

# **Truco o trato** *por Mike Young y traducido por María Diz*

Truco o trato es un juego de ritmo rápido, con escenas interactivas que cambian rápidamente. Es perfecto para practicar improvisación y toma rápida de decisiones. Los encuentros deben suceder rápidamente y solo durar un minuto o dos. Truco o trato no es un juego serio y no debe ser tomado como tal.

Truco o Trato es un juego que tiene un conjunto básico de personajes jugadores, y una multitud de personajes no jugadores. Los PNJs vienen y van, pero los PJs permanecen durante el juego.

Para jugar, necesitarás a cuatro personas que hagan de los que van de puerta en puerta, uno de los cuales debería interpretar a un personaje masculino, y al menos tres personas para que hagan de vecinos. El escenario es sencillo: Es Halloween y Tom lleva a sus dos hijos y al chico de los vecinos a recolectar caramelos.

Este juego fue creado y probado en las Intercon 11.5 por Mike Young.

## **Preparación del Juego**

- (1) Fotocopia la información de los personajes y de los encuentros.
- (2) Dale las hojas de personaje a Tom y los niños y coloca las hojas de encuentro en un sombrero o bolsa a tal efecto.
- (3) Haz que los PNJs (los jugadores que hacen de vecinos) se coloquen en fila india enfrente de Tom y los niños. Cada PNJ saca un encuentro del sombrero.

Cuando todo el mundo esté listo, Tom y los niños llaman a la “puerta”. El primer PNJ debe hacer como que abre la puerta y Tom y los niños gritan “Truco o trato”. Esto hace que comience el encuentro que debería durar un par de minutos. El primer PNJ va entonces al final de la fila y roba de nuevo un encuentro. Continúa haciendo esto hasta que acabes todos los encuentros. Si un PNJ necesita que haya más de una persona dentro de la casa, usa a la siguiente persona en la fila. Puedes añadir tus propios encuentros al sombrero.

**Hojas de personaje** (recortar por la línea discontinua y entregar al jugador correspondiente)

<b>Tom</b>	<p>Eres Tom, un hombre de treinta y tantos, y un reciente divorcio. Tienes dos hijos. Alice/Alex tiene unos seis años y está muy mimado y cree que todo es suyo. Jerry/Jill es pequeño todavía y es su primer truco o trato.</p> <p>No sabes mucho sobre el niño del vecino, pero has aceptado llevarlo contigo.</p> <p>Eres responsable de la seguridad de estos niños y te lo tomas muy en serio. No dejes que nada malo les ocurra.</p>
<b>Alice/Alex</b>	<p>Hmph. La vida era maravillosa hasta que tuviste un hermano pequeño, Jerry/Jill. Hizo que tus padres dejaran de quererse y se separaran. Te gustaría deshacerte de él/ella.</p> <p>Al ser el hermano mayor, estás al mando. Asegúrate de conseguir lo mejor de lo mejor en todo lo que os den esta noche.</p>
<b>Jerry/Jill</b>	<p>Eres solo un niño muy pequeño. No entiendes qué está pasando. Hay muchas cosas raras y que te dan mucho miedo.</p> <p>Estás con tu papá y tu hermano mayor Alí/Alé (Alice/Alex).</p> <p>Te gusta llevarte las cosas, cualquier cosa que te den, a la boca.</p>
<b>[Invéntate un conjunto de sílabas impronunciabiles para tu nombre]</b>	<p>Te acabas de mudar aquí con tus padres, desde un país extranjero, donde estaban todos tus amigos y la vida era mucho mejor.</p> <p>No tienen Halloween en tu país, por lo que no entiendes qué está pasando.</p> <p>Asegúrate que realizar los rituales adecuados según tu sociedad (invéntalos) y haz saber a la gente que cualquier cosa era mucho mejor en tu hogar natal.</p>

**Encuentros** (recortar por la línea discontinua y meter en el sombrero)

Una bruja con una manzana envenenada para la más bonita del reino.	Un loco que ha puesto objetos dañinos, fácilmente visibles, como agujas de calcetar, en las golosinas.
La mujer de Tom. Acabáis de tener un amargo divorcio.	Un zombie con golosinas podridas.
Un hippie anciano, claramente colocado, con brownies de maría.	Estabas intentando robar en esta casa. No tienes ningún arma.
Un alienígena dando golosinas extrañas de su planeta natal Gribnif.	Zíngaros con extraños poderes mágicos. No os olvidéis de intentar robar a los niños.
El abusón de clase de Alice/Alex.	Un grupo de fanáticos religiosos. Invéntate la religión.
Un bombero. ¡La casa está en llamas!	Un esquizofrénico. Crees que la gente lee nuestras mentes con satélites.
Un perro parlante.	Uuups! Olvidaste que hoy es Halloween. No tienes caramelos.
Tienes unos brócolis, coliflores y coles de bruselas riquísimos para los niños.	Un calamar gigante.
El máster de este rol en vivo.	Tu identidad secreta es Superman. Pero no dejes que nadie lo averigüe.
Eres Mr. Rogers.	Eres todos los miembros de tu grupo favorito. Canta para los niños.
Trabajas en la guardería de Jerry/Jill. Se está saltando la hora de la siesta y has enviado muchas notas sujetas a su manga sobre esto.	Estás en clase de Alice/Alex y estás secretamente enamorado de él/ella.
El jefe de Tom. La fecha de entrega del gran proyecto es mañana.	Un Presidente de los Estados Unidos. Los dos siguientes en línea son tus agentes del servicio secreto.
Un mimo, no hables.	Eres un pobre y solitario fantasma. Solo quieres tener algún amigo.
El mejor amigo de Alice/Alex. Conseguiste más y mejores caramelos que él/ella.	Los padres del extraño niño extranjero. Invéntate un lenguaje.
Un dj de la radio. Estáis emitiendo en directo.	La mamá de Tom. Recuerda, él siempre será tu querido niño.
Un niño de la tribu rival del niño extranjero. Os odiáis mutuamente.	Un agente de seguros. Necesitas hacer una gran venta.
Tú tienes el plutonio. ¿Tienen ellos el mono? La contraseña es Truco o Trato.	Tienes caramelos extranjeros muy raros.
Eres un payaso. Haz trucos. Haz reír a los niños.	Tu casa es una máquina del tiempo. Tienes a gente contigo de diferentes épocas.

Un alien malvado recolectando especímenes para tu zoo.

Estás a dieta. La mera mención de caramelos te hace ponerte a comer como loco.

Eres un monologuista muy malo. Esta gente deben ser fans tuyos.

Eres una persona normal. Tienes caramelos normales. Intenta que se sospechen todo lo posible de ti.

Eres un subastador. Subasta tus caramelos.

Eres un agente inmobiliario. La casa está en venta.

Eres un robot. Tienes tuercas y tornillos para todos los niños robot.

Tú (y otros 3 PNJs) sois los equivalentes malvados de los Pjs de una dimensión paralela. Intentad reemplazarlos.

Eres una bruja. Tu casa está hecha de caramelo.