



REGLAMENTO

# TOUGH CALLS

— DYSTOPIA —



12+



3-5



45m

# TOUGH CALLS

— DYSTOPIA —

El mundo que conocemos ha terminado y todo lo construido por milenios de civilización hoy yace en ruinas. Quienes sobrevivimos a la catástrofe necesitamos liderazgo, alguien que nos ayude a sobrevivir y reconstruir nuestros hogares. ¿Eres capaz de asumir el desafío?

*Tough Calls: Dystopia* es un juego narrativo y de construcción de mundos ambientado en una serie de escenarios post apocalípticos. En cada partida, asumirás el rol de una persona con la ambición de ser el o la líder de la colonia de supervivientes, proponiendo soluciones a diferentes eventos y dilemas en un mundo donde ya nada es como antes. Ronda tras ronda, como grupo crearán y habitarán este fascinante mundo lleno de personajes y situaciones que responderán únicamente a sus decisiones.

¿Qué harías si uno de tus seres queridos es infectado por el virus *zombie*? ¿Cómo te ocultarías de las naves alienígenas que merodean la ciudad? O ¿cómo deducirías si quien te pide ayuda es un humano o un androide mimetizado?

## *¿Qué es una distopía?*

*Es un universo imaginario donde una catástrofe, invasión, o el control estricto de la sociedad han llevado a sus habitantes a vivir en condiciones deshumanizadas.*



## COMPONENTES



## PREPARACION DE LA PARTIDA

1. Cada participante elige un color y toma sus dos Fichas de Facción correspondientes **1**.

2. Baraja las Cartas de Pregunta, formando una pila y colócala al centro de la mesa **2**.

3. Ubica las Fichas de Votación **3** y el Reloj de Arena **4** en la mesa al alcance de todas y todos.

4. Escojan grupalmente una Carta de Escenario. Pueden elegir o tomar una al azar **5**. Luego toma las tres Cartas de Evento correspondientes al escenario escogido **6** (comparten el mismo reverso), ubícalas bocabajo junto a la pila de Cartas de Pregunta y devuelve el resto de las

Cartas de Escenario y Evento a la caja. No serán utilizadas en esta partida.

5. Arma la urna usando la Tapa de Urna y la caja del juego **7**. La Tapa debe calzar con el inserto de forma que se generen cinco compartimentos, uno para cada facción.

6. Entrégale el Abrebotellas **8** a quien haya propuesto jugar *Tough Calls: Dystopia*. Esa persona será el jugador o la jugadora inicial.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de votos al final de la partida. Para hacerlo debes intentar responder las preguntas de cada fase de la mejor manera posible, construyendo con tus decisiones una narrativa coherente y única, para convencer al resto de que tú eres la mejor opción para liderar al grupo de sobrevivientes.

Desde la Segunda Fase, al final de cada ronda se llevará a cabo una votación. Cuando esto suceda cada participante debe, siguiendo el orden de juego, tomar una de las Fichas de Votación e introducirla en secreto en la urna, en el compartimento de la facción del jugador o la jugadora que respondió de mejor manera.

En ningún momento de la partida una persona puede votar por su propia facción.

*Consejo 1: No hay reglas respecto a cómo escoger la mejor respuesta, pero algunos criterios pueden ser: la más creativa, la más coherente, la más graciosa, etc. Queda al criterio de quien está votando.*

### I. Primera Fase: pregunta de escenario

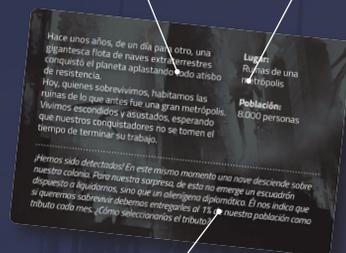
Para comenzar el juego, la persona que tenga el Abrebotellas debe leer en voz alta la descripción del escenario escogido, incluyendo el lugar y la población de la colonia. A continuación debe leer la pregunta inicial del escenario y responderla inmediatamente. Posteriormente, quien esté a su izquierda debe contestar la misma pregunta y así sucesivamente hasta que todos y todas hayan respondido.

Una vez que esto ocurra, quien se encuentre a la izquierda del jugador o jugadora inicial debe tomar el Abrebotellas y comenzar la Segunda Fase. En la Primera Fase no hay votación.

*Consejo 2: Durante esta fase se construyen los cimientos de la historia colectiva. Intenta diferenciar tu respuesta de las demás porque puedes usar esta información para construir tu personaje y su contexto.*

Descripción  
del escenario

Lugar  
y población



Pregunta  
de escenario

\* Estructura Carta de Escenario

### II. Segunda Fase: rondas de preguntas

Esta fase se desarrolla en una serie de rondas de votación, una por cada participante, en las cuales cada quien deberá responder a la misma pregunta y votar por la que le parezca la mejor respuesta.

La persona que está de turno debe robar tres Cartas de Pregunta de la pila, leerlas en silencio, elegir una de ellas, leerla en voz alta y responderla inmediatamente. Las cartas que no fueron elegidas deben descartarse boca abajo a un costado. Luego el jugador o la jugadora a su izquierda debe responder la misma pregunta, y así sucesivamente hasta que todos y todas la hayan respondido.

Luego, cada participante debe votar secretamente por su respuesta favorita, comenzando por quien tenga el Abrebotellas.

Una vez terminada la votación la ronda acaba. Entonces, el Abrebotellas debe pasarse a la persona de la izquierda, quien comienza la nueva ronda tomando tres Cartas de Pregunta de la pila, escogiendo una y respondiéndola.

Este proceso se repite hasta que cada participante haya comenzado una ronda de la Segunda Fase.

*Consejo 3: Si bien puedes tomar los conceptos de las respuestas que ya han dado otras personas, por la fluidez del juego se recomienda no centrar tu discurso en responder, copiar o contradecir las respuestas de tus oponentes.*

*Consejo 4: En esta fase se espera que cada participante sea coherente con lo que ha respondido anteriormente, incluyendo la Primera Fase. La mayoría de las cartas de pregunta te forzarán a responder de forma creativa, ya que probablemente otros u otras utilizarán antes que tú las respuestas más comunes. ¡No tengas miedo de proponer que tu colonia se adapte y sobreviva de formas interesantes o incluso extrañas!*

### III. Tercera Fase: evento final

Una vez finalizada la Segunda Fase, el Abrebotellas debe pasarse por última vez a la persona de la izquierda. Ese participante debe sacar una de las tres Cartas de Evento al azar, leerla en voz alta y responderla inmediatamente. A continuación debe responder quien esté a su izquierda, siguiendo luego el sentido de juego hasta que todos y todas hayan respondido.

En la votación de esta fase hay dos diferencias a considerar con las fases anteriores:

1. Cada participante debe votar a quien piense que haya sido el mejor candidato o la mejor candidata **durante toda la partida** (Incluyendo su última intervención en la Tercera Fase).
2. Cada participante **debe votar con una de sus Fichas de Facción**. Esta ficha cuenta como dos Fichas de Votación (revisar página 6, "Recuento de votos y fin de la partida").



*Consejo 5: Las Cartas de Evento ponen a tu colonia en situaciones difíciles o extrañas. Tu respuesta en esta fase debe intentar integrar tu narrativa completa en una respuesta coherente. Piensa en esta fase como un remate para cerrar tu relato.*

## RECUESTO DE VOTOS Y FIN DE LA PARTIDA

Al terminar la última votación, se abre la Urna y comienza el recuento de votos. Se cuentan las fichas en el compartimento de cada facción. El ganador o la ganadora será quien sume más votos (recuerda que las Fichas de Facción cuentan como dos Fichas de Votación). En caso de empate, quien tenga más Fichas de Facción ganará. Si el empate continúa se comparte la victoria.

## MÁS CONSEJOS Y NOTAS

*Nota 1: El Reloj de Arena es optativo, se puede usar en cualquier momento en que una persona esté tomándose demasiado tiempo en pensar o responder. Una vez que se usa el Reloj de Arena el o la participante debe comenzar su respuesta o terminar su argumento antes de que se acabe el tiempo.*

*Nota 2: Si aún tienes dudas sobre cómo jugar **Tough Calls: Dystopia**, te recomendamos leer el ejemplo a continuación antes de comenzar.*

*Consejo 6: Si te complica jugar este juego, te recomendamos pensar en algún personaje en particular que te podrías imaginar en el escenario escogido por tu grupo. Existe todo un universo de distopías de ciencia ficción de referencia. Podrías ser una persona temperamental que daría lo que fuera por su familia, o un sacerdote grandilocuente que piensa que un dios envió esta catástrofe, o una fuerte rebelde que quiere derrocar a los opresores de su gente o incluso una malvada dictadora que solo quiere un pase seguro a este oscuro nuevo mundo.*

*Consejo 7: **Tough Calls: Dystopia** no es un juego particularmente competitivo. El juego se desarrolla de mejor forma cuando los y las participantes disfrutan creando mundos fantásticos y llenos de vida. Se recomienda no buscar ganar a toda costa, sino que atreverse a crear una historia interesante y absorbente.*

## EJEMPLO PARTIDA DE TRES PARTICIPANTES

### Primera Fase

Te invitamos a leer un ejemplo del comienzo de una partida de **Tough Calls: Dystopia** para tres participantes. Recuerda que esto es sólo un texto de referencia, ya que en este juego la historia la crean ustedes.

Luego de elegir el escenario y sus facciones, Elena, Úrsula e Isaac van a comenzar la partida. Elena lee en voz alta al resto de los participantes la descripción del escenario de la invasión alienígena, y luego su pregunta inicial:

*“¡Hemos sido detectados! En este mismo momento una nave desciende sobre nuestra colonia. Para nuestra sorpresa, de esta no emerge un escuadrón dispuesto a liquidarnos, sino que un alienígena diplomático. Él nos indica que si queremos sobrevivir debemos entregarles al 1% de nuestra población como tributo cada mes. ¿Cómo seleccionarías el tributo?”*

Comienza contestando Elena, quien fue escogida como jugadora inicial, por lo que recibe el Abrebotellas:

*“Como bien saben ustedes, dediqué toda mi vida a trabajar en conjunto con el académico Dr. McPherson, que en paz descanse, en una nueva prueba de selección universitaria, que puede medir capacidades aún no desarrolladas por*

*las personas. En fin... Aunque nunca haya sido usada en el pasado, puede ser que este sea su momento... Propongo que todos rindamos esta prueba una vez al mes, y quienes obtengan el peor resultado conformen el tributo. El Dr. McPherson estaría orgulloso de que su método fuese ocupado para tan noble fin..."*

Una vez que Elena ha terminado su respuesta, es el turno de Úrsula, quien se encuentra a su izquierda y que responde:

*"No me sorprende que hables de pruebas obsoletas e injustas. Pero te olvidas que desde que llegaron los extraterrestres muchas cosas han cambiado. La mayoría de los trabajos que antes enriquecían, actualmente carecen de sentido y valor. Mientras que otros trabajos, que antes eran mal remunerados y desprestigiados, hoy son vitales. Las personas ricas están acostumbradas a sus privilegios del pasado, y se han transformado en unas verdaderas sanguijuelas para nuestra colonia. No podemos sacrificar a quienes sanan personas enfermas, trabajan la tierra, o educan a nuestros hijos e hijas, por individuos cuyo único valor son el oro y los diamantes que obtuvieron en el pasado. Propongo revisar cuál es el aporte para la colonia de los ricos, y entregar a quienes no se han logrado adaptar a las nuevas condiciones."*

Por último responde Isaac, quien está sentado a la izquierda de Úrsula:

*"¡Somos 8.000 sobrevivientes! Si sacrificamos un 1% mensual nuestra colonia desaparecerá en pocos años. ¿Es que no lo ven? El deseo de estos crueles alienígenas es eliminarnos y vernos sufrir una lenta agonía. Como hormigas aplastadas una a una, aprisionadas en su hormiguero. ¡No podemos permitirlo! Debemos dar la batalla, arrebatarles la nave diplomática y viajar a Tunguska, la fortaleza humana secreta. El apocalipsis ha llegado a nuestra colonia, pero no nuestro fin. De todas formas, si hay personas en la colonia que no quieren*

*ir a la batalla o que muestren afinidad con los alienígenas, creo que esas personas deberían ser entregadas como tributo."*

Cuando Isaac termina su respuesta, los tres participantes han respondido la pregunta inicial, por lo que se da por finalizada la Primera Fase. Elena entrega el Abrebotellas a la participante situado a su izquierda, Úrsula, quién será la jugadora inicial en la primera ronda de la Segunda Fase.

## **Segunda Fase**

Úrsula comienza la ronda robando tres cartas de la pila de Cartas de Pregunta, las lee en voz baja, y elige una de ellas. Descarta las otras dos bocabajo, y luego lee en voz alta la carta escogida:

*"¿Cómo piensas producir alimentos para tu colonia?"*

Tras leer la pregunta Úrsula contesta:

*"El ataque extraterrestre ha dejado nuestra ciudad en ruinas. Los animales escasean y la comida enlatada ya casi se agota. Pero hay una luz de esperanza: nuestros agricultores y agricultoras. Son personas que fueron menospreciadas en el pasado por los ricos, pero hoy son vitales para nuestra sobrevivencia. Propongo que formemos escuelas donde ellos nos enseñen técnicas agronómicas para tiempos apocalípticos. Sólo a través de la autogestión y el empoderamiento de la clase trabajadora lograremos fortalecernos, y así liberarnos de cualquier tipo de opresión, ya sea alienígena o humana."*

Al finalizar su respuesta, pasa a ser el turno de Isaac, quien responde:

*"Lo digo en serio. Es nuestra oportunidad de tomar el control y dejar esta ciudad en ruinas. Eliminemos a todos los alienígenas que podamos, y luego congelemos sus cuerpos en sus criogenizadores. Llevamos nuestras reservas de alimento a la nave, y si nos faltan provisiones*

*en el camino.. Bueno, ¡nos comemos a esos extraterrestres! Confíen. Si dejan de lado sus nauseas a lo viscoso, podremos alimentarnos fácilmente con ellos. Son seres que seguramente sabrán muy bien cuando estén horneados y cuando llegemos a Tunguska podremos disfrutar nuevamente de los mejores banquetes.”*

Al finalizar Isaac, pasa a ser el turno de Helena quien responde:

*“La comida no es el verdadero conflicto acá. El verdadero problema es nuestra rigidez sobre que hemos entendido por “comida” hasta ahora. Nuestro sistema digestivo perfectamente podrá procesar alimentos con nuevos sabores y olores.. pero, ¿podremos decir lo mismo de nuestra conciencia? Dejemos de pensar en el comer como un placer, y empecemos a verlo como una necesidad más que tenemos que completar para sobrevivir. Cómo decía el Dr. McPherson “Si las manzanas escasean, es el momento de buscar a los gusanos.” Propongo que exploremos nuevas*

*formas de alimentarnos, incorporando insectos y otras materias orgánicas a nuestra dieta.”*

Una vez que los tres participantes han respondido la pregunta, es el momento de la primera votación. Comenzando por el jugador inicial, los participantes toman una Ficha de Votación y la urna. Deben introducir la Ficha de Votación en el compartimento de la facción que para ellos tuvo la mejor respuesta durante esta ronda, sin que nadie más vea su preferencia.

Entonces el Abrebotellas debe pasar nuevamente al jugador de la izquierda, en este caso a Isaac, quien pasará a ser el nuevo jugador inicial. Es su turno de tomar tres cartas de la pila de Cartas de Pregunta, elegir una, leerla en voz alta y responderla inmediatamente. El proceso completo debe repetirse hasta que todos los jugadores y las jugadoras hayan comenzado una ronda. En ese momento, se da por finalizada la Segunda Fase, y debe comenzar la Tercera Fase con el evento final.

## RESUMEN DE LA PARTIDA

### I. Primera Fase: pregunta de escenario.

Quien propuso jugar toma el Abrebotellas y lee la Carta de Escenario completa, pasando luego a responder su pregunta. Cada participante responde por turno, el cual pasa a la izquierda. Sin votación.

### II. Segunda Fase: rondas de preguntas.

El Abrebotellas pasa a la persona de la izquierda, quien debe tomar tres Cartas de Pregunta, escoger una y responderla. Por turnos, cada participante responde la misma pregunta y finalmente votan por su respuesta favorita. Luego de la votación, el Abrebotellas pasa a la persona de la izquierda, quien toma tres Cartas de Pregunta y elige una.

Este proceso se repite hasta que cada participante haya escogido una pregunta y esta haya sido respondida por todas y todos.

### III. Tercera Fase: evento final.

El Abrebotellas vuelve a quien comenzó la Segunda Fase. Esa persona debe sacar al azar una Carta de Evento, leerla en voz alta y responder la pregunta. Cada participante responde por turno la misma pregunta y finalmente votan con una Ficha de Facción por su candidato o candidata favorita.

Se cuentan los votos y quien tenga más votos gana el juego. Recuerda que las Fichas de Facción equivalen a dos Fichas de Votación.



#### Autores:

Diego Burgos,  
Margarita Pino.

#### Ilustrador:

Dmitry Vishnevsky.

#### Revisión:

José Manuel Álvarez,  
Eduardo Bravo, Jorge Larraín,  
Laura Mena, Manuel Warner,  
Simón Weinstein.

#### Diseño Gráfico:

Laura Mena.

#### Edición:

Fractal Juegos  
www.fractaljuegos.com

#### Fabricado en China

por Whatz Games.