
Title: "Pola Raíña"

Placing: 0

Pola Raíña

> Pola Raíña é un xogo de amor, deber e devoción.

Os xogadores irán contando de xeito colectivo a historia da comitiva dunha Raíña que se atopa no medio dunha arriscada viaxe. Cada participante achegará o punto de vista subxectivo dun dos membros deste cortexo real. Todos os personaxes teñen unha relación complexa coa Raíña debido a circunstancias pasadas, e a travesía converterase nun espazo no que facer reconto destas situacións, reflexionar sobre o seu vínculo con ela e, se callar, achegarse máis a outros participantes da comitiva.

Pola Raíña inspírase en RPG clásicos coma Final Fantasy e en elegantes xogos narrativos coma The Beast, de Aleksandra Sontowska.

Os participantes xogarán cunha baralla que lles proporcionará os datos sobre a ambientación, as regras e as propostas do xogo. A baralla está formada polas seguintes cartas:

****Cartas de instrucións****: son cartas que conteñen as regras do xogo e información sobre a ambientación.

****Carta X****: é unha ferramenta para regular o contido do xogo; o seu funcionamento explicárase máis abaixo.

****Cartas das Raíñas****: son ilustracións que os xogadores poden usar como inspiración para as súas historias.

****Cartas de proposta****: son preguntas curtas que os xogadores responderán na súa quenda e que forman a meirande parte do xogo. As respostas daralles forma aos personaxes, ao universo no que viven e ás relacións entre eles e coa Raíña.

****Carta final****: esta é a derradeira carta de proposta. Cando se colla esta carta, cada participante responderaa por orde e, a seguir, rematará o xogo.

Os personaxes e o seu mundo

Os protagonistas de *_Pola Raíña_* atópanse nunha travesía coa súa benquerida (e por veces temible) Raíña. Poden saber por que os escolleron para esta viaxe ou non, así como saber ou descoñecer o que lles pasará durante o camiño. Ninguén fai o papel da Raíña; os xogadores só van poder coñecela a través dos ollos dos seus personaxes, que a aman e a serven. Alén destas normas, todo o que pase e exista arredor dos personaxes determinarase a través do xogo. A comitiva pode situarse nunha ambientación realista, especulativa, histórica ou fantástica.

Autoridade

Aquí non hai mestres do xogo nin facilitadores: todos os participantes comparten a mesma carga de responsabilidade no tocante a seguir as normas e desenvolver a historia. Os xogadores van por quendas collendo e contestando as cartas na orde das agullas do reloxo. Comézase coa primeira carta de instrucións e, logo, vanse contestando as cartas de proposta ata que se chega á carta final.

Regulación do contido

Cando un xogador ou xogadora colle unha carta de pregunta, pode escoller entre tres opcións:

- Lela en voz alta e responder desde o punto de vista do seu personaxe.
- Pasarlla ao seguinte xogador ou xogadora e dicirlle: "Gustaríame saber a túa resposta a esta pregunta".
- Tocar na carta X ou indicar de calquera outro xeito que se está marcando a carta de pregunta actual, descartar esta e coller unha nova.

Cada participante responderá a carta con tantos ou tan poucos detalles como queira. Os resto de xogadores poden facerlle suxestións ou preguntas adicionais, e quen sacara a carta pode aceptar as achegas dos demais ou responderlles ata onde desexe.

Quen reciba unha carta doutro xogador ou xogadora pode escoller entre responder, tocar na carta X ou pasarlla á persoa da súa dereita. A vez do xogador ou xogadora orixinal remata ao pasar a carta, e a vez da persoa da súa dereita rematará cando responda a esta ou cando a pase á súa vez.

Marcar unha carta de pregunta coa carta X non fai que acabe a vez: cóllese unha nova carta de pregunta e continúaase onde se deixou. Todos os participantes poden tocar na carta X para marcar cartas doutros xogadores ou calquera contido que xorda durante a partida. Esta carta emprégase para excluír contido do xogo e non precisa de ningunha explicación nin xustificación por parte de quen a usa.

A carta X foi deseñada orixinalmente por John Stavropoulos e creouse unha adaptación para usala neste xogo. Se queres saber máis sobre a carta X, preme no seguinte enlace: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Cartas das Raíñas

Pola Raíña inclúe cartas ilustradas que amosan imaxes de diferentes Raíñas para que os xogadores as usen como inspiración nas súas historias. Tamén poden optar por descartalas e que cada quen se faga unha imaxe propia da aparencia da Raíña, ou mesmo debuxala ao seu gusto.

Ritmo de xogo

Unha sesión de _Pola Raíña_ adoita durar de trinta minutos a dúas horas, aínda que se sabe de sesións que duraron máis. O ritmo vai depender de tres variables:

- A posición na que remate a carta final na baralla.
 - Pódese optar por metela no medio da baralla ou por dividir esta en dous, mesturar a carta final coa parte inferior e barallala.
- Como de elaboradas sexan as respostas de cada participante ás súas cartas de pregunta.
- Cantas preguntas se fagan os xogadores entre si.

O esencial

Os vínculos persoais son o miolo de _Pola Raíña_. Centrádevos nas opinións subxectivas que cada personaxe ten da Raíña, as súas experiencias previas con ela e o xeito no que lles inflúe na súa relación cos demais.

Para vos divertirdes xogando, escoitádevos uns aos outros. Tede en conta que o mundo está a ser construído mentres xogades; prestade atención ao que conten os vosos compañeiros e incorporádeo nas vosas respostas.

Licenza

Estas instrucións baséanse no xogo [For the Queen](<http://www.forthethequeengame.com/>), produto de Alex Roberts e Evil Hat Productions, e están cubertas baixo unha [licenza Creative Commons 3.0 Unported](<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

A tradución ao galego foi feita por Aurora Grandal Vázquez e a revisión e a asistencia técnica correron a cargo de [Xurxo Diz Pico](<http://xurxodiz.eu>). Esta tradución está cuberta igualmente baixo unha [licenza Creative Commons Attribution 3.0 Unported](<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).