

Ya tenemos nuestro reglamento, esa es la parte fácil, es ahora cuando viene lo difícil, pícar a nuestros niños y que sean ellos los que nos pidan sacar los dados y jugar una y otra vez.

Jugar a rol con niños pequeños tiene algunas particularidades que lo hacen algo diferente de las partidas con jugadores más mayores.

En este apartado vais a encontrar algunos consejos para ayudaros a que las partidas que juguéis con vuestros hijos sean un éxito.

Primero estableceremos en que **ambientación** se moverán los personajes, cual es su mundo.

Utiliza una ambientación que guste a los jugadores, una con la que estén familiarizados y se sientan cómodos (su serie de televisión favorita, una película que les guste, etc.).

Otra opción es que creéis de manera conjunta la ambientación. Una buena forma de hacerlo es dibujar entre todos un mapa e ir añadiendo elementos que les gustaría que hubiera en su mundo.

No tiene que ser un mapa completo, debe tener zonas en blanco que se irán completando con las ideas que surjan durante las partidas., y ten por seguro que surgirán muchas más de las que puedas imaginar.

No dejes que el título e ilustraciones de este juego te limite al elegir una ambientación, tranquilamente podría haberse llamado "Policías y ladrones", "Indios y vaqueros" o incluso "Cadetes y colegios".



Tenemos que tener una **trama** preparada, unas notas que nos guíen durante la partida.

No añadas detalles a la aventura, prepara solo una semilla (un enigma o problema a resolver) y unas cuantas situaciones, localizaciones, personajes interesantes y relaciones entre ellos.

Que sea el desarrollo de la partida el que indique el orden en que esos elementos aparecerán. Si no aparecen puedes usarlos en otra ocasión.

Utiliza personajes recurrentes carismáticos, a los niños les gusta reencontrar personajes que conocen.

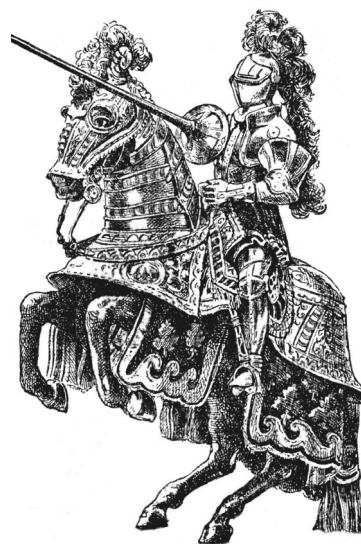
Plantea diferentes tipos de situaciones (acertijos, combates, investigaciones, etc.), averigua cual atrae más a tus jugadores y haz hincapié en ellas,

Debemos tener en cuenta algunas cosas durante el **desarrollo de la aventura**.

La duración de la partida no debería superar una hora (menos si son muy pequeños). Es mejor dejarles con ganas de más que cansarlos y que no quieran jugar de nuevo.

Los niños tienen una creatividad desbordante. Si la utilizan inventando elementos durante la partida (lugares, personajes, situaciones), no dudes en incorporarlos a la trama. Déjate sorprender y síguelos la corriente.

En caso de que vuestra ambientación utilice dinero, haz que los personajes posean una cantidad de monedas manejable (10 como mucho) que les entregarás como **attrezzo**. Y procura poner unos precios en consonancia.



Una técnica aconsejable cuando juegas con niños es utilizar elementos de **attrezzo**.

A los niños les gusta mucho tener objetos con los que interactuar durante las partidas (mapas, miniaturas, cartas, monedas antiguas, etc.). Les ayuda mucho a meterse en la ambientación y hace de las sesiones algo diferente.

El uso excesivo de **attrezzo** puede convertirlo en el centro de la partida y distraer a los jugadores. Dos o tres objetos por partida son suficientes.

También les gustan las manualidades, aprovéchalo, animales a que participen en la creación de **attrezzo** (dibujad mapas, haced miniaturas de papel, etc.). Eso les hará participar con más entusiasmo en la partida.

Abusar del uso de miniaturas puede crear "dependencia" y complicar que jueguen cómodos sin ellas.

Por último no está de más tener algunas **reglas opcionales** por si se quiere dar más variedad.

En ocasiones es aconsejable tener unas reglas más sencillas para jugar con niños muy pequeños. Podemos aplicar alguna de estas modificaciones:

- Utilizar una dificultad fija de 4.
- Sin estados. Los personajes de los jugadores siempre están Bien.
- Sin habilidades. Las capacidades del personaje solo están definidas por su papel.
- No usar prendas. Esto puede hacer las aventuras más complicadas, así que ajusta su dificultad.

Este manual no tiene reglas de avance de personaje. No las veo necesarias para jugar con niños, pero si crees que pueden aportar algo a tus partidas, sugeriría usar alguna de las siguientes:

- Ganar una nueva habilidad tras terminar un número de aventuras a discreción del master.
- Obtener la capacidad de llevar otro objeto especial al realizar una gesta heroica. No se gana el objeto en si, si no el poder llevar tres en lugar de dos.
- Empezar cada partida con tantos "puntos de héroe" como el nivel del personaje. Esos puntos permiten repetir una tirada o recuperar un estado. El master decide las subidas de nivel.

Un agradecimiento a Erekiéon Barbagris por dejarme fusilar su trabajo y a mi hija Izaro por probar el reglamento conmigo.