

# FIASCO

## PREPARACIÓN [15]

Elegid un Escenario.

Cada jugador lanza 2 dados blancos y 2 dados negros.

Por turnos, añadid una red de Relaciones y Detalles.

Debe de haber una Relación entre cada 2 jugadores adyacentes.

Debe de haber un Detalle unido a cada Relación.

Debe de haber al menos una Necesidad, una Localización y un Objeto.

El último dado es comodín y puede representar cualquier número.

Crea personajes unidos a esas Relaciones y Detalles.

Devolved todos los dados al montón.

## DESARROLLO

### Acto 1 [35]

Se juega por turnos. Cuando sea tu turno tu personaje protagoniza una Escena.

Cuando sólo queden la mitad de los dados en el montón central, termina el Primer Acto.

### El Giro [39]

Al final del Primer Acto, lanza los dados que hayas acumulado.

Suma los dados por colores y resta el número mayor del menor. Entre dos jugadores que hayan obtenido mayor resultado eligen un par de complicaciones capaces de cambiar el curso de la partida.

Lanza los dados restantes del montón central. No los mezcles con los obtenidos durante el Acto 1.

Consulta la tabla del Giro en la página [56] y elige dos Elementos argumentales potenciales. Cada uno elige una Categoría y un elemento específico de la Categoría elegida por el otro jugador.

Devuelve los dados al montón central. Cada jugador conserva los dados que obtuvo en el Primer Acto.

Debatid sobre el rumbo que está tomando la historia y encauzarla si hace falta. Descansad y orear la mente.

### Acto 2 [43]

Se juega por turnos. Cuando sea tu turno, tu personaje será de nuevo el protagonista de la Escena.

En cualquier momento del Acto 2, ¡sacadle partido al Giro! Narrad alguna Escena enfocada o dirigida a resolver a esos Giros.

El último dado es un comodín, puede ser blanco o negro. Una vez haya sido asignado, termina el Segundo Acto.

### Consecuencias [47]

Lanza los dados que hayas reunido durante el Acto 1 y Acto 2. Súmalos por colores, como en el Giro.

Consulta la tabla de Consecuencias de la página [58].

Desarrolla las consecuencias como una serie de planos cortos, con una frase por cada dado obtenido durante la partida.

Cuando te quedes sin dados, tu historia ha terminado.

## ESCENAS [27]

Cuando sea tu turno, tu personaje será el protagonista. Elige si quieres Plantear o Resolver la Escena.

Si eliges Plantear, crea una Escena. Si eliges Resolver, pide a tus amigos que sean ellos quienes creen la Escena para tu personaje.

Comienza la Escena. En algún momento durante la misma, determinad el resultado.

Si elegiste Plantear, tus amigos te darán un dado blanco o negro, que indicará un resultado positivo o negativo, respectivamente, para tu personaje. Si elegiste Resolver, tú eliges el dado y el resultado.

Si es el Primer Acto, entrega el dado obtenido a otro jugador. Si es el Segundo Acto, conserva el dado.

Concluid la Escena en consonancia con el color del dado elegido para resolverla.