

# El camino no elegido

*(The Road Not Taken)*

*Por Robert Frost*

Dos caminos se bifurcaban en un bosque amarillo,  
Y apenado por no poder tomar los dos  
Siendo un viajero solo, largo tiempo estuve de pie  
Mirando en uno de ellos tan lejos como pude,  
Hasta donde se perdía en la espesura; (...)  
Dos caminos se bifurcaban en un bosque y yo,  
Yo tomé el menos transitado,  
Y eso marcó la diferencia.



## *Agradecimientos:*

- a Laura Young por las ideas adicionales para las decisiones.
- a los jugadores de la primera partida en las Intercon Mid-Atlantic: Laura Boylan, Nat, Budin, Kirt Dankmyer, Hugj Eckert, Sansi Genstein, Brandon Grinsdale, Russ Hanoman, Jason Hubbard, Timothy Lasko, Moira Perham, Joshua Rachlin y Susan Weiner.

*El camino menos transitado* es copyright © Interactivities Ink, Limited. Escrito por Mike Young. Todos los derechos reservados, con licencia Creative commons según licencia. Se permite la copia, distribución y modificación del ReV gratuitamente, siempre que se mencione a Mike Young. Es necesario el permiso de Mike Young para la venta del material. Si compartes este material traducido, menciona también a sus traductores: María Diz y Joan Redón (Producciones MAJO).

En <http://interactivitiesink.com/> encontrarás más ReVs (en inglés).

Traducido por Producciones MAJO (María Diz y Joan Redón); podrás encontrar vivos nuestros en <http://roleoenvivo.blogspot.com.es>.

Además de la traducción, hemos adaptado algunas escenas y añadido material extra para la preparación del vivo (ejercicios a realizar con los jugadores, cambios en algunas mecánicas, etc).

Hemos maquetado este vivo pensando en una impresión a doble cara, aunque si se puede contar con qué jugadores se va a realizar de antemano, se les puede enviar por correo electrónico y que tengan las fichas en sus móviles, para ahorrar papel.



#### *Agradecimientos de los traductores:*

- María: agradezco enormemente la ayuda de Ridon, mi eterno comaster, tanto en la traducción como en la ejecución del vivo. También a los jugadores, que pusieron todo de su parte y disfrutaron de las elecciones y de las voces, regalándonos escenas que nos entretuvieron toda la mañana. Al autor, que realizó un GRAN trabajo con este vivo y permite que lo usemos, enriqueciendo así al resto de directores de juego que pueden acceder a su trabajo. Y por supuesto, a los organizadores de las TdN sin cuyo trabajo nada de esto sería posible.
- Joan: Un año más un gran elenco de jugadores me han hecho disfrutar de unas horas de este teatro improvisado que son los juegos de rol en vivo. En este caso la traducción de un vivo creado por Michael Young. Por tanto lo primero agradecer a Michael por dedicar su tiempo en escribir y dejarnos realizar este trabajo. En segundo lugar a los jugadores, los 12 que participaron de una manera excepcional en este conjunto de pequeñas escenas. Entrar con la intensidad, dejarse llevar por las decisiones. Creo sinceramente que respondieron los mejores jugadores que podían venir. Y finalmente, como de costumbre, a María Diz, mi co-master de confianza a la que le tocó revisar traducciones delirantes ;) En definitiva, sin Michael, los 12 jugadores y María, esto era imposible de realizar, y me siento enormemente orgulloso de como ha salido. Así que mil gracias por las escenas que nos habéis regalado

Podéis reproducir y jugar a este vivo sin ningún problema (bajo la licencia original), pero pedimos que si lo hacéis, reconozcáis la autoría del mismo (tanto de los autores originales como de nuestra traducción y adaptación), y que nos comunicéis vuestras impresiones y comentarios a alguno de nuestros correos: [mariadiz@gmail.com](mailto:mariadiz@gmail.com) o [joan.redon@colectivo9.org](mailto:joan.redon@colectivo9.org)

# El camino menos transitado

*El camino menos transitado* es un ReV experimental de decisiones y emociones. En él, cada jugador tiene la oportunidad de protagonizar una escena y tomar una difícil decisión. Esta partida está pensada para 6 - 12 jugadores.

Las escenas de *El camino menos transitado* no son continuas. No hay continuidad de tramas ni personajes. Los jugadores representarán un personaje específico para cada escena. Piensa en el juego como un compendio de mini-ReVs de unos 10 minutos cada uno, formando un conjunto.

En cada escena, un jugador será el protagonista, siendo quien toma las decisiones. El resto de jugadores representarán voces interiores que lo guían en la toma de decisión.

## Preparación para el máster

La partida se divide en 12 escenas (1-12), para 12 jugadores (A-F). Si hay menos de 12 jugadores, usa tantas escenas como jugadores tengas.

No todos los jugadores tienen personaje para la misma escena. Si tienes menos de 12 jugadores, usa solo los números más bajos hasta llegar al número de jugadores que tienes, y puedes mover las letras de los jugadores que no se usan a jugadores que, si no, se quedarían sentados en esa ronda. Si de esta manera tienes más personajes que jugadores puedes hacer que un mismo jugador tenga más de una voz, o tú mismo puedes realizar esa voz extra.

Si tienes ese juego lleno (o prácticamente lleno), los jugadores que no tengan personaje para esa escena se sientan fuera de la acción. No todos los jugadores juegan en cada escena, pero ningún jugador quedará más de una escena seguida fuera, ni más de tres en toda la sesión.

Imprime este documento (queda igualmente bien en color o escala de grises). Posteriormente dobla las páginas de personajes, de manera que la combinación de letra y número (ej. 7-C) se encuentre en la parte superior, y el texto boca abajo. O simplemente mantén el orden.

Coloca las hojas de personaje en 12 pilas. En cada pila un jugador (letra), de manera que el superior sea la partida 1 (ej. A-1), la siguiente la segunda partida (A-2), y así hasta la última (A-12).

Corta los recordatorios de los 12 personajes y colócalos encima de cada pila. Si quieres ser elegante, puedes imprimir estas páginas de un color diferente, o en cartulina, y usarlas como insignias.

Mantén los materiales de director de juego contigo, lejos de los jugadores. Querrás organizar un área aparte en la habitación como “foco”. Será donde el personaje principal permanecerá durante esa escena. Si es posible, trata de mantenerlo bien iluminado y el resto de la habitación oscura. Puedes conseguir esto con una lámpara direccionable barata.

Puede resultar útil tener disponible una pila de etiquetas de identificación y bolígrafos, para que las voces puedan escribir quienes son para ayudar al Personaje Principal a que las reconozca.

## Casting y briefing con los jugadores

Cuando los jugadores lleguen, déjales coger la carta recordatoria de cualquiera de las pilas que más les guste.

Sugiereles que escojan una que coincida con su género, aunque no es necesario. Los personajes en las pilas Masculinas tenderán a ser hermanos, padres, y maridos. Los personajes en las pilas Femeninas tenderán a ser hijas, madres, y esposas. Sospecho que la intensidad del juego se verá reducida si los jugadores intercambian géneros, pero haz como quieras.

¡No dejes a los jugadores mirar sus personajes hasta después de que empiece el juego!

Después de que todos sus jugadores tengan sus identificaciones, léeles el Briefing. También puedes imprimir copias extra y déjales que lo lean ellos mismos. Asegúrate de leerlo tú también, ya que explica cómo funciona el juego, al menos desde el punto de vista del jugador.

### Para decir a los jugadores:

- hay cosas que no saben, que saldrán del Personaje Principal, o que se improvisarán. (“Regla del sí”).
- vivo serio: interpretación y toma de decisiones.
- puede haber varios jugadores con el mismo personaje, representando distintas versiones de la personalidad, etc.
- puede haber voces de objetos, o de colectivos de personas.
- las voces pueden estar viviendo el pasado o un futuro hipotético.
- todo sucede en la cabeza del Personaje principal, se puede escenificar, pero en realidad nada físico está sucediendo.
- que se presenten al hablar, para que el Personaje Principal sepa quién le habla.
- explicar mecánica del centro de la escena (punto caliente).
- explicar mecánica de se acaba el tiempo de decisión si no ha tomado una ya.
- levantar la mano.
- las ideas del vivo no representan nuestras ideas, sino que intentan hacer reflexionar sobre posturas que sí que existen en la sociedad (crear debates).

## Ejecución

Cada ronda, dale a los jugadores la oportunidad de leer sus hojas, luego controla el tiempo. No es estrictamente necesario que las escenas necesiten durar 10 minutos, sino que el tiempo total de todas las escenas jugadas hasta ese momento sea de 10 veces el número de escenas en minutos.

Por lo que, por ejemplo, si después de dirigir las cinco primeras escenas, han pasado 35 minutos, tienes 25 minutos para la sexta escena (para sumar hasta 60 minutos). Si eso supone demasiadas matemáticas, entonces déjalo en 10 minutos por escena.

Si tienes menos jugadores, puedes dejar que las escenas duren más, por supuesto.

Controla a los jugadores para asegurarte que las voces están compartiendo el foco de atención. Si ves que alguien está siendo acallado, haz el gesto de corte para darle al jugador una oportunidad. Si eso no funciona, discretamente puedes llevar a los jugadores ruidosos a un lado y darles un tiempo muerto. Como alternativa también puedes convenir en que si un jugador siente que está siendo acallado o aun no ha tenido la oportunidad de hablar, que levante la mano para pedir la palabra. Cuando un personaje haga esto, el resto deberá cederle el siguiente turno de palabra.

En ocasiones, jugadores que no están en escenas puede que te pregunten si se pueden unir como nuevas voces. Usa tu mejor juicio.



## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu



personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.



**A**♂

**B**♀

**C**♂

**D**

**E**♂

**F**



**G** ♀

**H**

**I**

**J**

**K** ♂

**L**



## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# A-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: Personaje principal

Tú eres el mencionado dependiente. Llevas en el trabajo un par de años; no es el mejor trabajo, pero tampoco es el peor, ni de lejos. Esta es la primera vez que te ves envuelto en un atraco a mano armada. La política de la compañía es ceder a las demandas, y no resistirse, pero tienes una pistola oculta que se te permite tener por ley.

Tienes una mujer y un hijo (o hija), de los que te preocupas mucho. Incluso si estás dispuesto a arriesgarte a ser un héroe, ¿qué harán ellos sin tí?

El ladrón claramente es un inmigrante sudamericano, y posiblemente un drogadicto. Parece un poco errático y puede ser peligroso. Tiene una pequeña pistola. Podrías ser capaz de coger tu pistola a tiempo o quitársela a él, o podría ser que él te disparara antes. Odias sentirte así de indefenso.

*Tómate un momento para entrar en la escena. Imagina un hombre con la pistola. ¿Cómo es? ¿Cómo suena? ¿Cómo huele? ¿Cómo es trabajar en una tienda como ésta todo el día? ¿Qué se siente al llevar un arma oculta? ¿Qué se siente al tener un arma apuntando hacia tí? ¿Piensas en tu familia? ¿Cómo ha sido la vida casado y con un/a niño/a?*



# A-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# A-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres el miedo del hombre. ¿Qué pasa si el perro tiene pulgas, o peor, la rabia? Hay tantas enfermedades que puedes pillar de un perro callejero. Es solo un perro, de todas formas. ¿Es siquiera seguro entrar en un callejón desconocido? Si acabo teniendo que cuidar de él, ¿me lo quedaría? ¿Puedo siquiera permitirme el tiempo y dinero que supondría el perro?

# A-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que “lo desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres el amor que el personaje principal tiene por su progenitor. No quieres que tu progenitor muera. Piensa en cuánto lo/a vas a echar de menos. ¿Es eso justo para el resto de la familia? ¿No deberían tener algo que decir?

# A-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres una serie de potenciales contratadores, tanto del pasado donde el Personaje Principal ha estado intentando encontrar un trabajo y no lo consiguió, como del futuro en el que el Personaje Principal teme no encontrar nunca trabajo. Debes explicarle educadamente que tu compañía no está contratando ahora mismo. Eres una conjunto de distintas personas, por lo que intenta interpretar a los personajes de manera diferente si es posible.

# A-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# A-7

## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres los recuerdos del Personaje principal en la escuela donde fumaba marihuana y no era para tanto. Cuéntale varios recuerdos sobre estar colocada, quizás empezando con el de un amigo ofreciéndole discretamente fumar por primera vez, y sigue a partir de ahí.

# A-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.



# A-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres la versión imaginaria que tiene el Personaje principal del padre, que ha estado dando palizas a su amiga durante bastante tiempo. Acabas de enterarte de que el Personaje principal le ha contado a alguien cómo tratas a tu hija y te la van a quitar. Deberías ser una persona violenta, acosadora y amenazante. Incluso amenazas de muerte tanto a tu hija como a su amigo/a, el Personaje principal. Puedes ir tan lejos como creas necesario, ya que eres la personificación de los miedos del Personaje principal, no una persona real, así que puedes llevarlo al extremo.

# A-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de una autoridad ficticia. Debes explicarle al personaje principal que es su palabra contra la del jefe. No tienes suficientes evidencias para abrir una investigación.

# A-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres el mejor amigo del Personaje principal, hace unos días. Acabas de romper con tu novia y te apetece quedar con tu mejor colega. Tu novia estaba bien, pero tenía algunas cosas molestas. Además, ella puede que se haya estado liando con otros chicos a tus espaldas. Siéntete libre de inventar otras razones. Confías en tu amigo, usa su apoyo para pasar por esto. “*Sé que puedo contar con un amigo de verdad como tú*”. Pon el dedo en la llaga.

# A-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres la voz del padre fallecido del Personaje principal hace tiempo. El personaje principal es el/la mayor de todos los hermanos/as. Ha recaído en él/ella cuidar de su madre y del resto de la familia. Recuérdale al Personaje principal sus responsabilidades. No contestes a la pregunta de quién debería quedarse con el objeto en cuestión. Haz como si no escucharas la pregunta.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# B-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres la mujer del dependiente. Ha tenido este trabajo durante un par de años; no es el mejor trabajo de todos, pero tampoco es el peor. Entre los dos, os ganáis la vida para manteneros a vosotros y a vuestro hijo pequeño (o hija). Lo quieres mucho y quieres que esté a salvo. No estás segura de que tú y tu hijo podáis sobrevivir con solo un sueldo.



# B-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: personaje principal

Has estado saliendo con este chico durante varios meses. Es un tío agradable y formal, pero últimamente has estado sintiendo que no es suficiente. No has sido capaz de decírselo, pero has estado intentando reunir el valor suficiente. Y además puede que todo se arregle. Todavía no estás segura. Y ahora él se ha arrodillado con un asombroso anillo de diamantes. Quiere casarse contigo. No sabes qué hacer. Le quieres. Más o menos. Pero no estás preparada para casarte. ¿O sí?

*Tómate un momento antes de entrar en la escena. Imagina al hombre de rodillas delante de ti. ¿Cómo es? ¿Cómo es el anillo? ¿Qué soléis hacer los dos juntos? ¿Cuáles son algunos de vuestros recuerdos favoritos juntos? ¿Por qué tienes dudas? Siente el momento, la excitación, el terror, la indecisión. Y cuando estés lista, camina al centro del escenario.*

# B-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# B-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres un detective de policía asignado para determinar la causa de la muerte de su padre/madre. Deberías empezar haciendo preguntas al Personaje Principal, pero luego pasar a su detención (todo de manera simulada; recuerda, eres una voz en su cabeza). Luego escribe el informe del arresto en voz alta. Si hay tiempo, incluso puedes ser el juez que encuentre al Personaje Principal culpable.

Ten en cuenta que nada de esto ha pasado de verdad, pero el Personaje Principal te tiene en su mente como lo que podría pasar si ayuda a su padre/madre a morir. Su miedo a las consecuencias legales.

# B-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres la mujer del Personaje Principal.

*“Necesitamos dinero. No tenemos suficiente dinero para comprar alimentos, pagar la hipoteca, y las tarjetas de crédito están al límite. ¡Necesitas encontrar un trabajo!”*

Es posible que el Personaje Principal solicite tu consejo sobre qué hacer. Puedes explicarle la situación, y compadecerte, pero solo eres una voz en la cabeza del Personaje Principal.

Asegúrale que harás todo lo que puedas por apoyar cualquier decisión que tome, pero que realmente no podéis mantener una boca más que alimentar, y mucho menos dos.

# B-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de una autoridad corrupta entre bastidores. Un payaso ha traído una cartera con 500€ y le prometiste investigarlo, pero planeas quedarte el dinero para ti. Explica tu plan y ridiculiza a la persona que trajo la cartera.

# B-7

## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# B-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres la hermana en cuestión y “*no eres racista*” (o eso piensas). Conoces a algunos marroquíes que se expresan muy bien, incluso aunque la mayoría de ellos sean vagos y analfabetos, y crean que deben tener una serie de derechos inmerecidos. Además, piensas que los chinos son trabajadores duros, así que no puedes ser racista.

Incluso votaste a Podemos, que en tu ciudad llevaba en sus listas a un inmigrante, y piensas volver a votarles, eso demuestra que no eres racista. Claro que ahora que están integrados y ocupando todo tipo de trabajos, ya pueden dejar de pedir ayudas y tratos especiales, ¿verdad?



# B-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres la voz imaginaria de la madre que ha recibido palizas, en la cabeza del Personaje principal. Quieres suplicarle que no se lo cuente a nadie. En primer lugar tu marido lo pagaría con tu hija, y después lo haría contigo. Puedes suplicar, rogar y sollozar, si así lo quieres. Después de todo, sientes un miedo mortal ante la posibilidad de recibir más y peores palizas.

# B-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# B-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la novia en cuestión. Estás un poco enfadada porque te hayan dejado, pero estás preparada para tener una nueva relación, o al menos un rollo de una noche. Has pensado en el Personaje principal anteriormente, pero era algo que estaba totalmente fuera de lugar mientras estuvieras saliendo con su mejor amigo. Pero ahora, ahora tienes una oportunidad. Sé tan provocativa y seductora como quieras. Y deja caer de vez en cuando cómo tu ex te hirió sentimentalmente cuando te dejó.

# B-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres la hermana del Personaje principal. Eres la segunda mayor de toda la familia, siendo el personaje principal el/la mayor. Te has trasladado a la otra punta del país antes de que tus padres se pusieran enfermos, y al vivir tan lejos no has sido capaz de cuidar de ellos de la misma forma que el personaje principal. De todas formas, antes de que te trasladaras, le pediste a tu madre que te prometiera que el objeto en cuestión sería tuyo porque siempre lo has admirado.

Tu madre puede que no lo recuerde, pero ella te lo prometió. El objeto es por derecho tuyo.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# C-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres el racismo del dependiente. El ladrón es claramente sudamericano y puede estar puesto de drogas. Desde luego está actuando irracionalmente.

Has visto a tantas otras de estas personas cruzar las fronteras ilegalmente y quitarnos nuestros trabajos. Joder, tu trabajo se ha visto amenazado en el pasado mientras veías como tus compañeros poco a poco eran reemplazados por inmigrantes ilegales. Apuestas a que tu jefe correría ante la oportunidad de reemplazarte tanto si eres tiroteado como si permites que suceda este robo. Todo esto es culpa de ese puto sudaca.

# C-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres el padre de la mujer en cuestión. Has conocido a su novio y no te gusta. La mayoría de tus razones son solo opiniones. Secretamente solo tienes miedo de perder a tu niña pequeña y todo lo que eso representa. Háblale mal del chico a tu hija, pero no aportes ningún hecho concreto sobre él.



# C-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: personaje principal

¡Maldición! Llegas tarde al trabajo y tienes una fecha de entrega muy importante además. Si no consigues terminar ese encargo a tiempo, tu jefe va a estar muy enfadado. Podría incluso despedirte. En cualquier caso, tu nombre tendrá muy mala fama en la oficina durante meses.

Pero hay un pobre perro enfermo en el callejón. Te gustaría ayudar a esa pobre cosita, pero si lo haces, llegarás incluso más tarde al trabajo, podrías incluso perder el día por completo. ¿Deberías detenerte y ayudar al perro o ir a trabajar?

Tómate un momento antes de entrar en la escena. Imagínate al perro en tu cabeza. ¿Cómo es? ¿Cómo huele el callejón? ¿Qué problema tiene el perro? ¿Está haciendo algún sonido? ¿Dónde trabajas? ¿Qué haces allí? ¿Qué tipo de fecha de entrega tienes? Debe ser algo muy importante si tu jefe podría despedirte si la pierdes. Siente el momento, el miedo, la indecisión. Y cuando estés listo, camina al centro del escenario.

# C-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# C-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres el padre de la novia. Eres un fundamentalista cristiano y crees que tu hija es una puta y eso va a hacerle ir al infierno. Estás en el momento que le gritas para echarla de casa. Ten en cuenta que no eres una persona real, sino la idea que tiene el Personaje principal de cómo debe ser el padre, por lo que está bien si vas más lejos de lo que una persona razonable diría, o incluso si representas una caricatura grotesca del padre.

# C-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la autoridad. Debes recordar al personaje principal que cuando te encuentras una cartera con dinero, la única acción legal es devolver el dinero. Quedarse el dinero no sólo es una acción inmoral, está *en contra* de la ley.

0-7

## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

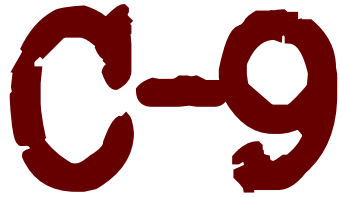
# C-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres la voz interior del Personaje principal. No puedes sentarte al lado de tu hermana mientras siga faltando tanto al respeto e injuriando a los inmigrantes. Necesita que le enseñen educación, que razonen con ella. Puede que se sienta ofendida por tus palabras, pero necesita escucharlas.



## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

**Tu personaje:** -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# C-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres las voces de unos trabajadores inmigrantes despedidos. Puedes empezar como la voz de la autoridad disculpándose por tener que “dejarlos ir”. Luego debes convertirte en la voz de los trabajadores inmigrantes lamentándose por su mala suerte. Y no te olvides de preguntar cómo se supone que vas a alimentar ahora a tu familia.



# C-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres los típicos tíos en el vestuario, o donde sea. Eres la voz de la presión de grupo. *Tío, esa chica está loca por ti. Te desea. ¿Cómo puedes rechazarla? La tienes en bandeja.*

# C-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres una voz en el interior del Personaje principal, la voz desesperada de la razón. Lo que es seguro es que todos queréis el mismo objeto, pero no todos podéis tenerlo. ¿No podemos encontrar una manera de solucionarlo todos juntos? ¿No podemos llevarnos todos bien? Tú no tienes ninguna solución, pero si todos trabajáis juntos, podréis encontrar una solución satisfactoria para todos.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# D-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres el arma oculta del dependiente. Te posee legalmente, aunque no te use tan a menudo como te gustaría, ni por asomo. Eres elegante y poderoso, masculino y varonil. El que equilibrará esta situación. Eres una maliciosa voz, siempre recordándole al dependiente la tentación de usarte.

# D-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres un/a amigo/a cercano/a del Personaje Principal y crees que ella y su novio harían una excelente pareja. Acabas de escuchar las noticias del compromiso. Habla sobre lo maravilloso que será él para ella.

Ten en cuenta que el compromiso no ha pasado de verdad, pero el Personaje Principal te tiene en su mente como lo que podría pasar si aceptara el compromiso. La reacción emocionada de su amigo/a.

# D-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres el hipotético dueño del perro. Estás muy preocupado por tu perro y esperas que no le haya pasado nada. Deberías preocuparte en voz alta, no tanto suplicando al Personaje Principal, como intentando apelar a su empatía. Al final puedes cambiar a *¿y si mi perro está muerto?*

# D-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: personaje principal

Amas a tu padre/madre y durante toda vuestra vida habéis estado muy unidos. Cuando se puso enfermo/a, te convertiste en su principal cuidador/a. Esto significa que has tenido que dedicar más tiempo a tu progenitor que tus hermanos, y de vez en cuando dejas de estar con tu pareja y tu hijo (o hija) para cuidar a tu padre/madre.

Pero ahora tu padre quiere morir y quiere tu ayuda, Es ilegal, pero tu padre es muy viejo, muy enfermo, y en constante dolor. ¿Qué deberías hacer?

Tómate un momento antes de entrar en escena. ¿Imaginas a tu padre (o madre) tumbado allí, viejo y enfermizo? ¿Cómo es tu padre/madre? ¿Cómo suena su voz? ¿Cómo huele? ¿Cuánto tiempo lleva enfermo? ¿Qué va mal? ¿Podrías decirlo? ¿Qué se siente al tener un padre (madre) tan cercano a la muerte, especialmente al que has estado cuidando?

Cuando estés listo, entra en el centro del escenario.



# D-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# D-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres el dueño (o la dueña) de la cartera. Estás preocupado/a por haber perdido el dinero, ya que la necesitas, y 500€ es un montón de dinero para ti. Deberías empezar preocupándote en voz alta por el dinero, pero luego un amable extraño te lo devuelve. Deberías mostrarte bastante agradecido al extraño, pero no puedes permitirte darle una recompensa porque necesitas el dinero.

# D-7

## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres las visiones del futuro, visiones horribles, que tiene el Personaje principal. Su hijo/a probando la heroína y muriendo de una sobredosis en un callejón. Su hijo/a colocado, matándose de una manera lenta y dolorosa. Su hijo/a teniendo un mal viaje y volviéndose loco. Etcétera.

# D-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# D-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la compasión en la cabeza del Personaje principal. Quieres que se lo cuente a alguien. Tu amiga necesita ayuda. Sería más traición permitir que le sigan dando palizas que traicionar su confianza al contarlo.

# D-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# D-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la lujuria del Personaje principal. No se ha liado con nadie desde hace tiempo. Debería lanzarse. Después de todo, es una mujer libre que puede hacer lo que quiera.

# D-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres una de las voces en la cabeza del Personaje principal, la conciencia; y necesitas recordarle al personaje que robar el objeto, incluso si debiera ser suyo, no es la solución correcta. Y si no sale bien, sigue la estrategia del miedo. *¿Y si te pillan? ¿Que pensarían tus familiares entonces?*



## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# E-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres el ladrón. Eres un inmigrante sudamericano sin papeles, pobre, con muy mala suerte, que necesita el dinero. No quieres problemas y no quieres usar tu pistola, pero lo harás si crees que tienes que hacerlo.

Eres un poco errático, a lo mejor por el miedo, a lo mejor porque estás puesto de drogas. No dejes clara la razón. Solo quieres el dinero de las cajas registradoras.

Y aunque puedes meterle prisa al dependiente para que apure y deje de entretenerse, ten en cuenta que toda esta escena tiene lugar en la cabeza del personaje principal y no puedes dispararle de verdad.

Tú eres el que más poder tiene para hacer esta escena real, así que juega con las emociones del Personaje Principal y provócale sensación de peligro y urgencia.

# E-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# E-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres la apatía del Personaje Principal y el deseo de seguir su camino. ¿A quién le importa ese estúpido perro? Tienes facturas que pagar y una fecha de entrega que cumplir. Mierda, este proyecto podría ser lo que te haga destacar en la oficina finalmente para que se fijen en ti. ¿Tal vez un bono, un aumento, la oficina de la esquina? El mundo podría ser tuyo, si trabajaras para conseguirlo. Decepciona a tu compañía y estarás encasillado en trabajos sin salida por el resto de tu vida.

# E-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# E-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: Personaje principal

No es culpa tuya que perdieras el trabajo, es culpa de esta crisis. Has intentado encontrar un nuevo trabajo, pero sin éxito. Y ahora el dinero se va y tu mujer está preocupada. No tienes dinero suficiente para alimentar a tres personas, especialmente a un adolescente que está constantemente comiendo.

*Tómate un rato para entrar en escena. Imagina a tu hijo frente a ti, explicandote las noticias. ¿Cómo está frente a ti? Cómo es la vida sin trabajo en estos meses? Imagina como se siente estar sin trabajo, buscándolo y no conseguirlo. ¿Qué debe pensar tu mujer?*

*Tómate un rato para almacenar tus pensamientos e introducirte en el personaje. Cuando estés preparado entra en el centro de la escena.*

# E-6

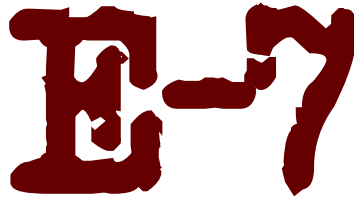
## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.





## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres el novio del Personaje principal. Ella parece preocupada por algo. Tú deberías intentar encontrar qué le preocupa y cómo ayudarla y apoyarla. Desconoces que ella probara las drogas en la escuela o que tu hijo/a las está probando también. Tú nunca has probado las drogas, y opinas que son peligrosas y pueden llevar a la adicción.

# E-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres una voz en la cabeza del Personaje principal, la voz del miedo al rechazo. ¿Qué pasa si tu hermana monta un número? ¿Y si se escandaliza de tal manera que se niega a hablar contigo nunca más? No, es más seguro no meterse en medio. Ella está equivocada pero solo se hace daño a sí misma. No es como si fuera a unirse a los skinheads o algo así. De todas formas no serías capaz de cambiar su manera de pensar.

# E-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres un periodista ficticio que bautiza al personaje principal como “Héroe de la comunidad” por su labor al detener a un padre maltratador. Debes asegurarte que el Personaje principal sepa que todos están muy orgullosos de él.

Recuerda que este personaje no existe, sino que es una voz en la cabeza del Personaje principal, así que puedes ser un estereotipo exagerado de periodista, si así lo crees conveniente, no tiene por qué ser realista.

# E-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la autoridad. Estás aquí para celebrar que el Personaje principal ha destapado la trama de corrupción en la empresa. El personaje principal será honrado y recibirá una cuantiosa prima económica.

# E-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la voz del mejor amigo, como si pudiera ver todo lo que pasa y fuera capaz de comentarlo con el Personaje principal. “Tío, *¿cómo puedes traicionarme de esta manera?, ¡ni tan siquiera ha pasado una semana!*” Siéntete libre de discutir con la novia.

# E-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres el hermano del Personaje principal, el más joven de los hermanos/as. Todos en la familia saben que le has echado el ojo a ese objeto desde hace un tiempo. Siendo una voz en la cabeza del personaje principal y no una persona real, puedes confesarle al Personaje principal tu plan secreto de robar el objeto la próxima vez que te visite.

Como abogado, tienes más dinero que cualquiera de la familia. Dinero que va, en parte, al cuidado de tu madre. Te mereces ese objeto más que nadie, y estas dispuesto a llevarlo a los tribunales si es necesario.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.



# F-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres un periodista ficticio. Eres de una cadena de televisión local y estás aquí para hacer un reportaje sobre el héroe que sin ayuda frustró un atraco a mano armada. Informa como si fueras un periodista de televisión, y pregúntale al Personaje Principal por los detalles y también alábale por lo que hizo.

Ten en cuenta que nada de esto ha pasado de verdad, pero el Personaje Principal te tiene en su mente como lo que podría pasar si se enfrenta al atracador. Su deseo de fama y reconocimiento.

# F-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres la indecisión de la mujer. No es hora de sentar la cabeza. Necesitas esperar para estar segura. Alomejor hay alguna manera de poder seguir saliendo sin tener que comprometerse.

# F-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# F-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres la voz del progenitor en cuestión. Te sientes enfermo/a y viejo/a y estás harto/a de sentirte así. Prácticamente estás en constante dolor. Has vivido una vida plena y estás listo/a para morir. Tu mujer (o esposo) murió hace años y estás preparado/a para reencontraros en la muerte.

Y el dolor, tienes tanto dolor todo el tiempo. Solo quieres que acabe el dolor.

# F-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres el conjunto de créditos y facturas. Haz que el personaje principal conozca que en estos dos meses ha vencido el pago de facturas, electricidad, agua, internet, gas y otros gastos. Sé un representante de la empresa de créditos que le llama para informarle que ha sobrepasado el límite de la tarjeta de crédito. Sé un miembro del banco para informarle de los impagos de la hipoteca y sus consecuencias.

Recuerda que eres una voz en su cabeza, que representa el miedo a que se acabe el dinero, así que lo que digas no tiene que ser necesariamente verdad, ni que las consecuencias de los impagos tengan que ser así realmente, sino lo que el Personaje Principal teme que ocurra.

# F-6

## Escenario 6

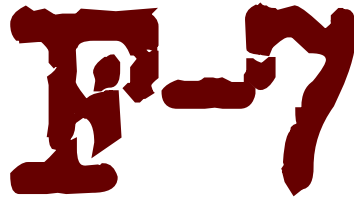
El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: Personaje principal

Andabas tranquilamente por la calle y a tus pies te encontraste una cartera. La cogiste e inspeccionaste. Contiene 500€, unas pocas tarjetas comerciales, pero ningún carnet ni identificación. ¿Te la vas a quedar? Realmente no necesitas desesperadamente dinero, pero 500€ no es una cantidad despreciable tampoco.

*Tómate un momento para entrar en la escena. Siente la cartera en tu mano. Imagina la emoción de encontrar 500€. Tómate un rato para imaginar a la persona que ha perdido la cartera. ¿Qué debe sentir? Piensa en qué se puede comprar con 500€.*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*



## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

**Tu personaje: voz**

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# F-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres la memoria del Personaje principal, de los buenos tiempos que pasaste con tu hermana. Siéntete libre de describir detalles, pero deben ser buenos recuerdos, reforzando el hecho de que tenéis una buena relación de hermanos. No exageres, sólo lo justo para mostrar al Personaje principal lo que podría perder enfrentándose a su hermana.



# F-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# F-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la autoridad. Estás aquí para arrestar al Personaje principal por fraude. ¿Realmente pensaba que no lo pillaríais modificando las cuentas? Puedes contarle al Personaje principal porqué está bajo arresto y entonces leerle sus derechos.

# F-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la soledad del Personaje principal. No has tenido una novia desde hace mucho tiempo. Secretamente estabas celoso de tu mejor amigo y su novia. Anima al Personaje principal a liarse con ella, quizás eso lleve a algo más serio.

# F-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres el objeto en cuestión, seductor, deseable. Con voz maquiavélica insistes al que quieres ser cogido, que debes ser adquirido por el Personaje principal. ¿Acaso no te merece el personaje principal por todo su trabajo? Sería tan fácil cogerte. Nadie lo sabría. La madre está senil, se podría culpar a ella de la desaparición.

Juega con ese deseo que tiene el Personaje principal de tenerte.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# G-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres la mujer del dependiente. Ha tenido este trabajo durante un par de años; no es el mejor de los trabajos, pero tampoco es el peor. Amas a tu marido y no quieres que sea visto como un cobarde enfrente de su hijo pequeño (o hija). Él quiere que su hijo admire a su padre, ¿verdad? ¿Qué niño podría respetar a un cobarde como padre? ¿Y qué mujer podría querer a un cobarde como marido?

Recuerda que no eres su mujer de verdad, sino una versión de su mujer que el Personaje principal tiene en su cabeza. Representas el miedo a que su familia piense que es un cobarde si no hace nada y dejen de quererle y respetarle.

# G-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres una amiga cercana que acaba de casarse recientemente. ¡Estás tan feliz y quieres tanto a tu marido! Habla sin parar de cuánto quieres a tu marido y lo feliz que eres.



# G-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# G-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarle en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres la doctora que trata al padre (o madre). Sí, el padre (o madre) está viejo/a y enfermo/a, pero todavía tiene fuerzas, y con la medicina moderna, podría tener años por delante, puede que incluso una década de calidad de vida. Has dedicado tu vida a preservar las vidas de otros y odiarías tener que ver que cualquier vida se acaba antes de tiempo.

Recuerda que no eres un doctor real, solo una voz en la cabeza del Personaje Principal, que representa la fe y esperanza en la medicina moderna. Así que no tienes que ser científicamente exacto, ni mucho menos.

# G-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres la novia en cuestión. Tus padres son horribles, y estás en shock. Pero estás segura de que vas a tener a tu hijo, y nada te convencerá de lo contrario. No tienes ningún otro sitio para ir: tu familia te ha repudiado oficialmente. Si el personaje principal no quiere dejarte entrar, podrías verte obligada a dormir en la calle o en un albergue. O quizás podrías irte con tu novio y el personaje principal no volverá a ver a su hijo otra vez.

No descartes suplicar. Estás dispuesta a humillarte por el bienestar de tu futuro hijo.

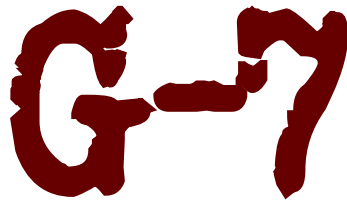
# G-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres la propietaria de la cartera. Estás preocupada por el dinero perdido. No te encuentras en una situación económica crítica, pero 500€ es mucho dinero para ti. Deberías empezar preocupándote en voz alta por el dinero, pero luego un amable extraño te lo devuelve. Estás muy agradecida con esa persona y consideras al extraño como un héroe. Le puedes dar una recompensa de 100€. Asegúrate de agradecersele efusivamente al personaje principal, llenándole de alabanzas.



## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: Personaje principal

Estás haciendo la colada y encuentras una pequeña bolsa de marihuana en los pantalones de tu hijo/a. No tiene más que 13-14 años, es mucho más joven que cuando tú experimentaste con la marihuana en la universidad. Mientras para ti era una experimentación inofensiva, tienes miedo que para tu hijo/a haga de puente a drogas más duras, especialmente empezando a edades tan tempranas. Necesitas hablar con tu hijo/a, pero ¿que deberías decirle? Y además está el problema con tu novio. Él nunca ha probado las drogas de ningún tipo y no estás segura de que lo entendiera. Él no sabe que tú has experimentado y desconoces cuál sería su reacción si le explicas qué has encontrado.

*Tómate un momento para pensar en la situación. ¿Cómo es tu hijo/a? ¿Cómo es tu novio? ¿Por qué no le has contado a tu novio que probaste la marihuana en el colegio? ¿Cómo es tener un hijo/a en los inicios de la adolescencia? ¿Por qué probaste las drogas en el colegio? ¿Tuviste la oportunidad de probar drogas más duras?*

*Cuando estés preparada, entra en el centro de la escena.*

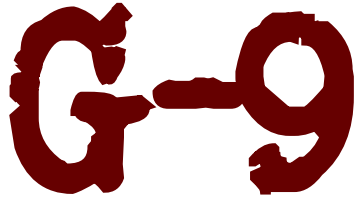
# G-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.



## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres la amiga en cuestión. El Personaje principal es tu mejor amigo/a. Confiaste en él/ella porque *necesitabas* contárselo a alguien, pero no quieres romper tu familia, o hacer enfadar a tu padre todavía más. Tienes la esperanza que el Personaje principal guarde el secreto. Intenta hacer que el Personaje principal te prometa guardar silencio y no contarle tu secreto a nadie.

# G-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la mujer del personaje principal (o hija, según prefieras). A la familia le vendría bien un poco más de dinero, sobretodo ahora que se acercan las vacaciones. Quizás podrías hablar regalo moderadamente caro que te gustaría, y que sabes que solo podría afrontar si recibe la bonificación económica.



# G-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# G-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la madre, senil y moribunda. Deberías jugar un papel sentimental, no cómico. Intenta que tus palabras lleguen al corazón del Personaje principal. No debes decir quién debe quedarse con el objeto, aunque sí que puedes decir que más de uno de ellos merecen quedárselo.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# H-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

## Tu personaje: voz

Eres un niño pequeño (o niña). Tu padre fue a trabajar la pasada noche y nunca volvió a casa. En lugar de hablar directamente al Personaje Principal, pregúntale a la gente que interpreta a tu madre (hay dos personas haciendo de distintas versiones de la madre) dónde está tu padre. Pregunta repetidamente hasta que obtengas una respuesta y di que quieres que vuelva a casa. Da oportunidad a otras voces de hablar, entre tus preguntas.

# H-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# H-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres el jefe (o jefa) del Personaje Principal. Ya estás enfadado/a porque llega tarde y este proyecto es muy muy importante. Necesitas recordárselo. Repréndelo tanto como quieras. No tienes que ser un jefe agradable. Eres el jefe mezquino, en su cabeza, que usa las amenazas para conseguir que haga su trabajo.

# H-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres los recuerdos de los buenos tiempos con su padre/madre, todos los buenos tiempos que pasaron juntos. No necesitas intentar convencer al Personaje Principal de que tome una decisión u otra, solo sé un amable recuerdo de todos los buenos tiempos.



# H-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# H-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres la avaricia del Personaje principal. ¡Eh! dinero gratis, y total ¿quién se enterará? Anima al personaje principal a quedarse con el dinero. Sé insensible con las voces de los dueños de la cartera. Si no hubieran sido tan poco cuidado a lo mejor todavía tendrían el dinero. El que lo encuentra se lo queda.

# H-7

## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres una de las facetas del hijo/a, el que necesita que el Personaje principal sea una madre responsable, que quiere saber lo que piensa el Personaje principal y necesita consejo. Deberías animar al Personaje principal a que te explique la verdad y sea abierta y honesta. Permite que el Personaje principal sepa que necesitas su guía si has de crecer para convertirte en un adulto responsable. Tienes 13-14 años.

# H-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: Personaje principal

Siempre te has sentido cercano/a a tu hermana, y tienes muchos buenos recuerdos del tiempo que has estado con ella. Te preocupas profundamente por ella, y no deseas que nada se interponga en vuestra amistad. De todas maneras, no puedes soportar la basura racista que arroja. Quieres enfrentarte a ella, pero ¿qué dirá?

*Tómate un momento para pensar acerca de la relación con tu hermana. ¿Quién es mayor? ¿Cómo es físicamente? ¿Que momentos habéis compartido? ¿Por qué no ha aparecido su racismo hasta ahora? ¿O sí lo hizo? ¿Por qué no has querido hablar con ella antes? ¿Dónde estás ahora? ¿En público o en un sitio privado? Siente el lugar alrededor tuyo e imagina que tu hermana está enfrente de ti.*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*

# H-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

**Tu personaje: voz**

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# H-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de los padres del Personaje principal. Le educaste para ser una persona honesta. El Personaje principal debe mantenerse firme para luchar contra un jefe corrupto y hacer lo correcto, incluso si eso le va a costar su puesto de trabajo.

# H-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la precaución, dudas y miedos del Personaje principal. Ella obviamente sólo lo hace por despecho, y puede llegar a destruir la relación con tu mejor amigo. Tu amigo dice que ella se ha acostado con otros, ¿y si pillas algo? Mejor no corres riesgos.

# H-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres los recuerdos del Personaje principal del tiempo que ha pasado con su madre. Deberías describir los lugares donde habéis pasado tiempo juntos. Pueden ser tanto buenos como malos. A medida que la escena progrese, si lo deseas puedes poner recuerdos desgarradores de cuando la madre empieza a estar senil y empieza a olvidarse de sus hijos.



## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.



## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

### Tu personaje: voz

Eres las instrucciones oficiales de lo que el dependiente ha de hacer durante un robo. “*Permanecer en calma. Cooperar con el atracador. Observar y anotar mentalmente toda la información posible. No intentar detener el robo.*” Debes hablar en el mono-tono aburrido de un vídeo de instrucciones.

# I-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres un/a amigo/a cercano/a que se casó hace algún tiempo. Te has ido distanciando de tu cónyuge y te sientes atrapado/a en un matrimonio sin amor. Habla sobre tu vida y los problemas con tu pareja. Aprovechate de los miedos del Personaje Principal.

# I-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres la compasión del Personaje Principal. ¿Cómo puedes dejar que ese pobre animal sufra así? No puede llevar tanto tiempo ayudar a ese pobre perrito, ¿verdad?

# I-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# I-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres el hijo de la novia en algún momento del futuro. Naciste, y puedes contarle al Personaje Principal las cosas que necesitas: una cuna, ropa, leche, pañales, etc. Siempre estás hambriento y parece que no puedes dormir nunca. Técnicamente no eres un niño real, sino un conjunto de miedos del personaje principal sobre todas las cosas que cree que el niño necesita y que cuestan dinero.

# I-6

## Escenario 6

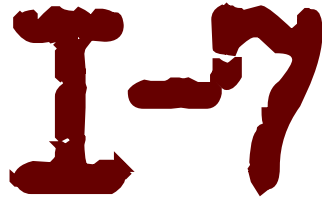
El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la duda del Personaje principal. ¿Realmente se puede confiar en las autoridades? ¿Eres capaz de encontrar al propietario? Joder, lo más probable es que si entregas esta cartera, ni tú ni el dueño de la cartera volveréis a verla nunca.

Juega con los miedos y dudas del Personaje principal. Intenta evitar que el Personaje principal se decida y tome una decisión.





## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# I-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres la voz de varios familiares en la cabeza del Personaje principal. No quieres un conflicto con la familia. Desde el punto de vista de los diferentes miembros de la familia, intenta convencer al Personaje principal para no enfrentarse a su hermana.

# I-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: Personaje principal

Hoy en el instituto tu mejor amiga te ha confesado que su padre le pegó ayer por la noche. Sois amigos/as desde hace muchos años, desde que érais niños/as. De repente entiendes el origen de algunos de esos extraños moratones que ha tenido en el pasado. Te ha rogado que no se lo cuentes a nadie, pero esto es muy importante. ¿Qué harás?

*Tómate un rato para considerar la situación. Eres un/a adolescente. ¿Qué es importante durante la adolescencia en el instituto? ¿Encajar? ¿La amistad? ¿La ley del más fuerte? Explicárselo a un adulto es una traición a la confianza, y la confianza es importante en la adolescencia. Piensa cómo era todo cuando eras adolescente. ¿Qué era importante entonces?*

*Piensa en tu amiga. ¿Cómo es? ¿Qué personalidad tiene? Imagínate de vuelta en el instituto. ¿Qué se siente?*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*

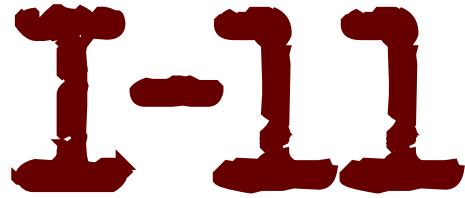
# I-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.



## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la lealtad del Personaje principal hacia su mejor amigo. ¿Cómo puedes traicionarlo de esta manera? Es tu mejor amigo. Lo conoces de hace muchos años y a ella ¿cuánto hace que la conoces? Tu deber es estar del lado de tu amigo y no hacerle más daño con cosas como esta.

# I-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres la voz del sentimiento de “habérselo ganado” del Personaje principal. Has cuidado de tu madre más que cualquiera de tus hermanos/as y te mereces tu herencia. Has hecho más trabajo que tu hermana que se mudó a la otra punta del país, y tu hermano que piensa que puede solucionarlo todo con un puñado de euros. Te mereces el objeto por todo tu duro trabajo.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.





## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El Personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# J-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

Tu personaje: voz

Eres el miedo del Personaje Principal, miedo a la edad y la soledad. Ella no se está volviendo más joven y todas sus amigas se están casando también. ¿Qué pasará si nunca encuentra a nadie? Esta podría ser su última oportunidad.

# J-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres un/a hipotético/a oficial de control de animales. Alguien ha telefoneado y avisado de un perro enfermo en el callejón. Estás haciendo el informe acerca del hallazgo del perro. Describe lo muy enfermo que estaba. Finalmente describe que tuviste que “ponerlo a dormir”, pero menciona que si alguien hubiera hecho algo antes, podría haberse salvado.

# J-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres un niño pequeño (o niña) que echa de menos a su padre (o madre): el Personaje Principal. El Personaje Principal ha estado pasando un montón de tiempo con tu abuelo/a y lo/a echas mucho de menos.

# J-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres los amigos tocapelotas del personaje principal, bromeando a su alrededor. *Así que, he oído que tienes un bastardo por nieto, qué suerte.* Eres libre de ser tan mezquino como quieras, haciendo bromas horribles a expensas del personaje principal, sobre su pérdida de trabajo, su nieto ilegítimo. El objetivo es ser cruel, pero al final diciendo algo así como *“¡Eh!, tranquilo, sólo estoy bromeando. ¿No puedes ni aguantar una broma?”*

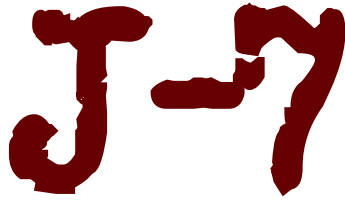
# J-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres las cosas que uno puede comprar con 500€. Simplemente vete mencionándolas tranquilamente sin descanso. Está bien si te repites, pero hay un montón de cosas diferentes: juguetes, productos electrónicos, comidas especiales, vacaciones. Enumera lo que quieras y que creas que le pueda a gustar al Personaje principal.



## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres una de la facetas del hijo/a, la que piensa que está creciendo y debe ser tratado como adulto. *Respetar mi privacidad. Lo que haga en mi tiempo es mi problema. No entiendes mis problemas. Soy dueño de mi mismo y puedo vivir mi propia vida.* Tienes 13-14 años.

# J-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.



# J-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres un imaginario grupo de adolescentes populares que excluye a la gente. La adolescencia puede ser cruel, y muchas veces se burlan de las cosas que no entienden. Si parece que el Personaje principal va a decidirse a contarlo, debes decirle que no queréis saber nada de su amiga, ni de nadie que esté con ella.

# J-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: Personaje principal

Tu jefe es como un dolor de muelas, y desde luego se muestra insensible a todo excepto al balance final. No tiene ética y roza la sociopatía. Tu trabajo está en riesgo. Si no mientes en las cuentas, serás despedido. Si lo haces, recibirás una bonificación económica, o serás despedido si alguien se entera (en el mejor de los casos). Además, si maquillas las cuentas, el dinero tiene que venir de alguna parte, así que varios trabajadores inmigrantes perderán su trabajo si lo haces. Aunque es posible que pierdan su trabajo igualmente.

*Tómate un tiempo antes de entrar en escena. ¿Cómo es tu jefe? ¿Cómo es el entorno de trabajo? ¿Cuánto hace que trabajas aquí? ¿Qué haces durante tu jornada? ¿Te gusta tu trabajo? ¿Qué pasaría si te despidieran? ¿Cómo te sentirías recibiendo una bonificación por algo poco ético?*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*

# J-11

## Escenario 11

El mejor amigo del personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación con ella, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# J-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: voz

Eres una voz en la cabeza del Personaje principal. Realmente no quieres luchar por este objeto. ¿No puede ver el Personaje principal que está rompiendo la familia? Sólo es un objeto. Los lazos de la familia deberían ser más fuertes que esto. Podríamos permanecer juntos en vez de luchar por un simple objeto.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.

# K-1

## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# K-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio por un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres el hombre que se está declarando. Eres honesto y sincero y la quieres y sabes que ella también te quiere. Quieres que se case contigo con todo tu corazón. Puedes enumerar recuerdos que los dos vivisteis juntos o planes que los dos puede que tengáis. Y aunque puedes acuciar al personaje principal para que tome una decisión y deje de demorarla, ten en cuenta que toda esta escena tiene lugar en la cabeza del Personaje Principal y tú solo eres una voz en su cabeza.



# K-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

### Tu personaje: voz

Eres el propio perro enfermo. Puedes quejarte. Puedes suplicar. Puedes hablar y pedir ayuda. Puedes contarle lo enfermo que estás y que si no recibes ayuda pronto, morirás. Toca todo lo que puedas la fibra sensible del Personaje Principal.

# K-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# K-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres el hijo del Personaje principal. Estás arrepentido de dejar embarazada a tu novia y no crees estar preparado para ser padre, pero sí que quieres hacer lo correcto, lo que quiera que sea hacer lo correcto. Sus padres la han echado de casa y ella necesita un sitio donde vivir. Si ella no puede venir a vivir a casa, podrías tener que considerar irte de casa con ella. Aunque odiarías tener que elegir entre tu novia y tus padres.

# K-6

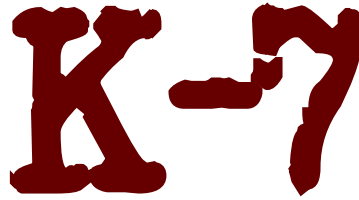
## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

### Tu personaje: voz

Eres el propietario de la cartera. Una parodia de un estirado millonario. ¿Así que has perdido unos 500€? Ganas más que eso en inversiones cada 10 minutos. ¿Qué son 500€ para ti? ¿Una propina moderada? ¿Algo para encender tus cigarrillos? ¡Bah! ni te preocupas por una suma tan irrisoria.

Recuerda que este personaje no existe, sino que es una voz en la cabeza del Personaje principal, así que puedes ser un estereotipo exagerado si así lo crees conveniente, no tiene por qué ser realista.



## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres el padre del Personaje principal cuando era un adolescente. Debes darle un sermón de cómo son de malas las drogas y cómo pueden matarte o volverte loco. Deberías ser apasionado en este tema, y de ningún modo razonable. Recuerda, que realmente eres una memoria o una voz en la cabeza del Personaje principal, no una persona real, por lo que está bien si usas argumentos irracionales, y sientes un odio irracional a las drogas.

# K-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

### Tu personaje: voz

Eres la voz de los horrores del racismo. Describe diferentes escenas racistas con tanto detalle como te sientas cómodo. Empieza con las cosas más sutiles, menor salario por el mismo trabajo, cambiar de acera para no cruzarse con un 'moro', la desconfianza general. Sigue con cosas más conocidas públicamente, segregación, saltos de la valla y pateras, expulsiones en caliente. Puedes ser tan gráfico como quieras. Haz que el Personaje principal se sienta incómodo.

# K-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres el padre del personaje principal. Te has dado cuenta que tu hijo/a está preocupado con alguna cosa que le ronda la cabeza. *¿Hay algo que quieras contarme?*

# K-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres el jefe, o al menos una representación exagerada del jefe que el Personaje principal tiene en su cabeza. Eres una persona que roza la sociopatía. Has de usar una bonificación económica y un posible ascenso como zanahoria, y el despido como palo. Debes animar al personaje principal a no escuchar la voces en contra y hacer lo que es mejor para su persona, su carrera profesional y su familia.



# K-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: personaje principal

Tu mejor amigo te llamó hace un par de días y te comentó que había roto con su novia. Los dos os pasasteis la noche bebiendo e hiciste todo lo que pudiste para animar a tu mejor amigo. Pero ahora te has tropezado con ella, y ¿quiere liarse contigo? ¿Te irías con ella sabiendo que harías daño a tu amigo? ¿O la rechazarías por lealtad?

*Tómate un momento para considerar la situación. ¿Dónde estás? ¿Qué estás haciendo? Imagínate a tu mejor amigo. ¿Cuánto hace que lo conoces? ¿Cómo es físicamente? ¿Cómo era cuando estaba feliz? ¿Cómo estaba hace unos pocos días? ¿Cuánto hace que salía con ella?*

*Imagínate a la novia. ¿Cómo es físicamente? ¿Cómo suena su voz? ¿Cómo ha afectado la relación en vuestra amistad?*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*

# K-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

## Briefing para el jugador

Bienvenido a *El Camino menos transitado*. Este es un juego de **emociones** y **decisiones**. No hay un ganador o un perdedor. No tendrás objetivos como tal; en su lugar cada uno interpretaréis a un personaje que se enfrenta a una decisión. No hay respuestas correctas o equivocadas aquí, y las elecciones son a menudo difíciles.

Este juego está dividido en **rondas**. Tendrás un personaje diferente para cada ronda y no hay continuidad de personajes entre rondas. Al principio de cada ronda, tómate un momento para leer la hoja de tu personaje. Algunas rondas no tendrás un personaje y tendrás que sentarte. El juego está diseñado para minimizar esto, pero algunas veces ocurrirá. Cada ronda, un jugador diferente tendrá la oportunidad de interpretar el Personaje principal. Si tú estás interpretando este personaje, una vez que entiendas qué está pasando y comprendas bien a tu personaje, adelántate al centro del escenario (punto caliente). Solo el Personaje principal puede estar aquí.

Todos los demás jugadores interpretan **voces**, tanto para intentar influir al Personaje principal hacia sus puntos de vista, como para aportar información o para mostrar preocupación. No estás físicamente ahí, sino que eres una voz en la cabeza del personaje, incluso si eres la voz de alguien que está presente en la situación que vive el Personaje principal. Puedes decir cualquier cosa que imagines que la voz diría en la cabeza de alguien, siendo más amenazante o amable de lo que resultaría normal, porque no eres una persona real; eres una voz en la cabeza de otro, así que puedes ser una versión caricaturizada o exagerada si lo crees conveniente.

Como voz tenderás a hablarle al Personaje principal, pero también puedes hablar con otras voces si así lo deseas. ¿No has tenido nunca una discusión en tu cabeza? Fíjate que algunas voces pueden ser diferentes aspectos de otro personaje, posibilidades que el Personaje principal puede imaginarse en su mente. Para ayudar al Personaje principal a saber quién eres, preséntate a ti mismo antes de hablar.

Como una voz, puedes tanto desear hacer ver al Personaje principal tu punto de vista, o proveerle de información o preocuparle para hacer la decisión más difícil. Debería estar claro en base a la descripción de la voz en cuál de estas situaciones te encuentras.

A pesar de todo, debes dar a las otras voces una oportunidad para hablar. Si, como voz, sientes que otras voces no te están dando una oportunidad, puedes hacérselo dar a entender a los otros jugadores. Levanta la mano como para pedir el turno de palabra. Esta es la señal de que no estás dicho una sola palabra. Sé educado y deja a otros hablar y será una buena experiencia para todos.

Si estás interpretando al **Personaje principal**, tómate un momento para meterte en la cabeza de tu personaje. La decisión puede parecer clara y sin lugar a dudas, desde un punto de vista objetivo, pero tú no eres objetivo. A lo mejor tu personaje está priorizando algo que tú como jugador no harías. Quizás eres más proclive a desechar algunas cosas porque no son reales. Pero lo son para tu

personaje; tu meta como jugador es hacerlas reales también para ti. Intenta pensar como lo haría tu personaje, sentir como tu personaje sentiría. Disfrutarás de una mejor experiencia de juego si sientes que tus decisiones son significativas.

Fíjate que como Personaje principal tienes la habilidad de responder a las voces. Eres libre de interactuar con ellas como creas conveniente. No hay reglas para el **contacto físico** en este juego, ya que aunque puedes interactuar como quieras con las voces, no dejan de ser voces en tu cabeza. Así que, por poner un ejemplo, el personaje principal puede dar un puñetazo a una de las voces, y puede escenificarlo, pero no hace falta jugar a piedra/papel/tijera para ver quién vence, ya que el Personaje principal dirige la acción dentro de su cabeza. Y no está ocurriendo de verdad.

Como personaje principal, tienes **unos 10 minutos** para tomar una decisión. Siempre puedes escoger no decidir, es perfectamente válido. No tienes que tomar una decisión, pero igualmente el tiempo se agotará y tendremos que parar la escena para dar a otros la oportunidad de jugar. La escena termina una vez que hayas tomado una decisión o el tiempo se agote. Sal del centro del escenario y prepárate para la siguiente escena. Recuerda, tienes tiempo. No hay necesidad de tomar una decisión precipitada. Permítete el lujo de la indecisión y escucha las voces en tu cabeza. No te agobies por el tiempo y tomes una decisión precipitada: cuando el tiempo esté llegando a su final (queden un par de minutos), comenzaremos a bajar la iluminación de la escena para que sepas que el fin se acerca. Cuando finalmente tomes una decisión, sin decir nada, sal del centro de la escena.

Finalmente, **si no te sientes cómodo con tu personaje o con una escena** por cualquier razón, puedes sentarte y darle tu personaje a uno de los jugadores que no tienen uno. Mira la escena o tómate un descanso, como quieras. Aunque intenta estar de vuelta para la siguiente escena.



### Durante las escenas:

- **Respetar las decisiones.** El protagonista deberá tomar una decisión y sea cual sea, tiene libertad de tomar la que crea adecuada en ese momento según su personaje.
- **Escucha a los demás.** Tanto si eres el protagonista como una voz. Deja hablar a los demás, escúchales, y espera el momento idóneo para decir tu opinión. Intenta que no existan diálogos cruzados. Piensa que el objetivo de las voces es que hagan tomar una decisión al protagonista, no a las otras voces.
- **Silencio.** Si no tienes personaje en una escena, límitate a escuchar.



## Escenario 1

Una tienda de 'todo a 100' en el sur de España, y no precisamente en la mejor zona del pueblo. El personaje principal es un dependiente que está siendo atracado en un robo a mano armada.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# L-2

## Escenario 2

Una mujer está recibiendo una proposición de matrimonio de un hombre al que no está completamente segura de amar.

### Tu personaje: voz

Eres el amor de la mujer por ese hombre. A ella sí que le importa él, incluso aunque no esté segura. Háblale de la gran vida que tendréis juntos, cómo tu amor puede florecer al llevar la relación al siguiente nivel, y lo cariñoso que es él. No puedes rechazarlo de esta manera; le romperías el corazón. ¿Cómo puedes ser tan cruel?

# L-3

## Escenario 3

El Personaje Principal está caminando por las calles de la ciudad camino al trabajo cuando ve un perro enfermo en un callejón.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# L-4

## Escenario 4

El anciano padre (o madre) del Personaje Principal está bastante enfermo y quiere morir. Ha pedido al Personaje Principal que lo “desenchufe”, por así decirlo, para permitirle morir e incluso ayudarlo en su muerte.

### Tu personaje: voz

Eres las facturas médicas que se han estado acumulando y que continuarán acumulándose. El cuidado médico no es gratis, y no es precisamente barato. Simplemente vete nombrando la lista de gastos de los próximos años, si sigue cuidando de su padre (o madre).



# L-5

## Escenario 5

El Personaje Principal ha estado desempleado durante varios meses y el dinero se está agotando. Su hijo adolescente acaba de anunciar que ha dejado embarazada a su novia y que los padres de la chica la han echado de casa. Al hijo le gustaría traer a su novia a vivir a la casa familiar.

### Tu personaje: voz

Eres la compasión del Personaje principal. Hay tantas y tantas razones por las que no puedes acoger a esta chica en tu casa, pero ¿cómo puedes abandonarla en su momento de mayor necesidad? Tú eres su única elección. *Necesitas* ayudarla de alguna manera, incluso si eso significa que tú mismo pasarás hambre.

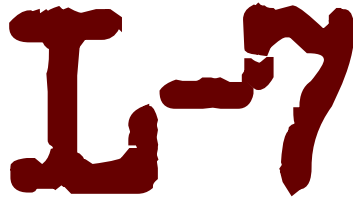
# L-6

## Escenario 6

El Personaje principal se ha encontrado una cartera con 500€ pero sin ningún carnet ni identificación dentro. El protagonista no está especialmente necesitado de dinero, pero 500€ estarían bien.

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.



## Escenario 7

El Personaje principal es una madre soltera que ha encontrado una bolsa con marihuana entre las cosas de su hijo/a recién entrado en la adolescencia. Quiere hablar con su hijo/a sobre las drogas.

### Tu personaje: voz

Eres la voz de la responsabilidad en la cabeza del Personaje principal. Necesitas convencerla que ella es un adulto y que es responsable de su hijo/a. Necesita hacer lo correcto y encarnar una clara figura de autoridad.

# L-8

## Escenario 8

El Personaje principal acaba de descubrir que su hermana es racista. ¿Debería enfrentarse a su hermana o mejor no meterse en medio?

Tu personaje: -

No tienes personaje en esta escena. Por favor, tómate un descanso y observa silenciosamente.

# L-9

## Escenario 9

El Personaje principal es un adolescente que acaba de descubrir que su mejor amiga ha recibido una paliza por parte de su padre, y debe decidir si informar a alguien responsable.

### Tu personaje: voz

Eres las dudas del Personaje principal. ¿Quién te va a creer de todas formas? Pensarán que lo haces para conseguir un poco de atención. Y qué pasaría si tu amiga dice que es mentira. Nadie te creería, y habrías perdido tu credibilidad y a tu amiga. Mejor quedarse callado, en serio.

# L-10

## Escenario 10

Al Personaje principal le han asignado una tarea importante en el trabajo. Pero su jefe quiere que él o ella maquille los números del proyecto. Si cambia los números, el departamento podrá hacer mucho dinero y el Personaje principal conseguirá un bono, pero otros trabajadores perderán su trabajo. Es posible que pierdan igual el trabajo en cualquier caso, pero si los números son maquillados lo perderán seguro. El jefe del Personaje principal ha amenazado con despedirle si no modifica las cuentas.

### Tu personaje: voz

Eres una lista de cosas que pueden comprarse con dinero, cosas que podría conseguir con el bono recibido tras maquillar las cuentas. Asume que se trata de una cuantía considerable, pero tampoco demasiado extrema. Además, cuando se mencione un posible ascenso, empieza a nombrar las ventajas que puede conllevar: una mejor oficina, respeto, poder en la compañía, un mejor sueldo, quizás tu propia secretaria, etc.

# I-11

## Escenario 11

El mejor amigo del Personaje principal ha roto hace pocos días con su novia, tras una relación de muchos años. El personaje principal está convencido que ella quiere liarse con él. Su mejor amigo es el que rompió la relación, pero se nota que aun sigue un poco enamorado de ella.

### Tu personaje: voz

Eres un conjunto de recuerdos del Personaje principal con su mejor amigo. Háblale sobre las cosas que habéis hecho juntos. Siéntete libre de inventar recuerdos, y explícalos con detalle mientras sucede la escena. Intenta que sean buenos recuerdos, pero si lo deseas puedes también recordar los malos momentos.

# I-12

## Escenario 12

El Personaje principal ha estado cuidando de su madre enferma durante algún tiempo. Se está debatiendo el tema de la herencia. Tanto el personaje principal como sus hermanos y hermanas quieren un mismo objeto de cierto valor. ¿Debería el personaje principal tomarlo sin más, o debería intentar arreglar las cosas con el resto de la familia?

### Tu personaje: personaje principal

Tu madre ha estado enferma desde hace un tiempo y ahora está en su fase final en estado senil. Como hermano/a mayor y uno/a de los que vive más cerca de tu madre, te ha caído la responsabilidad de cuidar de ella. Tu hermana, la mediana, se trasladó a la otra punta del país, y tu hermano menor es un abogado que contribuye con dinero, pero no con tiempo. Tú admiras el objeto en cuestión y lo quieres. Pero sabes que es causa de conflicto familiar.

*Tómate un momento para considerar tu situación. ¿Como es tu madre ahora? ¿Qué sientes viéndola así? ¿Qué se siente siendo el principal cuidador de un adulto inválido? ¿Qué se siente al verla caer en la senilidad? ¿Cómo son tus hermanos? ¿Cómo te sientes con sus niveles de esfuerzo con vuestra madre?*

*Considera el objeto en cuestión. ¿Qué es? ¿Por qué lo queréis todos? ¿Qué recuerdos lleva para ti? ¿Puedes sentirlo en la mano?*

*Cuando estés preparado, entra en el centro de la escena.*



## Ejercicios previos propuestos



- Palabras rápidas
  - El punto caliente (Mejor usar un discurso que vayan construyendo)
  - Trabajo de material inexistente (el regalo que te gusta y el que no te gusta)
  - Personajes sorpresa. Quizás una versión rápida de la tienda
  - Toma de decisiones. Una silla con alguien sentado y otro le pide algo.
  - El tren. Gente sin billete y hay revisor.
- Hacer que se espera por alguien que llega tarde (sin usar palabras).
  - En parejas: amigo que está con el móvil y llega un amigo que tiene algo muy importante que decir pero el primero no deja el móvil.