

The Classical Matrix Game 2002. 1/1/04

Los Matrix Games son una forma rápida y sencilla de organizar juegos. Permiten a los jugadores desarrollar historias muy complicadas en sólo dos o cuatro horas.

Todo lo que se necesita para jugar es...

Un Libro de Escenarios del Juego Matrix

Cartas de Personaje (fotocopiadas en cartulina)

Un Mapa

Un dado de seis caras por jugador.

Un jugador que actúe como árbitro.

De dos a veinte jugadores más para dirigir a los personajes.

Juega haciendo lo siguiente...

Mueve a tus personajes.

Negocia entre ellos.

Discute sobre lo que va a ocurrir a continuación.

Tira dados para ver si esas cosas suceden.

Enfréntate a conflictos y problemas.

Y diviértete.

En otras palabras, te lo inventas sobre la marcha!

Secuencia de JUEGO

1. Mueve los Personajes que controlas.
2. Negocia con otros jugadores.
3. Argumenta lo que quieres que ocurra a continuación.
4. El árbitro decide: 1. La fuerza de los argumentos, 2. Los argumentos que compiten y 3. Qué argumentos causan conflicto y problemas.
5. Los jugadores tiran para ver qué argumentos llegan a suceder.
6. Se presentan argumentos adicionales para conflictos y problemas según sea necesario.

Breve historia de los Matrix Games

Los Juegos Matrix fueron inventados por Chris Engle en Bloomington Indiana, en 1988. Desde entonces han aparecido en convenciones de Inglaterra y Estados Unidos. Las reglas básicas del juego se completaron en 1991. El primer producto comercial - *Campaign in a Day* - salió en 1992. En 1995 aparecieron otros dos productos de pequeña tirada: *The Matrix Game 1995* y *Scotland the Brave*. En 1999, Hamster Press publicó *Dark Portals*, un producto totalmente comercial que se vendía en tiendas. A finales de 1999 y principios de 2000 Chris Engle publicó varios nuevos productos de pequeña tirada. En 2001 Chris renovó el juego para convertirlo en el juego profesional de folletos que ahora tiene en sus manos.

Matrix Games goza de buena salud en Internet, donde se utiliza regularmente para organizar partidas desde 1999.

Además de los juegos de pasatiempo, Matrix Games han sido utilizados como juegos de planificación por el ejército británico, y agencias de servicios sociales. Se han utilizado en psicoterapia y en educación para enseñar historia y escritura creativa.

Personajes

Los juegos son historias. Cada historia incluye un elenco de personajes y un gancho inicial para poner en marcha el juego. Los jugadores parten de ahí.

Cada libro de juego incluye un elenco de personajes. Los jugadores pueden fotocopiarlos en cartulina para hacer tarjetas. Los jugadores pueden añadir nuevos personajes a medida que se desarrolla el juego.

Nombre: Bob

Edad: Joven **Riqueza:** Bien situado **Poder político:** Respetado

Breve descripción del caracter del personaje.

Bob es agradable en apariencia, pero su lema es "La codicia es buena". La ambición ciega y el odio le impulsan. No es simpático.

Pregunta dramática: **¿Cómo me haré cargo?**

Estatus - Información sobre las personas

Los Juegos Matrix no utilizan números para registrar los cambios.

Utilizan palabras. Esto puede parecer inviable, pero no lo es. Cada nuevo estado añade algo a la imagen. Es asombroso cómo una pequeña adición puede cambiar el significado de la matriz.

Edad

Niño
Joven
Media Edad
Mayor
Muy mayor
Matusalén
Inmortal

Riqueza

Empobrecido
Pobre
Respetable
Bien situado
Pudiente
Rico
Muy rico

Poder político

Miserable
Impotente
Débil
Respetado
Importante
Poderoso
Muy poderoso

Otros estados

Heridas
Salud
Habilidades
Estrés
Reputación
Emociones
Relaciones

Movimiento

Los jugadores comienzan el juego controlando un personaje. En cada turno los jugadores pueden mover todos los personajes que controlan. Los personajes pueden moverse a donde quieran dentro del área en la que se encuentran. O pueden moverse a un área contigua.

Los personajes pueden ir a cualquier parte por lo que nadie tiene privacidad o seguridad. Los jugadores sólo consiguen privacidad o seguridad construyendo muros de "defensa" a su alrededor.

Las "Barreras" de defensa impiden que los personajes entren. Los personajes sólo pueden entrar si un argumento se lo permite. Esto puede causar un conflicto.

Una barrera de defensa a veces puede ser "escondarse" o "llevar camuflaje" para que la gente no sepa dónde está un personaje. Estas barreras actúan igual que los guardias: bloquean el movimiento.

¿Quién se mueve primero?

Todos los jugadores se mueven al mismo tiempo. Una vez movidos, pueden moverse de nuevo, y de nuevo, y de nuevo, hasta que el árbitro pida a los jugadores que empiecen a exponer sus argumentos. Mientras se mueven, los jugadores pueden hablar y hacer tratos. También pueden realizar breves sesiones de juegos de rol. Lo que esto hace es que el movimiento sea muy flexible y fácil (literalmente no puedes hacerlo mal) y lo hace menos importante - ya que ninguna trampa puede saltar por culpa del movimiento. Los personajes rodeados simplemente se mueven. Se necesitan argumentos, que creen barreras, para atrapar a la gente.

Negociación

Los jugadores pueden hablar entre ellos mientras mueven sus personajes. Los árbitros deben dar a los jugadores unos cinco minutos para hacerlo. Durante estas negociaciones, los jugadores pueden hacer tratos, coordinar movimientos, hacer planes, coordinar sus argumentos y hacer mini sesiones de juego de rol o juegos de combate. Los resultados de las negociaciones no se añaden a la matriz de información sobre el mundo. Sólo ayudan a los jugadores a coordinar sus acciones. Los juegos de matriz no son juegos de rol, pero pueden utilizar el juego de rol para resolver determinados acontecimientos.

Al igual que los juegos de rol pueden utilizar los Juegos Matrix para resolver algunos de sus eventos.

Los argumentos hacen que las cosas sucedan

En los Juegos Matrix, los jugadores hacen que ocurran cosas diciendo lo que creen que debería ocurrir a continuación. Esto es un argumento.

Se puede argumentar sobre CUALQUIER COSA. Los jugadores pueden argumentar una vez por turno.

A medida que los jugadores presentan sus argumentos, el árbitro decide la fuerza de cada argumento. Esto determina lo que hay que tirar para que ocurra.

Ejemplo

Los jugadores presentan argumentos. Los dicen en voz alta.

Jugador Uno - Recluto a Bob como nuevo personaje bajo mi control.

Jugador Dos - Bob no quiere unirse a ningún grupo. ¡Es un independiente!

Jugador Tres - Consigo un movimiento extra. Mis chicos rodean a los malos. Formando un muro de defensa. No pueden escapar.

El árbitro decide cómo de fuertes son los argumentos.

Jugador uno - "¡Fuerte! Saca un 3,4,5,6 para que suceda".

Jugador dos - "¡Medio! Saca un 4,5,6 para que suceda".

Jugador tres - "¡Débil! Saca un 5,6 para que ocurra".

Los jugadores tiran al mismo tiempo. Los jugadores tiran 1d6 para su propio argumento.

Jugador uno - 1 Falló

Jugador dos - 4 Fallado

Jugador tres - 4 Fallado

Algunos tienen éxito, otros fracasan.

Tabla de fuerza de los argumentos

Muy fuerte	2,3,4,5,6
Fuerte	3,4,5,6
Medio	4,5,6
Débil	5,6
Muy débil	6
Estúpido	7

Inventar las cosas sobre la marcha

En Matrix Games, los jugadores se inventan literalmente el juego sobre la marcha. Son los jugadores, y no el árbitro, quienes dirigen el juego. El árbitro sólo decide la fuerza de los argumentos. Los jugadores deciden qué hay en el mundo.

Cuesta un poco acostumbrarse a esto. Dado que los jugadores pueden hacer cualquier cosa, ¿qué es lo primero que deben hacer? Bueno, ¡primero dejar atrás la idea de que la creatividad es hacer trampas! Los jugadores son libres de tener una visión de lo que quieren que ocurra y salir a hacerlo.

Argumentos en competencia

Una vez que los jugadores han expuesto sus argumentos, el árbitro decide si hay argumentos en liza. Los argumentos que no se dejan suceder unos a otros, se enfrentan en un concurso de lanzamiento de dados.

A los árbitros a menudo les preocupa hacerlo mal. Que se les escape algo y que ocurran cosas imposibles. ¡NO TEMAS! Los jugadores siempre señalarán los errores. Cuando lo hagan, simplemente organiza un nuevo concurso de lanzamiento de dados y resuelve el asunto.

En la última página, el Jugador Uno y el Jugador Dos hicieron argumentos que competían. Sin saberlo, también hicieron un concurso de dados.

Ejemplo

Los jugadores argumentan sobre lo que quieren que ocurra.

Jugador Uno - Recluto a Bob para que sea mi hombre.

Jugador Dos - Mi hombre, Tim, recluta a Bob para que esté bajo mi control.

Jugador Tres - Me bato en duelo con Tim.

El árbitro decide qué argumentos están en liza.

"El argumento del Jugador Uno está en competición con el argumento del Jugador Dos. Bob no puede ser controlado por dos personas a la vez. Los argumentos del Jugador Dos y del Jugador Tres también están en competición. El Jugador Uno y el Jugador Tres no estarían en competición, pero como están enredados con el Jugador Dos, el asunto se resolverá mediante un único concurso de lanzamiento de dados."

Los jugadores tiran por sus propios argumentos como antes.

Digamos que el árbitro decide que todos estos argumentos son medianos. Suceden con un 4,5,6 en un dado de seis caras.

Jugador Uno - 4 Éxito

Jugador Dos - 6 Éxito

Jugador Tres - 3 Falla

Los jugadores que fallen sus tiradas se retiran de futuras rondas de tiradas.

Jugador Uno - 1 Falla

Jugador Dos - 3 Falla

Jugador Tres - Sin tirada (por fallar en el último turno.)

¿Qué hacer si fallan todos los argumentos?

Si todos los argumentos fallan, se inicia una nueva tirada de dados.

Uno de los argumentos SUCEDERÁ.

Jugador Uno - 2 Falla

Jugador Dos - 2 Falla

Jugador Tres - 6 Falla

Finalmente, uno de los jugadores ganará.

Conflicto

A medida que los jugadores exponen sus argumentos, el árbitro decide cuáles causarán un conflicto.

Los conflictos se producen cuando la acción de un argumento es demasiado importante para resolverse con una sola tirada de dado. El conflicto provoca una segunda ronda de discusiones para averiguar qué ocurre en realidad. Es posible que el personaje que inicia la "pelea" la pierda.

Los jugadores presentan argumentos. El árbitro decide si provocan un conflicto.

"Sam ataca a Bob".

El árbitro decide quién está implicado en el conflicto.

"Sam y Bob están implicados".

El árbitro decide quién está en la posición más fuerte y el siguiente más fuerte y el siguiente más fuerte, etc.

"Bob es más grande. Es el más fuerte".

El árbitro pide al jugador más fuerte que presente un argumento sobre lo que ocurre en el conflicto.

"Bob, presenta un argumento sobre lo que ocurre".

El árbitro decide cómo de fuerte es el argumento y el jugador tira por él inmediatamente. Si lo consigue, el conflicto queda resuelto.

Si el argumento falla entonces el siguiente jugador más fuerte hace un argumento. Si falla, entonces el siguiente jugador más fuerte argumenta. Esto continúa hasta que alguien consigue decir lo que ha pasado.

Si todos los jugadores implicados en el conflicto no consiguen éxito al argumentar, el jugador más fuerte puede volver a argumentar.

El árbitro puede decidir que un argumento de conflicto exitoso cause una nueva ronda de conflicto. Este conflicto puede realizarse inmediatamente. De esta forma es posible librar batallas enteras en poco tiempo.

El árbitro no tiene que hacer que todo argumento cause una ronda de conflicto. Si con ello se ahorra tiempo, la cuestión puede resolverse sólo con la primera tirada. Esto es bueno hacerlo con pequeños puntos que no son centrales para la historia.

Conflictos comunes

Combate

Reclutar nuevos personajes

Robar cosas

Magia

Política

Construir cosas

Arrestar gente

Juicio

Problemas

Los jugadores pueden discutir para crear situaciones que causen problemas a los personajes. El árbitro decide si una discusión causa problemas a medida que los jugadores los crean.

Si los personajes se enfrentan a sus problemas, éstos no les perjudican.

Pero si lo ignoran o no lo afrontan eficazmente, se queda como un estatus. Demasiados malos estatus como este y un árbitro empezará a considerar los argumentos de ese personaje como más débiles cada vez.

Cuando llegan los problemas: Los jugadores tienen un argumento extra para afrontarlo.

Los jugadores discuten. El árbitro decide si causan problemas.

"¡El edificio ha explotado!"

El árbitro decide a quién afecta el problema y qué ocurre si no lo solucionan.

"¡Todos los que están en el edificio dicen cómo escapar con vida! Fallad y seréis heridos".

Cada jugador afectado puede argumentar libremente cómo se enfrenta al problema.

"¡Me tiro por una ventana!"

Los jugadores que no consigan hacer un argumento con éxito obtienen un mal estatus. Pueden deshacerse de este estatus argumentando cómo se deshacen de él en el siguiente turno.

"¡Maldición! Estoy herido. Ahora tendré que perder mi próximo argumento lidiando con esto".

La forma en que la gente afronta los problemas puede causar más problemas. El árbitro puede hacer que los jugadores argumenten a más problemas. Los jugadores también pueden salvarse pasando el problema a otro jugador. Esto hace que el otro jugador haga un argumento de salvación.

Si el árbitro quiere, los argumentos de problemas pueden causar conflictos (ver la sección de conflictos).

Los jugadores pueden hacerse más daño unos a otros repartiendo problemas que conflictos. Así que los jugadores sabios siempre se ocupan primero de sus propios problemas - ¡luego van a por el otro!

Problemas comunes

Heridas
Enfermedad
Desastres naturales
Maldiciones
Perderse
Averías mecánicas
Crisis políticas
Emociones
Escándalo

Planificación

Algunas acciones son demasiado importantes para llevarlas a cabo en una sola discusión. Para hacerlas bien se necesitan muchas discusiones. Para ello, los jugadores dividen su acción en pequeñas partes o tareas y argumentan cada una de ellas por turnos.

Los jugadores pueden hacer argumentos que realmente formen parte de la tarea o pueden crear argumentos que preparen el camino para que un gran argumento tenga éxito.

Muchos jugadores consideran que la planificación y la preparación son la clave del éxito en los Juegos Matrix. Los argumentos pequeños y sencillos suelen ser más fuertes que los grandes. Pero una serie de pequeños argumentos exitosos puede hacer posibles los grandes.

Ejemplo

Un jugador argumenta...

Ataco al GRANDE y me llevo a la chica.

El árbitro decide...

¡MUY DÉBIL! ¿Por qué deberías gustarle?

El jugador tira...

5 - Fracaso

La próxima vez el jugador planea...

Bien. Primero conozco a la chica y hablamos.

El árbitro decide...

¡Fuerte! Esto es fácil de hacer.

El jugador tira...

3 - Éxito

A continuación da otro pequeño paso...

Me entreno durante unas semanas para preparar el combate.

El árbitro decide...

¡Fuerte! Sin duda puedes hacerlo.

El jugador tira...

4 - Éxito

Ahora hace su jugada...

Ahora lucho contra el GRANDE y consigo a la chica.

El árbitro decide...

Promedio. Ahora tiene una oportunidad de hacer que esto funcione.

El jugador tira...

4 - Éxito

Posibilidades, no probabilidades

Los jugadores del Juego Matrix descubren rápidamente que, como pueden hacer lo que quieran, no pueden limitarse a mirar las reglas y calcular las probabilidades de que cada acción funcione. La probabilidad es menos importante que la posibilidad. ¿Por qué? Porque con los argumentos de planificación adecuados, cualquier acción posible puede convertirse en probable.

Pista para arbitrar una partida de Matrix

Como árbitro, eres el anfitrión de la partida. Tu trabajo es hacer que los jugadores se diviertan. "Ganarles" no es el objetivo. Así que ayúdales a tener éxito en sus objetivos. Sé amable al decidir sobre la fuerza de los argumentos. No exijas a los jugadores que realicen más de dos o tres acciones para establecer un argumento. Y no exijas que cada asunto sea un conflicto.

Acciones Comunes de Planificación

- Adquirir competencias
- Establecer relaciones
- Encontrar pistas
- Obtener buenos estados
- Endosar malos estatus a los oponentes
- Hacer planes
- Reunir suministros

Acelerar el juego

Cuando el tiempo apremia, el árbitro puede concluir rápidamente una partida acelerándola. Hazlo cuando te estés quedando sin tiempo.

El árbitro decide qué problemas le quedan al juego. A continuación, el árbitro pide a los jugadores que argumenten lo que ocurre con cada punto. Argumentan un punto cada vez.

Los argumentos de los jugadores entran automáticamente en competición, por lo que cada punto se resuelve mediante un gran y dramático concurso de lanzamiento de dados. En poco tiempo incluso una partida muy complicada puede resolverse. No hay necesidad de dejar una partida sin terminar.

Historias - La forma de jugar a los juegos de Matrix

Te habrás dado cuenta de que, aunque los Juegos Matrix permiten a los jugadores hacer lo que quieran, ¡no les dicen lo que tienen que hacer! Esto puede resultar un poco desalentador para los nuevos jugadores. El resto de las reglas son sólo sugerencias sobre diferentes cosas que los jugadores pueden querer probar en las partidas.

Los Juegos Matrix se utilizan mejor para contar historias. Lo que los jugadores a menudo no saben es que diferentes tipos de historias requieren diferentes acciones. Los escritores llaman a esto "trama". Si ocurren demasiadas cosas que no hacen avanzar la trama, no se cuenta ninguna historia. Las siguientes páginas describen lo que se necesita para - Misterios de Asesinato, Intrigas de Espías, Misiones y Complots,

Encuentros Misteriosos, Venganza, "Estás ahí...", Campañas militares y Política.

No todos los esquemas argumentales son necesarios para cada juego.

Se incluyen porque los Juegos Matrix pueden ir en cualquier dirección que los jugadores quieran, ¡así que nunca se sabe lo que se necesitará!

Asesinato misterioso

Los juegos de misterio comienzan con un crimen. Los jugadores y el árbitro saben cuál es el crimen, pero no quién lo ha cometido. El objetivo del juego es encontrar al asesino.

¿Cómo se puede hacer un juego de misterio en el que ni siquiera el árbitro sepa quién ha cometido el crimen? Muy fácil. Los jugadores inventan las pistas del crimen en sus argumentos. ¡Así que tienes que decir lo que tus personajes encuentran!

Cuando los jugadores creen que tienen suficientes pistas para saber quién lo hizo, pueden argumentar para arrestar al sospechoso. Esto provoca un conflicto sobre si el sospechoso escapa o no. Una vez capturado, los jugadores pueden argumentar para llevar al sospechoso ante el tribunal. Se produce un conflicto para averiguar si la persona es culpable o inocente.

Encontrar Pistas

En la vida real, las pistas de los crímenes están justo delante de nosotros, esperando a que las encontremos. En los Juegos Matrix, los jugadores inventan las pistas que quieren encontrar. Si el argumento del jugador tiene éxito, se encuentra la pista. Esto permite a los jugadores encontrar pistas para condenar a quien quieran. Tú, el jugador, decides qué tipo de historia quieres contar. Así que decide quién lo hizo al principio de la partida y ¡ponte a demostrarlo!

Cómo resolver un misterio

Para probar un caso ante un tribunal, los jugadores deben encontrar pistas que demuestren que el sospechoso tiene...

MEDIOS - Físicamente podría haberlo hecho.

MOTIVO - Tenía un motivo para hacerlo.

OPORTUNIDAD - Estaba en el lugar cuando ocurrió.

Al principio las pistas podían encajar con cualquiera. Pero con el tiempo apuntan cada vez a menos personas hasta que sólo queda un personaje: El asesino.

Arresto

Cuando los jugadores creen saber quién lo ha hecho pueden argumentar para arrestar al sospechoso. Esto provoca un conflicto para ver si el hombre es capturado. Si el sospechoso escapa, puede esconderse, así que no pospongas la detención hasta que sea demasiado tarde. Es útil que la policía siga a las personas para saber dónde encontrarlas.

Juicio

Una vez que un sospechoso está bajo arresto otro argumento puede llevarlo a juicio. Un jugador presenta las pruebas contra el acusado. Otro jugador presenta las pruebas que atacan los argumentos de la acusación. Los jugadores restantes son el jurado. Ellos deciden cómo de fuerte es el argumento "*El acusado es culpable*". A continuación, el fiscal tira el dado para ver si el acusado es declarado culpable.

Caza del hombre

Si un sospechoso se esconde, está rodeado por una o varias capas de defensa. Los jugadores pueden encontrar al fugitivo argumentando hacer una cacería humana. Esto provoca un conflicto. Haz un argumento de conflicto por cada capa de defensa. Si la policía puede *atravesarlas* todas, entonces encuentran a su hombre.

Falsas pistas

Si los jugadores se centran en tu personaje, es posible que quieras defenderlo. Una forma de hacerlo es inventar pistas que apunten a otros personajes. Tu personaje puede ser arrestado, pero estas pistas falsas pueden ser utilizadas como pruebas para la defensa.

Intrigas de espías

Los juegos de espías comienzan cuando un agente secreto entra en un país para robar secretos del gobierno. Algunos jugadores hacen de espías, otros de cazadores de espías.

Tanto los espías como los cazadores de espías reclutan agentes para hacer su trabajo sucio. Cada argumento para reclutar a un personaje provoca un conflicto. ¿Te será leal esa persona?

Una vez colocados los espías, pueden intentar robar los secretos de una nación. Para robar con éxito un secreto, el espía debe superar las defensas que lo protegen. Un argumento inicia el intento. El espía debe ganar un argumento de conflicto por cada capa de defensa atravesada. La forma más fácil de entrar es que uno de sus agentes esté dentro. De ese modo, ¡simplemente atravesará las defensas!

Reclutamiento de agentes

Los espías nunca hacen su trabajo sucio ellos mismos. En su lugar, contratan a gente local como agentes. Los jugadores controlan a sus agentes como controlan a su personaje. Si un jugador quiere ser realmente astuto, puede hacer que sus agentes recluten a otros agentes (¡para que no sepan para quién están trabajando realmente!) Esto mantiene al espía a salvo. Pero ¡cuidado! Otros jugadores pueden argumentar para reclutar a tus agentes alejados de ti. Así que protege tu control construyendo también relaciones con tus agentes.

Agentes secretos

Los jugadores pueden reclutar agentes secretos mediante argumentos secretos. Luego pueden hacer que sus agentes secretos hagan cosas con otros argumentos secretos. Los jugadores no controlan abiertamente a estos personajes, por lo que otros jugadores pueden reclutarlos como agentes. ¡Sí! Puedes conseguir a un agente dentro de su red de espionaje. Cuando los jugadores quieren tomar el control abierto de un espía revelan que la persona trabaja para ellos. Esto provoca un conflicto inmediato para ver a quién es leal el agente. ¡Cuidado! ¡Un espía puede ser un doble agente!

Argumentos secretos

Los jugadores pueden hacer argumentos secretos escribiendo el argumento y mostrándoselo al árbitro. Cuando el jugador dice el argumento en voz alta dice algo como "Alguien hace algo en secreto". Los demás no sabrán lo que está pasando. ¡Pero pueden averiguarlo si crean un argumento para conocer el secreto!

Proteger secretos

Los cazadores de espías tienen dos tareas. Atrapar a los espías y proteger los secretos. Protegen los secretos presentando argumentos para rodearlos con capas de defensa. Para llegar a ellos, los espías deben *sortear las guardias* (esto es, *atravesar* las capas de defensa).

Atrapar espías

Esto no es tan fácil como parece. Hasta que el espía no haya hecho algo ilegal no puede ser detenido. Una vez que ha hecho algo, la policía todavía tiene que inventar las pistas que lo demuestren. Al final, con mucho trabajo, los espías pueden ser detenidos y juzgados por traición. Los jugadores celebran un juicio para ver si condenan al espía.

Escándalo

Algunos espías no buscan secretos. Quieren perturbar al gobierno. Lo hacen averiguando qué cosas embarazosas/ilegales han hecho los políticos. Entonces pueden chantajear al político para que espíe para ellos o dejar que se filtre el escándalo. Cuando esto ocurre, el político tiene problemas. Si no lo soluciona, ¡lo echan del cargo!

Misiones y tramas

Los juegos de misiones y tramas empiezan con los jugadores decidiendo que quieren hacer una gran tarea. La tarea no es fácil. Deben superar muchos retos en el camino. Esto requiere planificación y preparación. Luego, cuando llega el momento, pueden llevarla a cabo.

Los jugadores y el árbitro saben cuál es el objetivo y cuántos son los "desafíos" a los que deben enfrentarse, pero no cuáles son. Los jugadores los descubren inventándose los. Luego planearán cómo superarlos.

Desafíos

Una misión o trama típica requiere que los jugadores superen dos o tres desafíos. Un reto es un problema que se interpone en el camino para alcanzar un objetivo. Los jugadores se inventan cuáles son los retos en sus argumentos. Para completar la misión o saltar la trampa de una trama, el jugador debe "cruzar" la barrera del desafío.

Esto provoca un conflicto por cada desafío. Los jugadores pueden cruzarlas poco a poco (una por turno) o intentar hacerlo todo en un turno.

Planificación

La clave para llevar a cabo con éxito una trama o una búsqueda es la planificación y la preparación. Una vez identificados los retos, los jugadores pueden argumentar las cosas que hacen al prepararse para afrontar el reto. Lo que hace la planificación es aumentar la probabilidad de que el árbitro decida que la posición de un jugador bien preparado es más fuerte que la de otro. Esto significa que el jugador preparado discute primero para ver qué pasa.

Enfrentarse a los desafíos: un conflicto

Cuando los jugadores quieran, pueden discutir para emprender la *búsqueda* o poner en marcha una trama. Cuando lo hacen, deben ganar un conflicto por cada desafío para superarlo con éxito. Si se ponen en marcha antes de saber cuáles son los retos, ¡es muy probable que fracasen! Así que primero define cuáles son los retos. Los jugadores que no estén preparados fracasarán.

Los jugadores pueden intentar superar un reto por turno (con tiempo para hacer más preparativos entre medias) o superarlos todos en un turno (un reto o desafío tras otro). De cualquier forma, provoca un conflicto sobre si el desafío supera o no al jugador.

Detener misiones - Estropear tramas

Algunos jugadores pueden elegir estar en el otro bando de los buscadores o conspiradores. En este caso, quieren impedir que los demás alcancen su objetivo. Lo hacen atacando directamente a los personajes (muy burdo - ¡qué pobre espectáculo!) o atacando los planes de los otros jugadores. Si arruinan sus planes, fracasarán en el desafío. Los jugadores también pueden elaborar sus propios planes para reforzar la posición de los Retadores. Por último, los jugadores pueden inventar problemas para los jugadores que no consigan superar un desafío. Una especie de "gana o si no".

Planes secretos

Los jugadores pueden hacer sus planes en secreto. Para ello, elaboran argumentos secretos. Esto se hace escribiendo el argumento para mostrárselo al árbitro mientras se dice en voz alta "Alguien hace algo en secreto". Los demás jugadores tendrán que usar argumentos para conocer el secreto.

Otras cosas que se pueden *buscar*

Las búsquedas suelen ser tramas mágicas e historias de crímenes reales, pero hay otros objetivos que se juegan de la misma manera.

Romance

Construir

Investigación

Exploración

Encuentros Misteriosos

Cuando los jugadores se encuentran con algo que no pueden entender, pueden comenzar una partida de Encuentro Misterioso. El objetivo del juego es averiguar qué está pasando y, si se trata de un complot, ¡detenerlo!

Al principio del juego, los jugadores y el árbitro saben cuál es la primera pista, pero no lo que está pasando. Los jugadores se inventan el misterio inventando pistas con/en sus argumentos. Poco a poco, se van haciendo una idea de lo que realmente está pasando.

Una vez resuelto el misterio, los jugadores deben decidir qué quieren hacer. ¿Quieren contribuir al éxito de la trama o intentar detenerla?

El Gancho

Todos los juegos de *Mysterious Encounters* empiezan con un Gancho. Un suceso extraño e inexplicable que hay que investigar. Este suceso es la punta de un iceberg. A medida que los jugadores encuentren pistas, descubrirán lo que realmente está pasando. Ni los jugadores ni el árbitro saben la verdad antes de que comience el juego. La van inventando sobre la marcha. Es útil que cada jugador imagine lo que cree que está pasando desde el principio. A continuación, elabora argumentos para que así sea.

Encontrar pistas

Los jugadores inventan pistas en/con sus argumentos. Las pistas deben responder a las siguientes preguntas

¿**QUIÉN** lo hizo?

¿**QUÉ** ocurrió?

¿**DÓNDE** ocurrió?

¿**Ha ocurrido** ya?

¿**Volverá** a ocurrir?

¿**POR QUÉ** ha ocurrido?

¿**CÓMO** ha ocurrido?

Resolver el Misterio

Una vez que los jugadores han encontrado suficientes pistas como para creer que saben lo que está pasando, pueden demostrar su "teoría" con un argumento que diga: "¡Esto es lo que está pasando!". El árbitro decide la fuerza del argumento basándose en cuántas pruebas tiene el jugador para apoyar su afirmación. Si el argumento tiene éxito, entonces esa teoría es lo que realmente está ocurriendo. El siguiente paso es decidir qué hacer al respecto.

Algunos jugadores pueden pensar que hay más en el misterio de lo que está probado. Si quieren, pueden seguir buscando pistas para ver si hay un misterio más profundo. Si encuentran suficientes pistas, pueden intentar demostrar su propia teoría.

¿Debo detener el complot o ayudar a que tenga éxito?

A menudo, la investigación del jugador descubre un complot. Algún plan malvado para hacer algo. El misterioso suceso que inició todo fue uno de los preparativos que hicieron *los malos*. La investigación del jugador muestra los retos que *los malos* deben superar para que el complot se lleve a cabo y lo que han hecho para prepararse para el éxito. Los jugadores pueden trabajar para destruir el complot (estropear sus planes, hacerles fracasar en un reto) o pueden decidir que el complot es una buena opción y trabajar para que tenga éxito. Así, jugadores que empiezan con la misma idea de lo que está pasando pueden convertirse en enemigos al final de la partida.

La trama se pone en marcha cuando un jugador argumenta a favor de que suceda. Esto provoca una serie de conflictos. Los malos deben tener éxito en cada uno de los retos a los que se enfrenta la trama. Si lo consiguen, la trama funciona y *los malos* ganan. Si los buenos consiguen frustrar la trama, ganan.

Venganza

Los juegos de venganza consisten en escalar socialmente y derribar a la gente en el orden jerárquico.

Los jugadores interpretan a personajes que compiten entre sí para ser el "Rey de la Montaña". O si uno no puede ser rey... ¡para vengarse de los que están por encima de uno!

Orden jerárquico

Todos los personajes forman un orden jerárquico piramidal. Los más poderosos, ricos y populares están en la cima. Se llevan todas las ventajas. Así que todo el mundo quiere ser uno de ellos.

Ascenso social

Los jugadores pueden discutir para cambiar su posición en el orden jerárquico, pero cada vez que un personaje asciende, otro desciende. Así, si el 4 pasa al 3, el 3 baja al 4. Esta es la razón por la que los argumentos de ascenso social causan conflictos. Si la persona que está en la cima muere o es arruinada por un escándalo, todos los que están por debajo suben un puesto y ella cae al fondo. La escalada social es un deporte sangriento. Prepárate para hacer enemigos.

Mantener tu posición

La mayoría de la gente no es trepa social. Simplemente no quieren caer de donde están. Para mantener la posición hay que 1. Mantenerse fuerte, 2. Debilitar a sus oponentes, 3. Formar alianzas/relaciones con otras personas de la pirámide, 4. Resolver con éxito los problemas cuando surjan, 5. No morir y 6. Tener buen aspecto. Quedar bien.

Desquitarse

Si un personaje perjudica a tu personaje en un intento de ascender, un personaje puede intentar vengarse. Los jugadores pueden hacerlo de varias maneras.

1. Socavar los planes del personaje. 2. Endosar malos estatus al personaje para debilitarlo. 3. Crear un escándalo/problemas sobre el personaje. 4. Atacar a sus aliados. 5. Ocupar su posición en el orden jerárquico. 6. No morir y, por supuesto, 7. Quedar bien.

¡Recuerda! Quieres herir al otro y ascender tú.

Venganza

La venganza no consiste en ascender socialmente o desquitarse. Se trata de intentar destruir a alguien que te ha hecho daño. Incluso si eso significa destruirte a ti mismo en el proceso. Los que buscan venganza pueden hacer las mismas cosas que los que se desquitan, pero no les importa ascender en la jerarquía. El objetivo es hundir al otro por cualquier medio. No ascender ellos mismos a la vez que se hunde al otro.

La venganza es una estrategia autodestructiva.

Relaciones

Los jugadores pueden formar alianzas con otros personajes (y así controlarlos) o simplemente establecer relaciones con ellos. Una relación no permite al jugador decirle al otro personaje lo que tiene que hacer. Sólo aumenta la probabilidad de que un personaje trabaje contigo. Los personajes pueden incluso tener relaciones con personajes enemigos. Así que cuando el otro tipo te derriba, ¡puede mostrar piedad porque está saliendo con tu hermana!

Campañas Militares

Las Campañas Militares comienzan cuando se declara la guerra. Los jugadores asumen el papel de comandantes militares. Construyen ejércitos y defensas, mueven tropas y libran batallas.

Las campañas pueden desarrollarse en tierra, mar o aire. Incluso pueden desarrollarse en el espacio exterior. No importa. Los fundamentos siguen siendo los mismos. Los jugadores mueven fuerzas y libran batallas.

Las campañas militares continúan hasta que 1. Un bando se rinde. 2. A un bando no le queden fuerzas o 3. Un bando haya ocupado todas las áreas del otro bando.

Crear ejércitos

Los jugadores comienzan el juego al mando de ejércitos relativamente pequeños. Pueden construir nuevas unidades mediante argumentos - un argumento por unidad. Los jugadores también pueden reemplazar unidades destruidas - un argumento por tantas como quieran intentar conseguir.

Moviendo Ejércitos

Los ejércitos se mueven naturalmente un área por turno y pueden colocarse en cualquier lugar del área donde quieran estar. Así que en el movimiento los jugadores estarán haciendo un juego de movimiento-contra movimiento. ¡Cuidado con los flancos!

Los jugadores pueden discutir para conseguir un movimiento extra, así que la gente puede moverse más lejos de lo que crees.

Construir defensas

Como los ejércitos pueden moverse a cualquier parte, ¡ningún lugar es seguro! Los jugadores hacen su mundo un poco más seguro construyendo "líneas de defensa".

Las defensas forman una barrera al movimiento para que el otro bando no pueda colarse sin más. Castillos, murallas, ríos/pasos de montaña vigilados e incluso líneas de trincheras que atraviesan todo el país son ejemplos de defensas. Los jugadores las construyen con sus argumentos.

Un argumento de construcción provoca un conflicto para ver si el trabajo se realiza este turno. Obviamente, cuanto más tiempo se dedique, mayores serán las posibilidades de éxito. Para cruzar una barrera de defensa un atacante debe librar una batalla.

Batallas

Los ejércitos en la misma zona pueden luchar entre sí. Lo hacen cuando un argumento llama a la lucha. Esto provoca un conflicto para ver cuál es el resultado de la batalla. Los jugadores dicen lo que le pasa al bando perdedor en su discusión. El que pierde entonces consigue hacer un argumento problemático para salvar la situación. Los jugadores pueden atacar las defensas. Para llegar al enemigo, primero hay que ganar un conflicto por cada capa de defensa. Si las defensas son muy profundas esto puede ser complicado. Tal vez un asedio sería una mejor apuesta.

Asedios

Cuando un enemigo está demasiado atrincherado como para desarraigarlo en un asalto, es el momento de asediarlo. Los jugadores argumentan sobre los planes que hacen para atravesar las defensas, sobre cómo se entrenan para mejorar sus propias habilidades y sobre los problemas que surgen en el campamento enemigo. Los últimos argumentos obligan al enemigo a crear problemas, argumentos o a obtener malos estatus.

Propaganda

Los jugadores pueden argumentar sobre la guerra psicológica. Estos argumentos tienen como objetivo 1. Aumentar la moral del propio bando o 2. Dañar la moral del bando contrario. La propaganda nunca ha ganado una guerra por sí misma, pero puede utilizarse para crear posibilidades que de otro modo no existirían. Por ejemplo, ¡provocar el surgimiento de un movimiento pacifista en el otro país!

Política

Los juegos de política consisten en ganar poder y resolver los problemas de la forma en que crees que deberían resolverse.

Los jugadores asumen el papel de líderes de partidos políticos. Durante el juego reclutarán aliados, obtendrán cargos, resolverán problemas e impulsarán su propia agenda.

La política trata de cómo nos llevamos unos con otros en el día a día. A veces es dramática. A veces aburrida, pero siempre cambiante. Si estás en la cima, no puedes permitirte el lujo de ignorar la naturaleza mutable de la situación o podrías enfrentarte a una revolución.

Cargos Políticos

Los gobiernos se componen de cargos políticos. Cada cargo tiene la responsabilidad de resolver ciertos problemas públicos. Si el problema se resuelve, el jugador puede llevarse el mérito, pero si no, ¡la culpa es del funcionario! Los jugadores ganan cargos discutiendo para conseguirlos. Esto provoca un conflicto.

Poder Político

Las personas, los partidos políticos e incluso las clases sociales tienen poder político. Algunos tienen más que otros. Los jugadores pueden discutir para aumentar su poder político o formar alianzas con otros personajes. El poder ayuda a situar a un personaje en una posición más fuerte en los conflictos políticos.

Problemas Políticos

A menudo las naciones se ven acosadas por problemas (hambre, plagas, corrupción, desempleo, etc.) Si no se solucionan los problemas, se convierten en un estatus negativo que arrastrará la nación. Los funcionarios tienen un argumento gratuito para resolver los problemas cuando surgen. Pero no tienen por qué hacerlo. Pueden utilizar el argumento para sus propios objetivos egoístas. Pero esto significa que alguien tendrá que usar uno de sus argumentos habituales para solucionarlo más tarde. Los jugadores pueden inventar problemas para expulsarles de sus cargos.

Conflictos Políticos

Cada vez que un jugador discute para conseguir un cargo, votar cualquier cosa, intentar forzar la toma de una decisión política o hacer una alianza con otro personaje (reclutarlo) provoca un conflicto. El jugador en la posición política más fuerte discute primero sobre el resultado de una lucha. Así que es una buena idea planear argumentos para fortalecer políticamente tu bando antes de empezar una batalla.

Juego Sucio

La política es un deporte sangriento. Si no puedes derrotar a alguien directamente, entonces ataca por la espalda. Plantea argumentos para arruinar sus planes. Desentierra escándalos para causarle problemas personales. Si no los solucionan, puede perder sus cargos. Intenta quitarle sus cargos y, si es posible, llévale a juicio.

Disturbios y Revolución

Si estás en lo más bajo de la pirámide política y no ves salida, quizá sea el momento de probar con la violencia. Los disturbios y la revolución desafían directamente la autoridad de las oficinas gubernamentales. Si los funcionarios no pueden mantener la paz, los revolucionarios pueden crear un nuevo gobierno y derrocar a los tiranos.

Agendas Políticas

Todos los líderes tienen una lista de cosas que quieren hacer. También tienen ideologías que les dicen cómo creen que deben hacerse las cosas. Una vez en el cargo, los jugadores pueden intentar hacer realidad sus agendas. Si las acciones resuelven los problemas, el jugador se lleva el mérito, pero sus oponentes le culparán de todos los problemas sin resolver.

Estás ahí... (a lo Barry Lyndon... NT)

Los juegos *You are there* permiten a los jugadores ir a cualquier lugar en el tiempo y el espacio y formar parte de grandes acontecimientos. No como los líderes, sino como el tipo que está al lado de la última fila. Puedes formar parte de ello y ver si tienes lo que hay que tener para sobrevivir.

En los juegos de "Tú estás ahí", los jugadores se enfrentan a una pila de problemas tras otra. Utilizan sus argumentos habituales para prepararse para lo que viene a continuación y consiguen un argumento libre para enfrentarse al siguiente problema. Así que a diferencia de otros juegos Matrix, en los que los jugadores controlan el mundo, en "*You are there*" los jugadores reaccionan ante el mundo.

¡Prepárate para los problemas!

En cada turno de un Juego Matrix, los jugadores tienen un argumento para hacer que ocurran cosas inesperadas. En los juegos "Tú estás ahí", los argumentos inesperados de los jugadores tienen que ver con lo que le ocurre a su personaje individual. El objetivo es ayudar a su personaje a sobrevivir en lugar de cambiar el mundo. Así que pregúntate: "¿Qué tiene que hacer ahora?".

Sobrevivir a los Problemas

En cada turno de una partida de "Estás ahí", los jugadores se enfrentan a una nueva ración de problema(s). Cada jugador tiene un argumento libre para enfrentarse a ella. Si el jugador no lo consigue, obtiene un estatus negativo (determinado por el/los problema(s)). Esto puede llevar al jugador a una situación muy divergente. Enfrentarse con éxito a un problema puede significar la diferencia entre vivir y morir.

La cronología del escenario

Muchos juegos del tipo "Tú estás ahí" vienen con una línea temporal detallada de lo que está ocurriendo. Los jugadores pueden elegir quién quieren ser y dónde se encuentran. La línea temporal indica a los jugadores los problemas a los que se enfrentan en cada turno y los grandes acontecimientos que presencian desde lejos. La línea temporal se bifurca en ciertos puntos, de modo que los jugadores pueden encontrarse heridos en un hospital de campaña, llevando un mensaje a la retaguardia o en algún otro lugar alejado de donde se desarrolla la acción.

Vivir con los resultados de tus propios argumentos de supervivencia

Los jugadores pueden intentar cualquier cosa para sobrevivir a los problemas. A veces, la forma en que sobreviven puede causarles más problemas que el problema al que se enfrentaban. El árbitro escucha lo que dice la gente y lo recuerda. Así que si disparas al guía en el primer turno... No estará presente en los turnos posteriores, ¡cuando realmente lo necesitas!

Árbitros fuertes

Los árbitros del Juego Matrix son normalmente débiles. No controlan el juego. Pero en los juegos "Tú estás ahí" está bien que el árbitro se invente los problemas para el siguiente turno mientras se juega la partida. Esto permite al árbitro adaptar el juego a lo que están haciendo los jugadores.

Juegos Matrix en solitario

Los Juegos Matrix "Tú estás ahí" funcionan bien como juegos en solitario. El jugador sigue la línea temporal de los problemas y elabora argumentos para resolverlos. El jugador también actúa como su propio árbitro. Es una buena forma de probar a argumentar y aprender a ser árbitro.

Juegos de Campaña

Las partidas Matrix están concebidas como partidas independientes, pero los jugadores pueden unirlos para crear partidas de campaña de varias sesiones. Al hacerlo, los acontecimientos de una sesión se trasladan a la siguiente partida. Con el tiempo, los jugadores pueden crear historias enteras o incluso epopeyas.

Cuando las partidas duran varias sesiones, los jugadores querrán saber qué hacen sus personajes entre partida y partida. Esto es fácil de incluir. Antes de cada sesión de juego da a los jugadores tres argumentos para hacer las siguientes cosas.

1. Argumenta la vida social de tu personaje. Establece contactos. Haz *escalada* social.
2. Argumenta cómo ha crecido tu personaje. ¿Nuevas habilidades, nuevos conocimientos?
3. Argumenta sobre algo que haya ocurrido en el mundo y que no tenga nada que ver con la acción del juego. (Esto hace que los juegos cobren vida. Los jugadores ya no son el centro del Universo).

Los árbitros descubren con frecuencia que dar a los jugadores argumentos entre partidas aumenta enormemente el compromiso de los jugadores con el juego. Los jugadores tienen un interés en el mundo y un nuevo propósito en todo lo que hacen.

Matrix Game *on line*

Los Matrix Games son especialmente adecuados para jugar en Internet. Los juegos de rol en línea son lentos y requieren MUCHAS horas de trabajo de un maestro de juego. Los juegos de guerra en línea y la mayoría de los juegos de fantasía sólo consisten en moverse y disparar, sin interacción real a un nivel más profundo. Los juegos de simulación de civilizaciones nunca permiten a los jugadores contar una historia. Los juegos Matrix evitan todos estos problemas.

Los jugadores se reúnen en una sala de chat o en una lista de correo electrónico para enterarse de las próximas partidas. El árbitro envía informes de las partidas a los jugadores y les pide que le envíen sus argumentos por correo electrónico. El árbitro decide la solidez de los argumentos y tira para ver cuáles suceden. A continuación, envía un correo electrónico con los resultados a todos los jugadores.

Un turno a la semana funciona muy bien. Los jugadores envían sus argumentos un día determinado. El árbitro resuelve los turnos ese día y pide a los jugadores que tengan que presentar argumentos sobre conflictos y problemas que los envíen tres días después.

Así pueden resolverse cuatro días antes de que llegue el turno siguiente.

Créditos

El copyright de las reglas del Matrix Game Clásico pertenece a Chris Engle desde el año 2000.

Se concede permiso para utilizar estas reglas en cualquier juego no comercial.

Las personas que deseen utilizar estas reglas en un producto comercial pueden ponerse en contacto con Chris Engle para obtener permiso y establecer un acuerdo de derechos de autor.

Cualquiera que plagie estas reglas será perseguido.

El Matrix Game Clásico es sólo una forma de organizar un Juego Matrix o Matrix Game.

Chris Engle anima a todo el mundo a desarrollar formas alternativas de jugar usando argumentos.

La traducción ha sido realizada con el permiso del autor, por Aitor Saiz Lasheras para *Comprender la Guerra* (<https://minervae.top/>), en julio del 2023.