



¡ NIÑOS !

## Dos granujas de cuidado

*Y después del juego, qué mejor que un módulo para poder empezar a jugar ya mismo. Éste que os ofrecemos a continuación fue el que se empleó en las Gen Con 94 para hacer las pruebas de juego. Está diseñado para un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5, aunque allí las partidas fueron de 7 personas. Su tiempo de juego no es excesivamente largo; en poco más de una hora los jugadores deberían haberlo completado.*

por Francisco Franco Garea

Todos los niños que vayan a jugar este módulo deben asistir al mismo curso, preferiblemente 4º, con lo que tendrían aproximadamente unos 9 años. Aprovechando la excusa de que todos van al mismo curso en el mismo colegio podemos decir también que, como viven todos cerca unos de otros, son amigos y forman una pandilla y que siempre juegan juntos.

### La mañana del sábado

Todos los sábados por la mañana la pandilla sale con sus padres al parque que está enfrente de los bloques de edificios en donde viven. Siempre se encuentran en la calle, justo enfrente del parque. Pero ese día una de las integrantes de la pandilla no está. La que falta es Susanita.

Los padres no dan importancia a este hecho, y dicen que seguramente ella y sus padres habrán bajado antes porque son más madrugadores que los demás. Se encaminan hacia el parque y los padres se sientan en los bancos. Los niños son libres de ir donde quieran, siempre y cuando no salgan de los límites del parque. Tarde o temprano acabarán yendo a los columpios y cuando lleguen allí presenciarán una terrible escena: Un niño muy gordo y bastante fuerte, de 6º curso (unos 11 años, más o menos), al que todos conocen como Santi, el grasas, junto con otro delgaduchito, de aspecto enfermizo y pecosito a más no poder, Manolín, el pecas, están molestando a Susanita. Santi tira de las trenzas de Susanita una y otra vez, mientras que Manolín se ríe por lo bajo mientras ve lo que éste hace. Cuando los niños acudan a ayudar a

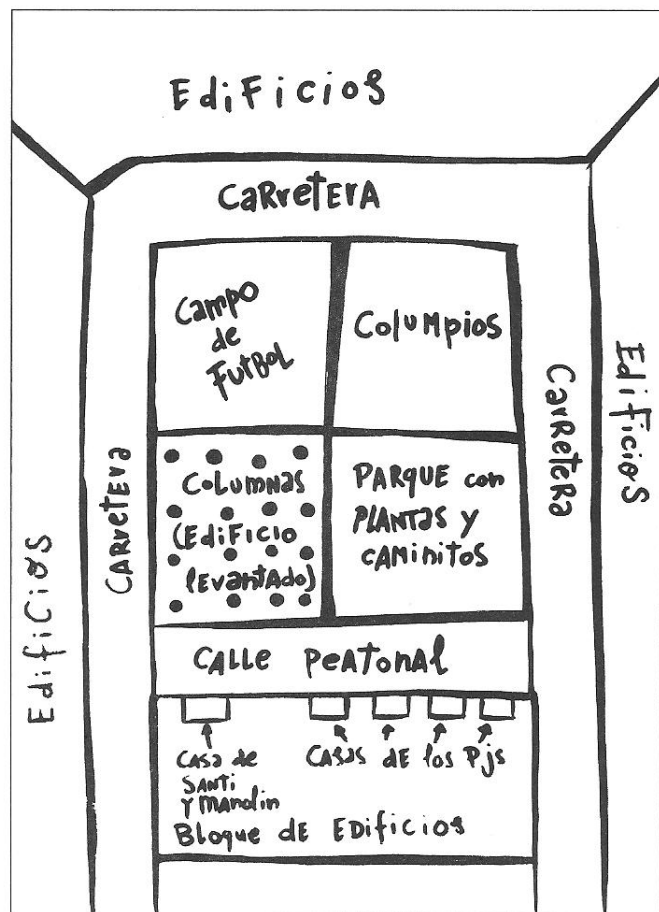
su amiga (si no van a ayudarla, sacad las barajas de *Magic* y jugad unas partiditas) éstos, al sentirse en inferioridad numérica, saldrán huyendo, pero antes, Manolín en un rápido y diestro movimiento sustrae de entre las manos de Susanita su *Barbie* preferida (la *Barbie* brillos mágicos, para más señas, que ¡brilla en la oscuridad!).

Los niños pueden intentar perseguir a Santi y a Manolín, pero no conseguirán alcanzarlos. Susanita romperá a llorar y entre sus sollozos, los niños podrán entender algo así como que ésa era su *Barbie* preferida y que a qué esperan para ir a recuperarla. Una vez se haya calmado, dirá que si consiguen recuperarla los invitará a merendar esa tarde.

Los niños tienen hasta la hora de comer para conseguirlo. De partida ya saben dónde viven Santi y Manolín (ver mapa),



<p>Nombre: <b>Santi, el grasas</b>  Curso: 6° (11 años)  Altura: 1,45m  Peso: 70kg  Sexo: Varón  Pelo: Negro, sucio y maloliente  Ojos: Oscuros  Descripción física: Una bola de sebo con patas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características</li> <li>Aplomo: 4</li> <li>Picardía: 2</li> <li>Ser de goma: 4</li> <li>Ser encantador: 1</li> <li>Ser odioso: 5</li> <li>• Habilidades</li> <li>Buscar: 3</li> <li>Combate: 3</li> <li>Correr: 1</li> <li>Destreza: 1</li> <li>Esconder: 3</li> <li>Juegos de niños: 2</li> <li>Juegos de niñas: 1</li> <li>Trepar: 2</li> <li>Vehículos estables: 2</li> <li>Vehículos inestables: 0</li> </ul> <p>Puntos de niño: 4  Puntos de madre: 2</p>	<p>Nombre: <b>Manolín, el pecas</b>  Curso: 6° (11 años)  Altura: 1,35m  Peso: 40kg  Sexo: Varón  Pelo: Pelirrojo  Ojos: Castaños  Descripción física: Algo así como una escoba que se mueve</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características</li> <li>Aplomo: 5</li> <li>Picardía: 3</li> <li>Ser de goma: 1</li> <li>Ser encantador: 2</li> <li>Ser odioso: 4</li> <li>• Habilidades</li> <li>Buscar: 2</li> <li>Combate: 1</li> <li>Correr: 2</li> <li>Destreza: 2</li> <li>Esconder: 2</li> <li>Juegos de niños: 2</li> <li>Juegos de niñas: 1</li> <li>Trepar: 1</li> <li>Vehículos estables: 3</li> <li>Vehículos inestables: 2</li> </ul> <p>Puntos de niño: 4  Puntos de madre: 2</p>	<p>Nombre: <b>Susanita</b>  Curso: 4° (9 años)  Altura: 1,30m  Peso: 30kg  Sexo: Mujer  Pelo: Rubio platino  Ojos: Azules  Descripción física: La cursilería personificada en rosa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características</li> <li>Aplomo: 3</li> <li>Picardía: 4</li> <li>Ser de goma: 2</li> <li>Ser encantador: 5</li> <li>Ser odioso: 1</li> <li>• Habilidades</li> <li>Buscar: 3</li> <li>Combate: 1</li> <li>Correr: 2</li> <li>Destreza: 2</li> <li>Esconder: 2</li> <li>Juegos de niños: 0</li> <li>Juegos de niñas: 3</li> <li>Trepar: 1</li> <li>Vehículos estables: 2</li> <li>Vehículos inestables: 2</li> </ul> <p>Puntos de niño: 3  Puntos de madre: 4</p>
--	---	---



pero otra cosa es que vayan a encontrarlos allí en ese momento. Más tarde o más temprano deberán empezar a buscarlos. A partir de aquí es trabajo de los jugadores pensar cómo pueden hacer esto.

Como posible solución está la que hicieron los jugadores de la primera prueba de juego. Primero intentaron perseguirlos, y fallaron. Al final, después de varios intentos fallidos, llamaron por el portero automático a casa de Santi (el más tonto de los dos y, por lo tanto, el más fácil de engañar) haciéndose pasar por Manolín. Le dijeron que bajara. Cuando salió a la calle le tendieron una emboscada y, al ver que no tenía la muñeca, le obligaron a llamar a Manolín y decirle

que la trajera, con la excusa de que iban a quemarla. Manolín bajó, pero antes de que los niños pudieran cogerlo, arrancó la cabeza a la Barbie. Una vez la hubieron recuperado tuvieron que pasar por varias tiradas de destreza para conseguir encajar de nuevo la cabeza en su sitio. Todo acabó felizmente con una merienda en casa de Susanita.

### Descripción del parque

Entre el parque y el bloque de edificios en donde viven los niños hay una calle peatonal, los otros tres lados del parque dan a calles normales, con sus calzadas y aceras. Al otro lado de estas calles hay edificios de viviendas.

El parque se compone de cuatro partes. La primera es el típico jardín de plantas con caminos que discurren entre ellas y con bancos a los lados para sentarse. Es aquí donde los padres estarán durante la partida. Otra parte es donde están los columpios, el tobogán, los balancines, la media luna, etc. Situado al lado de ésta hay una extensión de tierra que suele ser usada como un improvisado campo de fútbol, aunque también recibe otros muchos usos. Y la última parte son las columnas. Éstas pertenecen a un edificio de oficinas que ésta levantado un piso del suelo, quedando así bajo él toda una serie de columnas. ●