado que buscaba dotar a la inteligencia artificial de características tradicionalmente concebidas como humanas. Dal1 afirma que aún continuando el proyecto, no habrían logrado hacer nada mejor o siquiera igual a él.

¿Cómo es el código de colores de las fichas? Las fichas van de menor a mayor valor en el siguiente orden: azul, verde, amarillo, rojo.



Las fichas azules valen 1, las verdes 2, las amarillas 3 y las rojas 4. Cada vez que un jugador entienda que el Relator ha activado una cualidad del personaje, colocará 1 punto de ficha junto a la cualidad correspondiente. Al principio, como es lógico, esto se hará con las fichas azules. Pero, por ejemplo, si una cualidad ya tiene 3 fichas azules y yo quiero colocar 1 punto junto a ella, quito las 3 fichas azules y coloco una roja en su lugar, tras lo cual devuelvo las fichas azules a su pila correspondiente para que mis compañeros puedan utilizarlas. De esta manera, dispondréis de una buena cantidad de puntos a asignar. En el caso de que os veáis cortos de fichas, la cantidad que viene con el juego no debe ser un límite. Podéis utilizar componentes de otros juegos.

Cuando termine la partida, las láminas frente a vosotros os mostrarán el desarrollo del personaje tal y como lo habéis imaginado en esta encarnación (o en el caso de S4L... ¿enmetalización?). Las características más salientes durante la partida tendrán una mayor cantidad de puntos de fichas que las demás, y la combinación de todo esto será un testimonio de lo que el personaje hizo, dijo y pensó. Y lo que no hizo, calló o no se le ocurrió, asimismo. Muchas veces en *Días de Radio*, una partida es sólo un capítulo de una historia más grande, o quizás ese personaje tuvo otra aventura en el futuro. De cualquier manera, es posible conser-

var el personaje tal y como lo habéis desarrollado para la próxima.

¿Cómo se conserva y se vuelve a utilizar la construcción? Es simple. Una vez finalizada la partida, tomad papel y lápiz y anotad -en hojas separadas- el nombre de cada personaje utilizado con los puntos que habéis asignado a las distintas cualidades. O bien podéis entrar a la página de Mont Tàber, donde encontraréis hojas de las cualidades de cada personaje a descargar sin coste, para imprimir y rellenar. Recomendamos esto último de ser posible, ya que os resultará mucho más práctico. La próxima vez que utilicéis a los personajes ya desarrollados, colocad esta anotación junto a la lámina de personaje correspondiente. La anotación servirá de referencia visual, pero las fichas se colocarán de manera usual junto a las láminas. De esta forma, cada personaje arrancará con su personalidad un poco más definida gracias a sus pasadas experiencias. Quizás tenga 9 puntos en una cualidad, 5 en otra, y así, mientras que algunas cualidades habrán quedado dormidas o con pocos puntos. Por lo tanto, el personaje probablemente tenga una mayor tendencia a actuar, pensar y hablar de determinada manera. Será más hábil en alguna de las cualidades que tienen un uso práctico, o más convincente en otras, o si la cualidad tiene un costado conflictivo -como la soberbia de Dal1- el grado en el que se manifieste se magnificará.



Aunque, es importante decirlo, también es posible que de pronto aparezca alguna cualidad que estaba dormida. **No descartéis vuestras anotaciones previas.** Los puntos de ficha luego de esta segunda partida con el personaje se sumarán a los ya existentes en la anotación. Y así en lo sucesivo.

Para la primer experiencia con personajes de las láminas recomendamos utilizar uno solo. Los personajes están pensados para ser ricos, potentes, fértiles. Cada uno de ellos es capaz de muchísimas cosas, por lo que manejar varios en equipo puede ser difícil al principio. Cuando tengáis más confianza, será como coser y cantar.

No os olvidéis que usar las láminas no excluye crear y desarrollar vuestros propios personajes improvisando, tanto o más centrales a la trama que los que os proponemos. De esta manera, usar uno o a lo sumo dos personajes de las láminas puede ser una excelente manera de ver cómo interactúan con otros personajes creados en el momento.

Afinidad: Como os decíamos, los géneros para los cuales puede usarse cada personaje están ordenados por afinidad. Además de estar ordenados de izquierda a derecha según su mayor a menor afinidad, se los distingue por grupos de color. Los colores indican también mayor o menor afinidad con el género. Por ejemplo, un icono en el primer espacio de la izquierda del color rojo implica que ése es el **género natural** del personaje, la ambientación que le calza como un guante, o viceversa. A continuación explicaremos cada color, nombrando las diferentes maneras en que afectan a los personajes. Recordad que importa cuán a la izquierda estén los iconos dentro de cada color a la hora de decidir lo siguiente.



Rojo: Género natural del personaje. Protagonista indiscutido de la historia. Protagonista fuerte apoyado por un personaje secundario. Parte de una pareja protagónica fuerte.



Amarillo: Protagonista indiscutido, pero necesita que varias cosas de la historia se adapten en torno a él o ella. Antagonista. Co-protagonista, no parte de una pareja. Personaje importante de apoyo a un protagonista fuerte.



Verde: Personaje secundario, puede apoyar a un protagonista o no. Antagonista menor. Fuente de conflicto. En caso de querer darle más protagonismo, deberéis o bien adaptarlo al contexto y la historia o adaptar el contexto y la historia al personaje de manera moderada/moderada-intensiva.



Azul: Parte de un elenco coral de personajes. Personaje menor. Personaje ocasional, no permanente, que aparece por algo puntual y al poco tiempo sale de la historia. En caso de querer darle más protagonismo, se deberá aplicar una adaptación intensiva tanto del género como del personaje, y muchas cosas de la historia deberán girar a su alrededor.

4 Personajes máximo por historia: Lógicamente, en una partida no es posible utilizar los dos personajes de la misma lámina de forma simultánea. Hemos organizado las láminas de manera que tengáis la mayor cantidad de opciones, juntando personajes que apor-

tan algo similar, y asegurándonos de que las combinaciones sean óptimas para todos los géneros. Ahora bien, si tenéis alguna amiga con su propia copia de *Días de Radio*, nada os impide emprender la locura de jugar con 8 personajes, salvo los iconos, y al respecto...

Los iconos y la afinidad siguen la misma filosofía que atraviesa todo *Días de Radio*. Es un marco elaborado con cuidado y amor dentro del cual las mecánicas funcionan muy bien. Eso no quita que vosotros, ejerciendo la libertad que el diseño también incluye, terminéis usando un personaje para un género que no está indicado. Con mucho mucho ingenio, puede quedar estupendo. Aunque probablemente quede rarísimo o terminéis llorando de la risa de lo ridículo y absurdo de la situación, pero ¿qué tiene de malo eso?

Modos alternativos de juego

Este apartado ofrece maneras distintas de jugar *Días de Radio*. Está pensado para aquellos narradores experimentados que manejen *Días de Radio* con facilidad y fluidez, ya que la cantidad de elementos a tener en cuenta sube. Asimismo, el nivel de dificultad al usar estas variantes también aumenta, en algunos casos de forma significativa. Recomendamos por ende utilizarlas en grupos enteramente compuestos por narradores y narradoras veteranos amantes del riesgo.

Los modos de juego son: Storyboard, Memento, Pictogramas y Multiverso. Antes de explicar cada modo en particular, veremos un elemento compartido por tres de ellos para no repetir la regla en cada caso.

EL CRONOGRAMA EXPANDIDO

Storyboard, Memento y Pictogramas utilizan una variante del Cronograma llamada Cronograma Expandido.

Disposición inicial: Modificación al punto 2: Colocad nueve de las fichas de género que no se vayan a usar una al lado de la otra a la vista de todos. Importante: para Storyboard y Memento, las fichas van **boca abajo**. Para Pictogramas, las fichas van **boca arriba**. Colocad la ficha de Final de Programa boca arriba al final de esta fila. **Acabáis de fabricar el Cronograma Expandido.** Agregado al punto 6: Además de revelar cartas del mazo hasta que aparezca una con el icono del género elegido, los demás jugadores buscarán en su mano una frase con el icono correspondiente y la colocarán boca abajo antes del comienzo del Cronograma Expandido, debajo de la carta inicial que salió del mazo.

Qué implica: La cantidad de turnos en la partida se conocerá de antemano. Por ende, sabréis exactamente cuánto falta para cerrar la historia.

Cambios a la hora de ofrecer cartas de Guion: Las cartas de Guion no se colocan frente a la Relatora en turno. Mientras la Relatora cuenta la historia, los demás jugadores colocarán 1 o 2 cartas (la segunda es opcional) con el icono correspondiente junto a cualquiera de las fichas del Cronograma Expandido que correspondan a **turnos posteriores**. Las cartas pue-

den colocarse junto a fichas de Cronograma distintas o en la misma. Intentad no colocar cartas para un turno en el que vosotros mismos vayáis a narrar. Podéis marcar esos turnos con fichas de vuestro color. La idea es respetar la filosofía de *Días de Radio* de **narrar con cartas propuestas por otros**.

El Relator que comience la partida, luego de incluir en la historia la idea de la carta revelada del mazo según la disposición inicial, tomará la/s cartas que se encontraban debajo (serán una, dos o tres cartas dependiendo del nº de jugadores) e incluirá una de ellas en su relato.

Para cada turno subsiguiente la nueva Relatora dará vuelta la ficha de Cronograma que corresponda a su turno, tomará las cartas de Guion junto a la mencionada ficha y sacará tres al azar. En caso de haber menos cartas, tomará las que pueda. En caso de no haber cartas junto a esa ficha del Cronograma Expandido, narrará sin carta, por lo que un buen planeamiento es fundamental. Luego, incluirá una de esas cartas en su Relato.

Para el Final de Programa el Relator en turno hará lo mismo, tomará todas las cartas que haya junto a esa ficha, sacará 3 al azar, e incluirá una en su narración. A diferencia de un partido estándar de *Días de Radio*, no hay un turno de gracia luego de éste, de modo que el Relator debe concluir la historia en sus dos minutos o terminarla con un dramático *Continuará...*

Reglas especiales para dos jugadores: Antes de comenzar la partida, el jugador inicial colocará dos cartas de su mano con el icono correspondiente junto a la primer ficha del Cronograma Expandido, así asegurándose de que su compañera tenga cartas para elegir

en su turno. La jugadora no inicial, además de colocar una carta antes del comienzo del Cronograma, colocará **una segunda carta** en cualquiera de los **otros** turnos que correspondan al jugador inicial. Adicionalmente, durante la partida, el jugador que no esté narrando puede colocar una segunda carta opcional de su mano junto a la ficha de Cronograma que desee, elevando así el número posible de cartas a colocar en su turno a tres.

Eso es todo en cuanto al Cronograma Expandido. Ahora sí, vayamos a los nuevos modos de juego.

STORYBOARD

Si queréis planificar la historia, tener mayor control, este modo de juego es para vosotros. La única diferencia con un partido estándar de *Días de Radio* es la utilización del Cronograma Expandido. Con Storyboard, puedes plantar una idea en el turno que quieras. ¿Esa frase que tienes en la mano es ideal para el final de la partida? Bueno, pues la colocas allí. ¿Esa otra frase es un excelente desenlace para el conflicto narrado por el presente Relator? La colocas para el turno inmediatamente posterior. O acaso deseas plantar un giro en la trama que espere agazapado al mejor momento. Storyboard te permite hacer todo esto.

MEMENTO

Memento se juega como Storyboard, pero con una radical diferencia. El primer Relator contará el final de la historia. Cada Relator subsiguiente narrará lo que pasó inmediatamente antes de lo que acaba de escuchar, hasta llegar a la carta de Final de Programa. En ese turno, el Relator narrará el comienzo de la historia. **Clave:** el primer turno es sin dudas el más importante de la partida, el eje a partir del cual se estructura todo lo demás. Al narrarse primero, el final de la historia debe ser potente y fértil, establecer una buena conclusión y a la vez habilitar la posibilidad de llegar por varios caminos a esa instancia. Por su alto grado de dificultad narrativa, esta modalidad es para expertas.

PICTOGRAMAS

Pictogramas se juega como Storyboard, con un jugoso aditamento. Salvo el Relator inicial y el que cierre el programa, todos los demás narradores tendrán una doble tarea. Además de incluir una frase con el icono correspondiente, como es habitual, utilizarán la imagen de la ficha de género del Cronograma Expandido de su turno para añadir una segunda idea a su narración.

¿Cómo se utilizan las imágenes? Supongamos que eres el próximo en narrar. Cuando el Relator que te precede termina sus dos minutos, harás lo de siempre: tomarás las cartas que haya junto a la ficha que marca tu turno, sacarás 3 y elegirás una. Pero además, te inspirarás en la imagen de la ficha para crear una idea que añadir a tu relato. Recordad que, como explicamos en la creación del Cronograma Expandido, las fichas del mismo se colocan **boca arriba**. Así que has tenido tiempo de mirar bien la imagen y pensar algo a partir de ella. Entonces, a lo largo de tus dos minutos y en el orden que prefieras, incluirás tanto la frase de la carta como la idea que se te ocurrió a partir de la imagen.

Importante: sólo ten en cuenta la imagen. La idea que elabores a partir de ella no debe tener nada que ver con el género mencionado en la ficha, y por otro lado debe adaptarse fielmente a la ambientación del género que habéis elegido. Cuando introduzcas la idea a partir de la imagen, **da vuelta la ficha del Cronograma** que corresponde a tu turno para que los demás sepan que acabas de hacerlo (y por el efecto dramático del gesto, qué va). Si dos minutos por turno os parece poco para incluir dos ideas, podéis utilizar un cronómetro para tener turnos de 3 minutos, o dar vuelta dos veces el reloj de arena para tener turnos de 4 minutos, aunque tened en cuenta en este caso que la partida terminará durando 44 minutos, lo cual sería una versión hiper hardcore de *Días de Radio*, y la verdad no sabemos cuál será vuestro estado mental al terminarla. Estáis avisados.

Ejemplos: En la página de Mont Tàber, además de explicaciones más largas y con más chistes (sobre todo con más chistes) de los distintos modos de juego, encontraréis un gran número de ejemplos a partir de las imágenes de las fichas. Podéis utilizarlos como referencia, pero a la vez confiad en la indomable potencia de vuestra imaginación. Son sólo eso, algunos ejemplos, se puede hacer mucho más con las imágenes. También a modo de referencia, os ofrecemos algunos aquí. Nave extraterrestre: una señal en el cielo, un importante extranjero. Planeta Tierra: un niño jugando con un globo o remontando una cometa. Peligro biológico-nuclear: la propagación viral de un rumor o del miedo. Cuchillo: un comentario filoso, un pasaje rocoso en la montaña. Lobo: amistad improbable con un animal salvaje, tener un buen olfato. Mano y tumba: el pasado vuelve para acechar a un personaje. Efigie: un gran jugador de póker, palabras duras pero necesarias, tener una resaca aplastante. Sombrero y gabardina: hablar en susurros, la vida nocturna. Escudo y dos espadas: el timón de una embarcación a velas, un antiguo espejo redondo. Pistola: una pieza de vestimenta llena de agujeros, alguien muy veloz. Fajo de billetes: un mercado lleno de gente, un personaje posee una imprenta de libros prohibidos. Sombrero con flor: un circuito de carreras, un edificio conceptual.

MULTIVERSO

Estás viendo una película, leyendo un libro, y dices (a veces gritas a la pantalla o a la página) *¡pero no! ¿cómo haces esto?* O fantaseas con qué pasaría si el prota, frente a un momento bisagra de la trama, tomara una decisión completamente distinta. O se te ocurren mil maneras de cambiar el argumento, pequeñas, absurdas, curiosas. Bueno, si es así este modo de juego es para tí. Y si tus amigos también son así, estás de suerte.

Antes de empezar la partida elegiréis una obra de ficción, sea del cine o de la literatura, o incluso un evento histórico que os gustaría explorar. Tendréis la oportunidad de narrar esa historia con total libertad, haciendo cualquier cambio que os apetezca, incluso modificando el punto de vista desde el cual se narra. Recomendamos no deliberar antes de la partida el cómo modificar la historia. Dejad que fluya en la improvisación. Sin embargo, en caso de querer hacer algún cambio que modifique absolutamente todo desde el comienzo (como narrar Matrix desde el punto de vista del agente Smith) es conveniente ponerse de acuerdo en los puntos básicos antes de comenzar.

Una pequeña modificación del Cronograma. Multiverso utiliza el Cronograma estándar de *Días de Radio* (un pilón de fichas de género no usadas del cual se van descontando turnos has-

ta llegar al final) con una leve variación: en la disposición inicial, punto 2, vosotros decidís la duración de la partida. Podéis tomar desde un mínimo de 7 fichas hasta un máximo de 11, y colocaréis la ficha de Final de Programa abajo de esta pila. De esta manera, no sólo sabréis exactamente cuándo vendrá el último turno, sino que además podréis ajustar el tiempo de juego.

Afinidad de género: una decisión importante, una vez que tengáis la obra o evento a reescribir, es el género desde el cual la ambientaréis, ya que eso afectará naturalmente las cartas que tendréis disponibles. Si queréis que las ideas a utilizar tengan organicidad con el material fuente, lo mejor es tomar el género que más se acerque a dicho material. Por ejemplo, para reescribir El Padrino de manera orgánica lo mejor es Policial de Mafia. Ahora bien, si queréis alejaros de la temática o jugar con ideas que no pertenezcan al contexto original, entonces lo mejor que podéis hacer es **no usar el género más orgánico**, sino algún otro que os apetezca. Como por ejemplo Los Siete Samurais de Kurosawa en clave Ciencia Ficción Alienígena.

Por último, nada os impide utilizar Prensa o Personajes con cualquiera de estos modos alternativos, pero dado el aumento del nivel de dificultad, no sé, ¿estáis seguros? De ser así, ¡os saludo, valientes!

Nota del autor: La Libertad

Está en los cimientos de *Días de Radio*. Es un elemento fundamental de su espíritu. Cada regla que fue ajustada, cada palabra que vivió un cambio, atravesó la prueba de fuego: esto, ¿afecta la libertad de los jugadores o ayuda a potenciarla? Cuando el resultado fue lo primero, descarté la modificación e investigué una nueva manera de balancear el sistema.

La libertad que *Días de Radio* busca generar en sus jugadores no debe verse limitada por un par de cuestiones que explicaré a continuación, y si bien no soy un entusiasta de decirle a los demás cómo encarar una partida, creo que en este caso mi silencio podría mantener en la sombra algunas cosas importantes a tener en cuenta:

- Las frases: algunas veces, a lo largo de un partido de *Días de Radio*, puede que tú o uno de los amigos y amigas con quienes juegues no conozcáis a fondo la idea expresada en una de las cartas. No todo el mundo sabe lo que es una *mente colmena*, o un *juramento de Omertá*. En ese caso, no te dejes intimidar por la situación: inventa. Lo más importante aquí es tu creatividad, tu imaginación. Usa las palabras como disparador. Quizás la mente colmena es una abeja reina del espacio exterior que viene a transmitir un mensaje crucial acerca de la miel como sustancia que permite el viaje en el tiempo... ¿Quién sabe?
- Masculino/femenino: *Días de Radio* apunta a la diversidad. Eso se advierte en la manera en que están escritas las reglas, por momentos apuntan-

Créditos

Días de Radio - Mont Tàber Edicions,
Primera edición, octubre 2017. Barcelona, España.

Autor: Alejandro Maio Sasso
(www.alejandromaiosasso.com.ar)

Arte y diseño gráfico de Tableros de prensa, cartas de Guion y fichas de Género: Pablo Camarasa (www.antylope.com)

Arte de portada y personajes: Pedro Soto

Maquetación y diseño editorial: Xavier Carrascosa

Agradecimientos

Alejandro agradece:

A los mecenas. Vuestro apoyo ha sido tan grande que me cuesta encontrar palabras para agradecerlos. El estímulo y buen rollo que habéis volcado en la campaña hizo posible que *Días de Radio* salga con todo lo que deseaba y más. Ya habría sido alucinante sólo poder publicarlo en vuestro país, pero a eso logramos sumar los tableros de prensa, los modos de juego alternativos y los personajes para que los disfrute cada jugador que descubra *Días de Radio* en el futuro. Por eso, fue un placer escribir para vosotros la recompensa exclusiva, De Antología. Desde el corazón, gracias.

A Paco Gurney, quien abrazó el juego sin que yo lo supiera, hasta que un día me enteré de todo lo que había hecho para darlo a conocer. Lo que está pasando en este momento tiene mucho que ver con él. Quizás nunca entienda cómo se dan estas maravillosas conexiones que parecen fortuitas, pero no preciso comprenderlas para apreciarlas.

A los tres mosqueteros de Mont Tàber. Por vuestra excelente predisposición, vuestra ética de trabajo impecable, y vuestra calidad humana. Y si Athos y Porthos no se enojan, aprovecho para agradecer en particular a nuestro Aramis, José María Bellostas. Eres grande Joe Bell.

Y sobre todo, muy especialmente

a Ana, mi amor y compañera de viaje

do al femenino, por momentos al masculino. Pero toda elección deja afuera algo. En las frases de las cartas, opté por la expresión que sentía más orgánica para la idea dentro de su origen simbólico y su pertenencia a los géneros: suena más orgánico un *viejo boxeador* en un policial negro ambientado en los 40 que una *vieja boxeadora*. Sin embargo, esto es un disparador y debe ser tratado como tal. *Puede ser* una vieja boxeadora, si vosotros queréis. De sólo pensarlo se me ocurren mil argumentos atrapantes que la incluyen. En vez de un hombre enamorado de una mujer artificial, puede ser una mujer enamorada de una mujer artificial, por poner un ejemplo que abre ésta y otras posibilidades. La condición humana es una maravilla de diversidad, y mi deseo es que vosotros podáis adaptar las frases de las cartas a vuestra conveniencia. Nunca os veáis limitados por ellas.

Alejandro Maio Sasso es escritor, poeta, diseñador de juegos de mesa e improvisador. Conduce radio y es clown, entre otras cosas. Tiene un proyecto en internet donde sube sus obras para que cualquiera las pueda leer y escuchar de forma gratuita, porque cree en la libertad de la cultura y busca un mundo más generoso y abierto. Para conocer más: www.alejandromaiosasso.com.ar

Mecenas

JesusRP
 Pau Regincós
 Jose Ortiz
 Quini
 Samuel J
 Gndolfo
 Eva Tripiana
 Alberto Ortega Galván
 H y M
 Sandokan & La Perla
 @danivk_tlm
 Silvi Power
 Natxo Abal
 Rankor
 José Alejandro de la Rosa
 Paco Gurney
 Carlos "W.L."
 Raul Fernandez Ruiz
 Xavi Martínez
 Handalas
 Isaygabi
 Winston Smith
 Andrés Arnáez
 Daniel Tort Gonzalez
 Javier Mena Maestre
 Tany&David
 Víctor Pérez
 Roman Alonso
 Juanjo Gutiérrez
 Antonio Castellano
 Francisco José Medina Gómez
 Robinson
 MagoMigue
 Guasuri
 Amanda Calatrava & David Ruzafa
 Alban Sanz
 Raul P.B
 Rubens BG
 Muchachita Lúdica
 Daniel Oliva
 Fernando, Míriam y Kira
 Buzzboke
 Sorgio Porex
 Fyahson
 Javier Ledesma
 Kike López

aspirino
 Doble Fail
 FerSanz
 Nido de juegos (Ale, Pili y Juan)
 fOnzO
 Dodito69
 Iván Carballo
 Mario Rodriguez Mateos
 Eloi Ayukar
 Anthros de Blackfalls
 Pablo Aguado
 Iñigo Maestro Guadilla
 Carlos Piélago Rojo
 Antonio "fromfield" Carballo
 Grego de Sant Boi
 Raúl Damien Fernández
 Kawa83
 Lucas Portela
 Aarón Moreno Dominguez
 balaclaba
 David Hidalgo
 Freslbz
 Natxinho
 Cesar Cisneros
 Javier García
 Toni Blay
 Ricard Abella
 Nita y Nieva
 A.C. Círculo de Isengard
 Oihan
 Òscar Garcia Pertusa
 jotaice
 Vicenta Gabás Gracia
 Pedro Soto
 Xosema Mayán Taboada
 Marco Vigara
 Paco Yanez
 Blanca Hernández Martín
 Roberto (klannad)
 Irox Rae
 Regalos personalizables
 Paula & Santos
 Mireya
 El circo de los jugones
 Meridiano 6 Editorial
 Aurora Perea

Valentín Morillas
 Quim
 Julen, Ainhoa y Héctor
 Rayco Jorge
 Pablo (Maek)
 Alejabar
 Carme i Neus Santacruz Tapia
 Lmyer
 Francisco Eugenio Crespo
 Diana Pérez-Gándaras
 Michael Abeledo
 Cristina Sánchez Sánchez
 Ana Roig "Acción Mágica"
 Jesu Buzz
 Javier Guillén Conesa
 José Antonio Tanco Cebrían
 Pepe Pedraz
 NETes
 Irene y Pau
 Kiru e Irina
 Pedro(te)
 Parrilla84
 Marco A. Pina Florido
 Liaven
 Edu Pascual (Enjuegate.com)
 Victor Cerrato
 Kalino
 Oscar y Mar
 Ismael Alonso
 Pablo Grande
 Rubén Herrero de Castro
 Ludinarius
 Ana Galera
 JuanMa Barrantes
 Antonio MP y Sandra E. LG
 Rànandil
 Josep M. Sapiña
 MrBrugat
 Borja Encinas Garduño
 Gonzalo Pastor Caballero
 Jesús F. Alonso Asensio
 Ángel Luis Mula
 Óscar "Mr Wolf" Recio Coll
 Ainara López Hernández
 Iria y Lorena
 Noeblanch
 Jorge Soto Pulido
 Pak
 Santiago Iguaz
 Mariana

Oriol Ripoll
 Carlos Alarcón -Decano-
 Lagacetadelostablers
 Gustavo Lorca
 Alejandro López Pomares
 Pepe Roma
 Bucchi
 Rubén Lbs
 Iván Robla
 Javier Roman
 Jan Gonzalo
 Lucca Bergonzini
 Gabriel Arias Arrebola
 Anxajo
 Pablo, Caro, Alma y Amelia
 José
 Eraserhead
 Rubén López
 Javigetxo
 La Ira de Crom Blog
 Pedro J. Ramos
 Ojo Al Dado
 Manuel Matesanz
 Estrella
 Félix de Molina
 Miriack
 Mafrix
 David M.C
 Raúl Fernandez Romo
 Fernando Menéndez
 Jose Mª Selles
 Marco Gomez-Pardo
 Agustín Galbarro González
 Abel&David
 Elbarbut
 Javi Albarracín
 Oriol Comas i Coma
 Santiago Pazos (Hatrem)
 Raknar
 Joan Llopart
 Patxi Díez de Ulzurrun Molina
 Hèctor Quinto
 Bruxter
 Baldurph
 Lucas y Marta
 Jor2
 M. Cruz Lasarte
 Sergio M. S. Urioste
 Sandra Bruña
 Rulo (Chisteman)

Alucard
Iván Gil
Assumpció Oliveras
Roman Aixendri
Juanma Montiel
Eneko Alonso Baena
Paco Calabuig Pérez
Callejón Dragón
Kin Rosillo
Daniel Lozano
Sergio Campoy Cots
Carlos Abal
Ale Mendoza y su papá Diego
Marius Demariusland
Carlos A. Paramio Danta
Francisco "Ainvar" García Mata
Peris69
Ikari
Estela
Miguel Antonio
Castilla Cañestro
Mcfcr Currolux
Mot
Chamangato
Pau Lluís Gumiel
Josemi Martínez López
Licos
Eldibujante
Juego de Tronas
Arturo Prada
Beatriz Fernández del Castillo
Juanjo Fernández
Tranjis Games
Azaghal_es
Zoso
Gimenik0
Aida y David
Jordi Velázquez
Francesc Xavier Torrell
Kolondro
Just León
Erick
Xavier Moyá Melero
David Porobompompo
Lucia Cp
Josep Oliver
Xavi y Valira
Carmen M & Alberto H
Diana Serrano
Oscar Peña

David Marín Trabal
Daniel Utrilla
Pumuneitor
J. J. M. Rosauero
Óscar Salazar Peña
Alejandro Colomino Gimenez
Gaelx
Oscar H
Dani Pérez
Lalagonca
Victor Fernández Portero
Berta
Redla
Raúl Beltrán Veiga
Chile_utiel
Jonathan Gil
Dimeargo
Maguado
Mar Palol Pujol
David Muñoz Novoa
Alicia Promio
Raúl García
Mónica Clavijo
Victerror
Saúl González Pozo
Jaime Angel Pardos
Segmento
Luis R-S Maján
@Balhisay
Arturo Llamazares Sánchez
Radín
Jesús Casasampera Muñoz
Paulus
Conchy Blanco
Masb
Eban de Pedralbes
Penny Melgarejo
Quel Batalla
Ennekes
Gerard Mora López
Meguirod
Los Pamplinas
Sarai Corral Mediavilla
Gabriel Cabot
Isaac Zubizarreta
Javier Casado Riaza
Jaione
Sirvall
Thorus22
Franz Valero

Aitor Vilchez
Ana Fg
Ozymanx
Kakatrosko
Nacho Navarrete
Blas Enrique Cabanilles Folgado
Jose Kharlos
Nachon
IES Los Alcores
Pilar Cancho
Jocaliaedu
Josebillyruiz
Daniel Benítez López de Ágreda
Alberto Abril
Pablo
Guiyepa
Itcha
Samuel Huélamore Orellana
Juanjo
Drozzer
Lucas David Tur
Ftsaez
Ultron
David Moreno
Marieta
Dpeleon
Diego Arroyo Murillo
Noa y Nira
Agenor
Ungy
Jesus
José A. Santos
Albert Riera Gimeno
Miguel y Andrea
Óscar Quintana
Francisco José Herrera Jiménez
Kyotchi
Monroe
Sonia Anguiano López
Pikillo
Sara Mayorgas
Anna Santamaria I Font
Alejandro Castro
Cblanques
José Manuel Milla Carrillo
Diego Soto
Antonio Roda Martínez
Christian Negre
Francisco J. Cabrero
Carmen Ortega Galván

Urkoainsa
Sergio Guadalajara
Gorka Hipólito
Wodvuch
Daniel Suja
Dialmove
Alex Calamar
Natxo Abal
Ernesto Cañazares
Jesús Barredo
Iñigo Ruiz de Oña
P3rrimanso
Alxsandar
Sebastian Koziner
Javier González de Pedro-Juan
Meepleypeques
Michel
Uededrac
Jocs de Taula I Puzles
Encarni Torres
Javi&Gladys
Oriana y Aleksos
Laura Visiedo
Johannesburgo
Ariadna Martínez Guarné
Daniel Peñaranda
y Antonio Bravo
Elena Carrascosa
Markostrix
AlxNu GriDo
ToshBud
Japazu
Miguel Angel Delgado
Alberto Tierno
Jose Dahoui
Mar Vera
Nacho Navarro
Juanjo Pesquero
xuk90
PkkMr
@doctorincognita
Kuberr
Raúl Falcón
Dalamoth
moio
Daniel Rodríguez Rodríguez
Asociación Lúdico-Cultural
"El Botijo de Eru"
Quico33
Anna Bermúdez Vilalta
Jose Passas Galarth



.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

Tiendas colaboradoras

