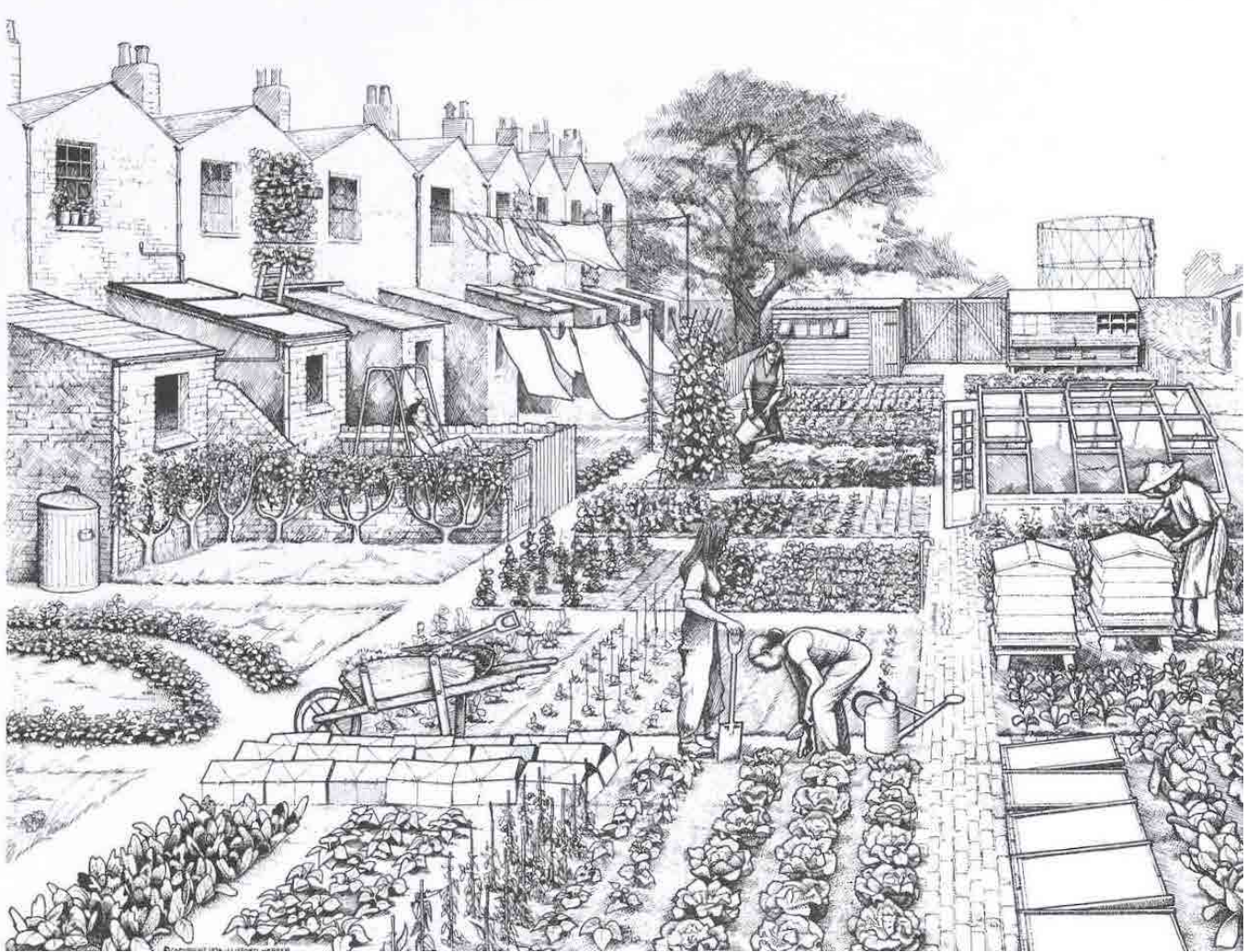


El Año de Transición

Un juego de trazado de mapas sobre futuros poscapitalistas
Una reimaginación de El Año Tranquilo ("The Quite Year")



Diseñado y escrito por Affinity Games.

Ilustraciones por Clifford Harper.

Publicado por primera vez en 2021.

Traducido por Traducciones Alfanumérico en 2022.



Capítulo Uno: Reune

Como facilitadore lee todo el libro y completa las tareas descritas en este capítulo antes de invitar a otras a unirse a la mesa.

¿Qué es esto?

Este es un juego de trazado de mapas. Se exploran colectivamente las luchas de una pequeña comunidad que trata de abandonar las tecnologías, las economías, los conocimientos y las prácticas extractivas y construir una nueva forma de vida. Es un juego sobre comunidad, decisiones difíciles, sueños solarpunk y futuros anticapitalistas. Los jugadores narrarán los acontecimientos de la comunidad mientras se enfrentan a los numerosos retos del cambio climático y exploran la transición de dejar el capitalismo y el control de unos pocos a una democracia expandida de comunidades que controlan juntas sus vidas y futuro. Cuando juegas tomas decisiones sobre la comunidad. Esas decisiones se registran en un mapa que evoluciona constantemente. Algunas partes del mapa son cartografía literal mientras que otras son simbólicas. También nombrarás y describirás los distintos grupos que componen la comunidad en general.

¿Serán capaces de trabajar juntas y de sobrevivir y prosperar a través de la transición y del empeoramiento de los efectos del cambio climático? ¿Cómo será esta comunidad después de un año de trabajo hacia la transición? Este juego te anima a plantearte estas preguntas y a jugar para descubrir qué ocurre. Los jugadores trabajan juntas para crear y dirigir esta comunidad, pero también hacen de abogade del diablo e introducen conflictos y tensiones en el juego.

Provisiones

El Año de Transición requiere de 2-4 jugadores y de 2-4 horas.

Adicional a eso se necesita:

- Dos hojas de papel en blanco (tamaño carta)
- Lápices, gomas de borrar y varias tarjetas de índice
- Al menos 6 dados de seis caras (mientras más pequeños, mejor)
- 20 fichas de menosprecio (posiblemente piedras o cuentas de cristal)
- Una baraja inglesa con comodines (54 naipes)
- Le Oráculo (lo que explica las cartas de referencia)

Preparando Tu Espacio

Es necesario realizar algunos preparativos antes de estar listo para enseñar El Año de Transición a otras personas. Empieza por despejar tu mesa o lugar de cualquier objeto innecesario. Intenta conseguir un entorno minimalista.

Separe la baraja en los cuatro palos (que representan las cuatro estaciones). Coloca cada uno en una pila separada. El clima ha cambiado drásticamente en el Año de Transición, nuestras primaveras y otoños son más cortos, nuestros veranos e inviernos más largos. Toma tres cartas de la pila de Corazones (primavera) y baraja estas cartas en la pila Diamantes (verano). Toma 3 cartas del palo de Tréboles (otoño) y baja estas cartas con el palo de Picas/Espadas (invierno). Trata estas cartas como si fueran del palo del que forman parte ahora, lo que significa que repetirás algunas indicaciones del Oráculo. Baraja una carta Comodín en la pila de Diamantes (verano)

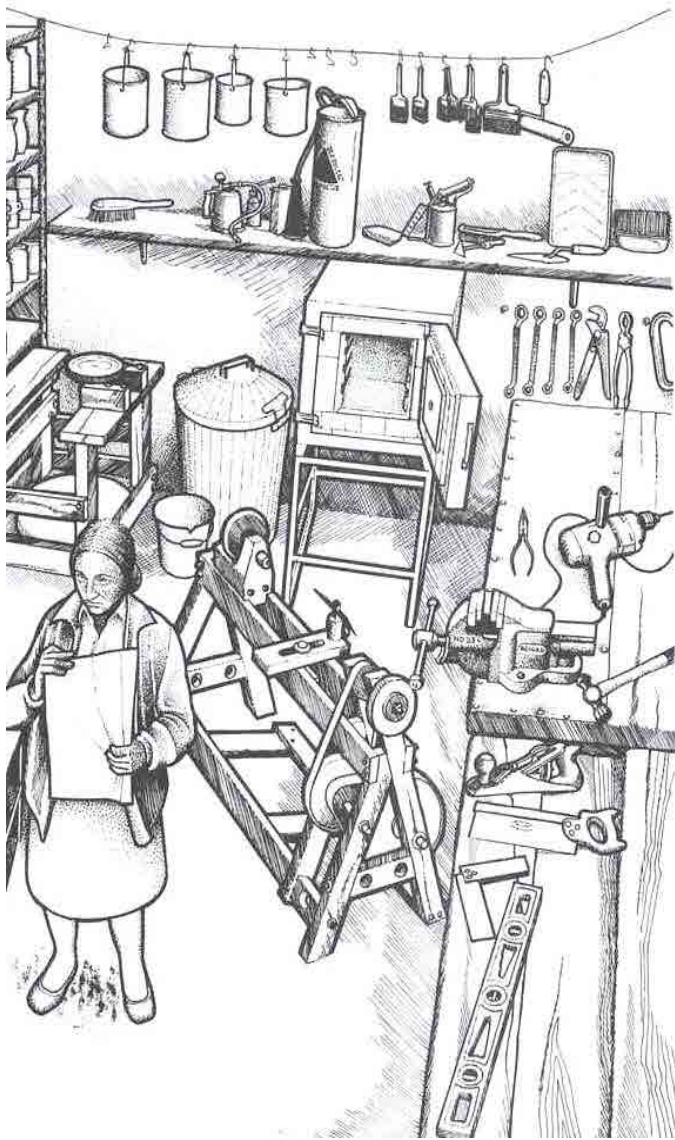
y otra en la pila de Picas/Espadas (invierno). Cuando se roba un Comodín, le jugador que lo roba juega esa carta y luego roba y juega otra carta en su turno.

Coloca los papeles en blanco en el centro de la mesa: uno se convertirá en el mapa de tu zona y el otro en nuestro Menú de Gustos. A su alrededor coloca el resto de materiales: los lápices, los dados, las fichas de menosprecio, la tarjeta de resumen y las tarjetas de índice.

Escribe dos encabezados de columna en una de las tarjetas de índice: "Común" y "Limitado". En una segunda tarjeta escribe otros dos encabezados de columna: "Grupos de Afinidad" y "Nombres".

Un Año Efímero

Una partida completa de El Año de Transición suele durar entre 3 y 4 horas, incluyendo el tiempo de enseñanza. Si se prefiere jugar una partida más corta se puede hacer de la siguiente manera: antes de jugar retira 4 cartas de cada uno de los palos (que representan las estaciones). Asegúrate de quitar la Reina de Diamantes (verano), y asegúrate de mantener el Rey de Picas/Espadas (invierno) en las cartas con las que juegas.



La Historia de Apertura

Lee en voz alta.

Durante mucho tiempo nuestras vidas y nuestro futuro fueron capturados y enjaulados por un sistema del que no podíamos escapar, uno de extracción, explotación y despilfarro. Ahora, por fin, tenemos la oportunidad de hacer la transición a otra forma de vida. Los motores de la industria y el Estado se han detenido, los amos se han ido. Se fueron y se llevaron a los verdugos con ellos.

Nos queda esto: un año de relativa paz. Un año de tranquilidad, con el que dismantelar o reutilizar las herramientas y conocimientos del pasado y reclamar una forma diferente de convivencia. Llegado el invierno, los amos enviarán a los verdugos para que se lleven lo que quieran. No sabemos quién o qué sobrevivirá a este encuentro. Es entonces cuando el juego terminará. Pero aún no sabemos nada de eso. Lo que sabemos es que ahora mismo, en este momento, tenemos una oportunidad para repensar la vida y el trabajo en común, lejos de los amos, de sus verdugos y de la segada que se avecina.

Capítulo Dos: Consulta

Como facilitadore lee al grupo el texto (normal) de este capítulo en voz alta, siguiendo las instrucciones escritas en cursiva.

Explicando las Herramientas

Empecemos por familiarizarnos con nuestras herramientas.

Señala la página en blanco.

Este es nuestro mapa. Antes de jugar estableceremos algo del paisaje y de la gente que vive aquí. A medida que juguemos actualizaremos el mapa para reflejar nuestras decisiones, grupos de afinidad, recursos, conflictos y oportunidades. Algunas partes del mapa serán cartografía literal y otras serán simbólicas. Intentaremos evitar escribir palabras en él, aunque está bien dibujar símbolos comunes.

A lo largo del juego todos seremos responsables de dibujar en este mapa. Esta bien dibujar sin cuidado o de forma imprecisa. Lo importante es que todos vamos a dibujar.

Señala los dados.

Estos son los dados de los proyectos. Cuando un grupo de afinidad (o grupos que trabajan en conjunto) comienza un proyecto colocaremos uno en el mapa para anotar cuántas semanas tardará en terminarse. Pasada una semana (o turno) el dado disminuye por uno. Cuando un dado llega a cero el proyecto queda completado.

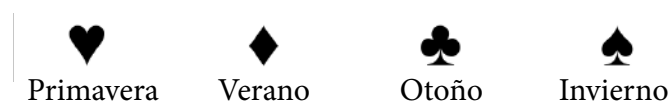
Señala las fichas de menosprecio.

Estas son fichas de menosprecio. Representan cualquier tensión y frustración que pueda surgir entre nuestros grupos de afinidad.

Señala la tarjeta de resumen

Esta es una tarjeta de resumen. Nos recordará qué hacer cada semana de El Año de Transición, y en qué orden.

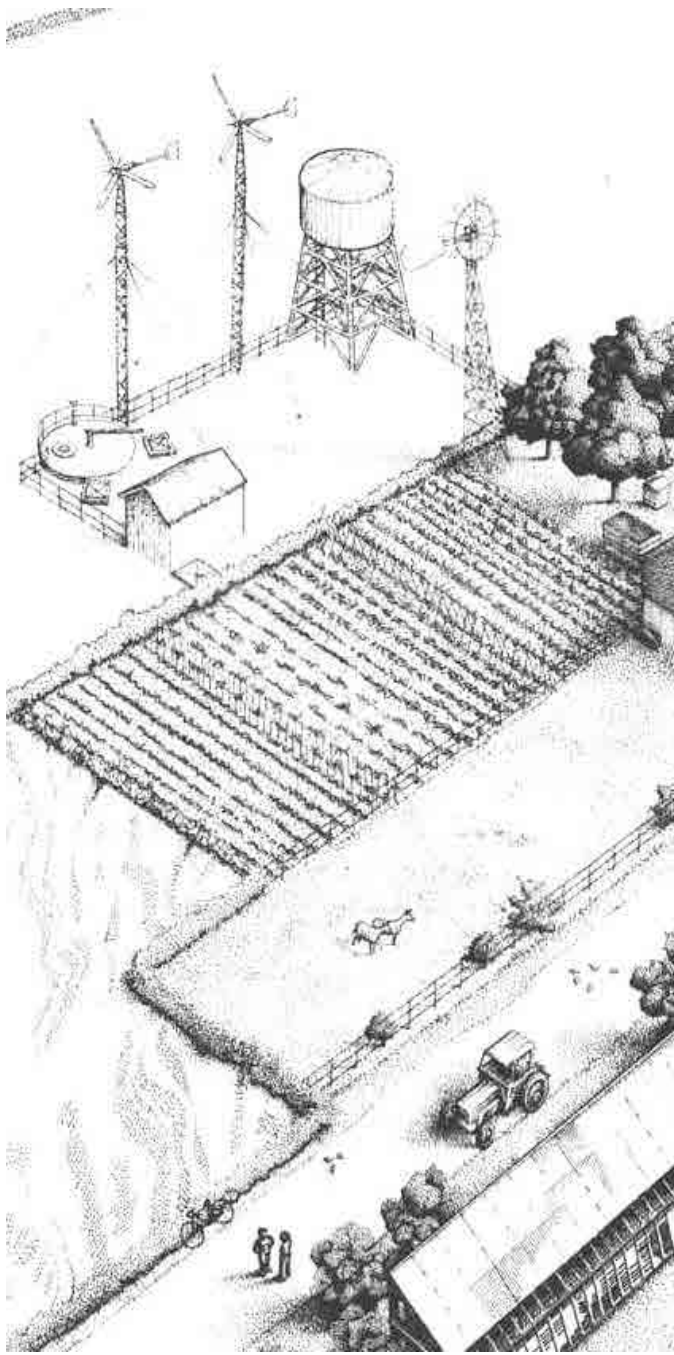
Explicando la Baraja



Señala las cuatro pilas de palos de cartas y menciona que corresponden a las cuatro estaciones. Tomando la pila de Picas/Espadas, muestra a todos el Rey de Picas/Espadas.

El juego se termina cuando sale esta carta. Puede llegar en cualquier momento durante el Invierno.

Toma 3 cartas al azar de las pilas de Corazón y Trébol, como también las cartas comodín, y baraja éstas (8 cartas) entre las pilas de Diamante y Pica/Espada. Recuerda al grupo que esto se debe a que el clima ha cambiado. La primavera y el otoño son más cortos, el verano y el invierno más largos, y hay más fenómenos meteorológicos extremos. Baraja la pila de Picas/Espadas y colócala boca abajo sobre la mesa. Baraja la pila de Tréboles y colócala encima. Repite la operación con la de Diamantes y, por último, con la de Corazones. Mientras barajas cada palo recuerda al grupo su estación.



Quiénes somos

Cuando jugamos al Año de Transición no controlamos a personajes específicos ni actuamos escenas.

En cambio, todos tenemos dos papeles que desempeñar en este juego. El *primero* es hablar en nombre de los diversos grupos de afinidad que componen esta comunidad, y preocuparnos por sus destinos individuales y colectivos.

El *segundo* es introducir desapasionadamente dilemas, para provocar situaciones difíciles y ver qué sale de ellas. Todos actuamos como fuerzas sociales abstractas dentro de la comunidad. El Año de Transición nos pide que nos movamos entre estos dos papeles. En cualquier momento podemos representar a una sola persona, a un grupo de personas o a toda una multitud. Esta es una historia sobre fuerzas sociales en lugar de personas específicas.

El juego nos pedirá que hablemos en nombre de varios grupos de afinidad dentro de la comunidad y que realicemos acciones que los representen. Cada vez que lo hagamos indicaremos el grupo de afinidad por el que estamos hablando o actuando.

Un **grupo de afinidad** es un grupo cerrado formado por individuos (~3-20) que comparten un rasgo común, una afinidad: puede ser un interés, una visión y unos valores compartidos, o una identidad (como la etnia, el género, la orientación sexual, el idioma, la religión, etc.). Estos individuos trabajan juntos, se apoyan mutuamente y trabajan para lograr una misión o un objetivo concreto. Es frecuente que estas personas formen parte de varios grupos de afinidad, lo que permite una polinización cruzada entre grupos y afinidades más amplias.

Cuando se introduce un grupo de afinidad en el mapa hay que recordar que no debemos sentir que ningún punto de vista pertenece a ninguno de nosotros, y que se nos invita a hablar en nombre de los grupos de afinidad a lo largo del juego. Al señalar explícitamente los distintos grupos de afinidad y sus puntos de vista El Año de Transición nos permite explorar cómo los individuos dan forma a los grupos y cómo los grupos dan forma a la comunidad, así como cómo los individuos, los grupos y las comunidades se enfrentan a las cicatrices del capitalismo.

También se nos presentarán oportunidades para introducir temas a los que la comunidad deberá hacer

frente tras el colapso del capitalismo. Esto ocurrirá a menudo cuando nos toquen cartas o utilicemos la acción "Nombrar un grupo". Al introducir desapasionadamente los dilemas, y luego volver a nuestro otro rol como grupos dentro de la comunidad, creamos tensión y hacemos que las luchas de la comunidad se sientan reales. Si hay un problema con el que luchas en la vida real (como por ejemplo si un espacio puede ser realmente seguro), introduce a la narrativa situaciones que lo pongan en duda.

Haz una tarjeta X

Hagamos una tarjeta X para asegurarnos de que el juego no se adentre en un terreno en el que les jugadores se sientan incómodos.

Toma una tarjeta de índice en blanco y dibuja una gran X en ella.

Esto puede ser una tarjeta de índice con una X dibujada en ella, o los jugadores pueden cruzar los brazos por encima de su cabeza en forma de X, o cualquier combinación de cosas que sean fácilmente visibles para quienes están jugando.

Si en algún momento alguien que esté jugando se siente incómodo con lo que se está representando durante el juego, tanto si está presente en el menú de gustos como si no, puede señalar o tocar la tarjeta X o hacer el signo de la X con los brazos, o lo que sea que represente la tarjeta X de su grupo.

Cuando esto suceda es responsabilidad de los demás jugadores poner fin a la discusión en curso y pasar a otra cosa. No profundicen en el motivo por el que la persona ha utilizado la carta X, respeten su decisión y sigan adelante.

Crea un Menú de Gustos

El Año de Transición es un juego en el que la gente puede crear su propio mundo ficticio, sus personajes y sus escenarios poscapitalistas. Está pensado para ser un poco aterrador y un poco esperanzador. Para garantizar que este juego sólo contenga ideas, temas e historias con las que todos los miembros de la mesa se sientan cómodos se creará un menú de cosas que todos quieren y no quieren ver en el transcurso del juego.

Todos tienen la oportunidad de decir algo que definitivamente quieren ver en el juego (Sí) o algo que definitivamente no quieren ver en el juego (No). Los jugadores se turnan para escribir cada preferencia en la columna correspondiente.

Pueden ser temas particulares de otras historias o juegos sobre el cambio climático, la destrucción del clima, la inestabilidad económica o el pico del petróleo, o simplemente ideas generales o temas que los jugadores estén interesados en incluir o excluir. Todos se turnan para añadir cosas al Menú de Gustos hasta que a nadie se le ocurra nada más que quiera añadir o excluir del juego. No es necesario que las dos columnas que las dos columnas sean igual de largas, sólo tienen que incluir cualquier cosa que los jugadores consideren importante. No duden en añadir o eliminar elementos del Menú de Gustos en cualquier momento a medida que avance el juego.

Toma una de tus hojas de papel y crea dos columnas etiquetadas como "Sí" y "No". Escribe las preferencias en el Menú de Gusto y pronúncialas en voz alta. Pasa el Menú de Gusto a cada persona en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todos hayan tenido la oportunidad de añadir algo.

Esbozando el Poscapitalismo

Antes de comenzar el juego debemos establecer el paisaje de nuestro mapa, la naturaleza de la economía local y su colapso, y el impacto residual que ha tenido en la zona. Comenzamos con una breve discusión (que dure como máximo 2 minutos) sobre el terreno general y el hábitat. Esto puede ser tan sencillo como que alguien diga: "¿Qué tal un pequeño pueblo de montaña?" o "¿Qué tal un pequeño pueblo costero?" y que todos asientan con la cabeza.

Una vez que nos pongamos de acuerdo, cada uno de nosotros introducirá un detalle del terreno local y lo dibujará en el mapa. Estos esbozos deben ser básicos y sencillos, dejando mucho espacio en blanco para poder añadir más cosas durante el juego.

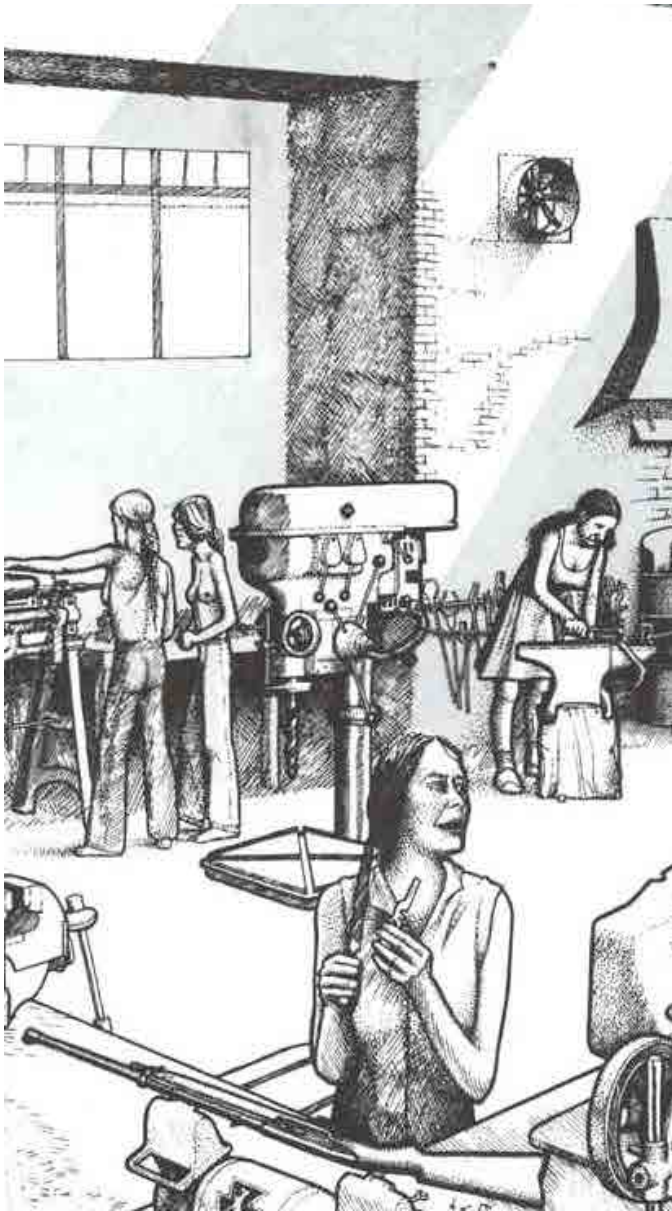
La comunidad en sí debe estar distribuida en el mapa, quizás ocupando hasta 1/3 de la hoja. Normalmente la comunidad tiene unos 150-200 miembros.

Lo siguiente es establecer la naturaleza de la industria extractiva local y el impacto residual que ha tenido en la zona. Realicen un breve debate (de 4 minutos como máximo) sobre lo que se había construido allí antes para explotar y extraer de ese paisaje.

Una vez que se haya decidido la naturaleza general de esta industria extractiva, un jugador se ofrece para dibujar un hito notable que haya quedado de esa industria. Puede ser algo como una mina, un molino o un pozo petrolero. Es mejor que este dibujo sea pequeño y sencillo.

El resto de los jugadores demarcan las fronteras de los efectos persistentes de esa industria. Esto puede significar dibujar varios rectángulos para representar campos cercados que fueron cultivados convencionalmente y donde ahora el suelo se ha erosionado, o una amplia forma trapezoidal para representar una zona de sobrepesca, o un círculo alrededor de un lago contaminado. Estos bordes no son un inventario exhaustivo de la destrucción del paisaje sino un punto de partida para comprender el impacto.

Decidan sobre un terreno general. Haz que cada jugador introduzca un detalle y lo dibuje en el mapa. Para seguir, un jugador debe introducir un punto de referencia de la industria anterior y luego el resto de los jugadores deben demarcar las fronteras del impacto de esa industria extractiva.



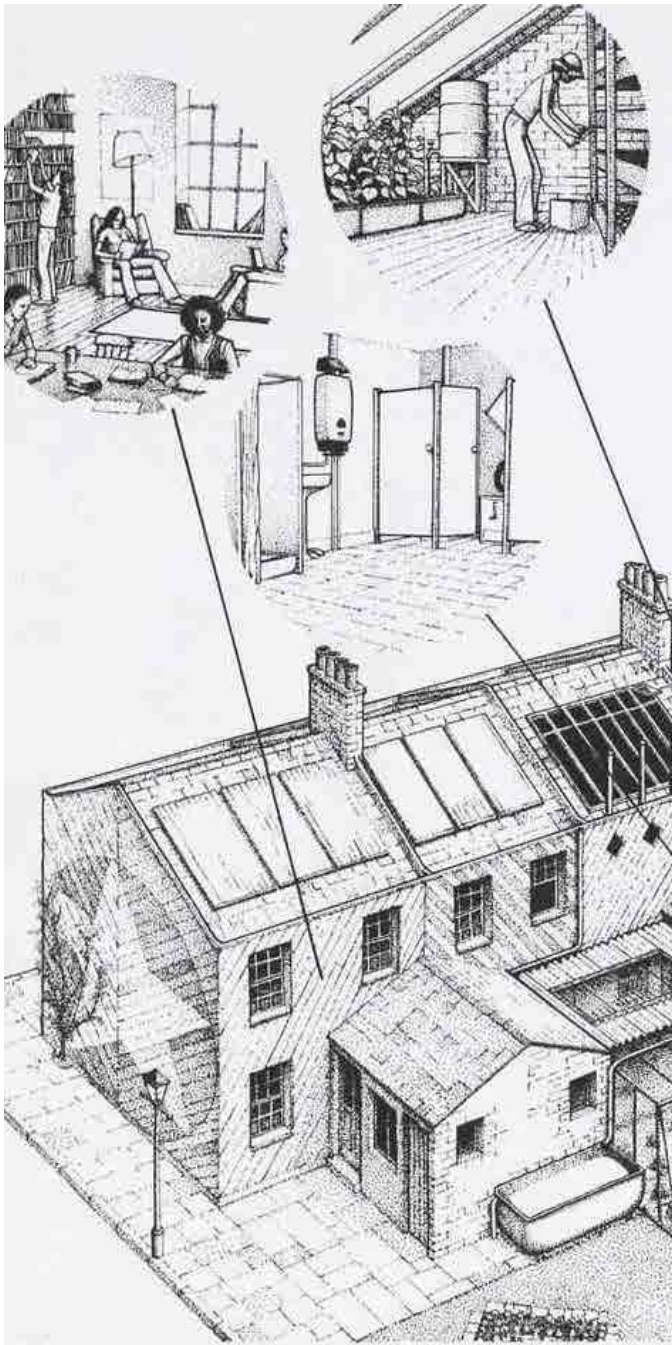
Introduciendo Grupos de Afinidad

En este punto cada uno de nosotros debe presentar un grupo de afinidad y hablarnos brevemente de él y de cuál es su afinidad compartida -como un interés, una identidad o una visión y unos valores compartidos (o una combinación de ellos)- y dar un nombre a este grupo. Anota estos nombres en una tarjeta de índice bajo el título "Grupos de Afinidad".

Cuando introduzcamos un grupo de afinidad dibujaremos una representación del mismo en el mapa. Estos esbozos deben ser básicos y sencillos, dejando mucho espacio en blanco para poder añadir más cosas durante el juego. Cada uno de nosotros presenta un grupo de esta manera, pero se entiende que hay otros grupos dentro de la comunidad que jugamos, tal vez una media docena o más que aún no tienen nombre.

Como ejemplo, un grupo puede decidir situar su actividad en una ciudad costera. La primera persona presenta un grupo de afinidad: "Muy bien, hay un grupo de gente que vive en los muelles y que sobrevive en gran medida del mar y quiere administrar ese ecosistema, estos son los marineros" y dibuja una caña de pescar. La siguiente persona añade: "Más lejos de la costa, en el valle, hay un grupo de cristianos blancos que gestionan pequeñas granjas, son agricultores" y dibuja un establo. La tercera persona añade: "Hay un grupo de personas en el pueblo que son artistas, fabricantes y artesanos que buscan y reutilizan los residuos, se llaman a sí mismos "punks en el vertedero" y dibuja un contenedor de basura. La última persona dice: "Hay un grupo de madres negras y sus hijos, que han formado un grupo para ayudarse mutuamente en el cuidado y la educación de los niños, se llaman a sí mismas la colectiva de los niños" y dibuja un chupete.

Todos deben presentar un grupo de afinidad, nombrarlo y describir cuáles son sus afinidades y añadirlo al mapa y a la tarjeta de índice antes de continuar.



Recursos de Inicio: Comunes y Limitados

Ahora cada uno de nosotros declara dos recursos:
1) un recurso que la comunidad podría compartir en común (o uno compartido por unos pocos grupos de afinidad) para el bien de todos y 2) un recurso cuyo uso la comunidad podría acordar que debería limitarse (o dejar de usar) para el bien de todos. No los dibujes de inmediato.

Algunos ejemplos son:

- Ganado doméstico
- Dinero
- Agua potable
- Semillas
- Paneles solares
- Gasolina

La identificación de un recurso lo convierte tanto en importante como en un foco de disputa. Si se elige el "ganado doméstico", puede ser algo que elijamos para continuar, pero de una manera nueva y comunitaria, o para limitar o eliminar nuestro consumo.

Haz que todos nombren un recurso para cada categoría antes de continuar. Anótalos en la tarjeta de índice que lleva el título Comunes/Limitados.

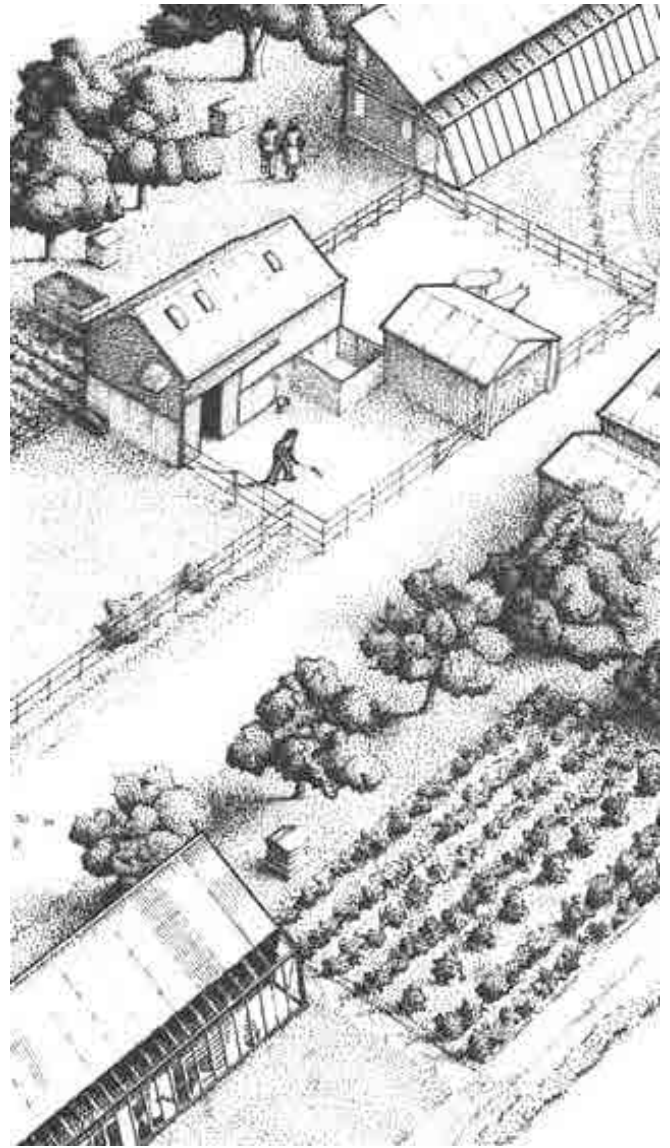
Mirando las opciones de los recursos Comunes elegimos uno entre ellos. Se borran los otros no elegidos y quien lo haya seleccionado dibuja en el mapa algo que represente el recurso.

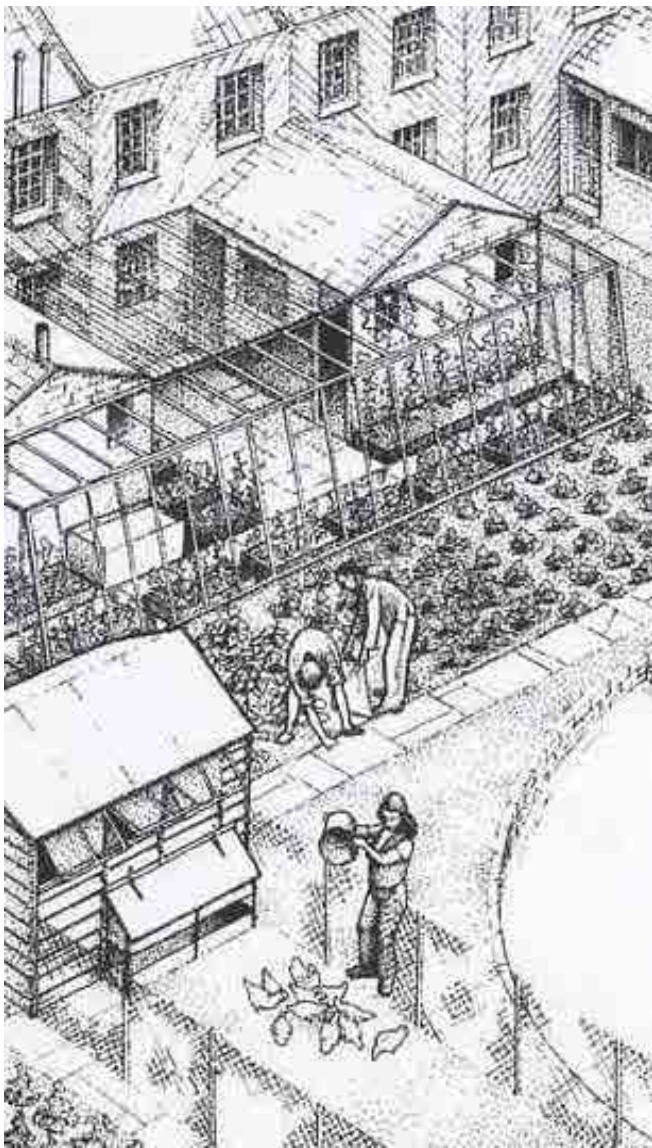
Ahora, mirando las opciones de los recursos que son Limitados, elegimos uno de ellos que no debería ser un recurso con límites en su uso y lo borramos de la lista. Entonces, los jugadores que eligieron cuales quedan dibujan algo en el mapa para representar los recursos limitados. Recuerda que los símbolos y las representaciones simbólicas están bien pero hay que evitar las palabras.

Por ejemplo, un futuro más solarpunk podría tener estos ingredientes de recursos:

- Comunes: paneles solares
- Limitados: dinero, propiedad privada, petróleo

Haz que cada uno declare un recurso y decida cuál se mantendrá en común dentro de la comunidad y cuál la comunidad limitará su uso. Actualiza el mapa para reflejarlo antes de continuar.





Capítulo Tres: Reglas

Pasa este capítulo por la mesa, dejando que todes se turnen para leer estas secciones en voz alta al grupo. Una vez que haya terminado este capítulo, comiencen a jugar.

La Semana

La unidad básica de juego en El Año de Transición es la semana. Cada semana es un turno de una jugadore. El juego se desarrolla a favor de las manecillas del reloj alrededor de la mesa. Las semanas deberían tardar un promedio de 2-3 minutos en completarse.

Durante cada semana ocurren las siguientes cosas:

- Le jugadore active roba una carta, lee el texto correspondiente en voz alta y lo resuelve. Siguen las instrucciones de todos los textos en **negrita**.
- Los dados de proyecto se reducen por 1 y los proyectos terminados se actualizan.
- Le jugadore active elige y realiza una acción: nombra un grupo, hace una reunión o inicia un proyecto.

Las Cartas

Como hay 52 cartas, hay 52 semanas. No necesariamente llegaremos a jugarlas todas: Los Verdugos podrían llegar en cualquier momento del invierno para interrumpir el progreso de nuestra comunidad.

La mayoría de las cartas tienen dos opciones para elegir, separadas por un separador "o...". Elige la opción que te parezca más interesante y adecuada y lee el texto en voz alta. La carta puede plantear una pregunta, traer malas noticias o crear nuevas oportunidades. Muchas cartas tienen reglas específicas, que están escritas en **negrita**. Si has sacado la carta, depende de ti tomar las decisiones que la carta requiere.

Si una carta te hace una pregunta piensa si tu respuesta podría representarse en el mapa de alguna manera. De ser así, actualiza el mapa para reflejar esta nueva información. Por ejemplo, si la tarjeta te pregunta sobre los hábitos alimenticios de la comunidad, podrías acabar dibujando un territorio de caza en los bosques cercanos.

Trabajar en Proyectos

A menos que tu carta te indique específicamente lo contrario (en **negrita**), el siguiente paso es reducir un punto cada dado de proyecto en el mapa. Si un proyecto llega a 0 el dado se elimina y el proyecto se completa. Quien haya iniciado el proyecto puede contar a todes cómo ha resultado y actualizar el mapa para reflejar su finalización.

Si un proyecto termina antes de tiempo (porque una carta dice que "un proyecto termina antes de tiempo" en **negrita**), en cambio, es responsabilidad de le jugadore active informar a todes cómo termina y actualizar el mapa.

Si el texto en **negrita** de tu carta te hace colocar un dado de proyecto en el mapa ese dado no se reduce durante esta semana. El proyecto recién se pone en marcha.

Cuando un proyecto finaliza se da por sentado que se ha desarrollado con éxito y que es beneficioso para la comunidad. En algunos casos puede tener sentido que un proyecto de investigación termine con una esperanza disipada. Incluso en estos casos la finalización de un proyecto debe sentirse siempre como un paso adelante, no como un retroceso. Sin embargo, esto no siempre significa que toda la comunidad esté contenta con los resultados.

Nombrar un grupo

Uno de los tipos de acción es *nombrar un grupo*. Nombra y describe un grupo de afinidad y anótalo en la ficha con el título Grupos de Afinidad/Nombres. Pueden presentar un problema, estar en conflicto con otros grupos, tener un objetivo compartido u ofrecer una oportunidad, o una mezclade estos. Dibuja algo que represente a su grupo en el mapa. Los dibujos

deben ser pequeños y sencillos: de menos de un centímetro y terminados en treinta segundos.

Podemos utilizar esta acción para introducir cuestiones y dilemas no resueltos, resucitando la historia y la diversidad de la comunidad. Incluso puede tratarse de algo que resulte familiar para les miembros de la comunidad pero que nos sorprenda a nosotres como jugadores. Cuando los grupos se introduzcan a través de esta acción identificaremos lo que los convierte en un grupo de afinidad, los nombraremos y lo anotaremos en nuestra tarjeta.

Algunos ejemplos:

- El grupo de grafiteres, un grupo de jóvenes artistas que solían hacer su arte ilegalmente, ahora quieren crear murales en la ciudad.
- Les jardineros urbanos, gente que se ha estado ayudando mutuamente a cultivar jardines en pequeños espacios de la ciudad, quieren ahora plantar todas las franjas de tierra desperdiciadas alrededor de las carreteras.
- Las panteras negras, un grupo de afroamericanos urbanos, que realizan entrenamientos en grupo, formación con armas de fuego y defensa personal, y desayunos gratuitos para les niños negres.
- Punks con Almuerzo, un grupo de gente blanca urbana que regala almuerzos y artículos de reducción de daños y ofrece formación gratuita sobre prácticas de reducción de daños.

Hacer una reunión

Otro de los tres tipos de acción es *hacer una reunión*. Comienza con una declaración o una pregunta sobre un problema, proyecto o cuestión de la comunidad. Empezando por ti y en el sentido de las manecillas del reloj, cada jugador puede intervenir una vez, con una sola declaración de 1 a 2 oraciones, desde la perspectiva de un grupo de afinidad. Si has empezado con una

pregunta serás quien último intervenga. Si comienzas la reunión con una declaración no puedes intervenir más. Recuerda indicar en nombre de cuál grupo de afinidad estás hablando.

Al opinar, puedes compartir el acuerdo de tu grupo, compartir su desacuerdo o describir cómo es su silencio.

En una reunión nunca se toma una decisión. Todo el mundo opina y luego se acaba. Así es como funcionan las conversaciones en las comunidades: son asuntos desordenados e inconclusos y hay mucho que no se dice para preservar la paz.

Es importante limitarse a 1-2 oraciones. Si alguno de nosotros siente que tiene más que decir sobre un tema siempre podemos convocar otra reunión sobre el tema durante otra semana. Cada reunión está vinculada a una situación en el mapa. Cuando la reunión termine marca la situación con un pequeño punto.

Iniciar un proyecto

El último tipo de acción es *iniciar un proyecto*. Eliges una situación en el mapa y nos dices que uno o varios grupos de afinidad trabajan para abordarla. No importa si toda la comunidad apoya el proyecto o no: el trabajo comienza. Los proyectos pueden centrarse en la restauración de la tierra, la recuperación de viejas costumbres, tecnología o conocimientos, los esfuerzos de reciclaje y reutilización, la construcción de nuevos recursos comunes o la restauración de los antiguos, o nuevos esfuerzos que hagan avanzar a la comunidad.

Algunos ejemplos de proyectos:

- Les Marineros inician un proyecto de restauración del hábitat costero.

- Les Jardineros Urbanos inician un proyecto para plantar todas las franjas de terreno no utilizadas.
- Les Arboicultores Urbanos y Les Niños Hábiles ponen en marcha una iniciativa conjunta para destrozarse las carreteras y crear bancos de almacenamiento de agua y un próspero bosque de alimentos.

En grupo, decidan rápidamente cuántas semanas les llevaría razonablemente completar el proyecto (un mínimo de 1 y un máximo de 6). Recuerden que son una comunidad en transición. Gran parte de su agencia colectiva ha permanecido inactiva y el cambio desde abajo ha sido impedido y silenciado. ¿Está su comunidad preparada para abordar este proyecto? ¿Se está escuchando y teniendo en cuenta las preocupaciones de las distintas partes interesadas? Sean generosos con sus suposiciones pero también recuerden que su comunidad necesita crear capacidad lentamente.

Coloca un dado en el mapa donde se desarrolle el proyecto, con la cara del dado correspondiente al número de semanas que tardará en completarse.

Actualizando Recursos

Al principio del juego habremos hecho Común un recurso y declarado al menos otros tantos de uso limitado (o incluso abolido). Estas listas sirven de guía para interpretar el discurso en curso de la comunidad sobre la destrucción del pasado y el futuro que quieren construir. A lo largo del juego actualizaremos estas listas para reflejar los cambios en las distintas perspectivas de la comunidad, siempre que lo consideremos oportuno. Puede que la

finalización de un proyecto introduzca un nuevo recurso en común o que ya no dependamos de la utilización de otro, por lo que ese recurso queda limitado en nuestra necesidad de utilizarlo, tal vez prescindiendo por completo de su uso. Tal vez el nombramiento de un grupo descubra el potencial de un recurso común o la necesidad de que un recurso sea limitado. Algunas cartas semanales también modificarán estas listas.

Balanceando las Acciones

Nombrar un grupo nos permite introducir más diversidad de comunidad en el juego, nombrando una reserva potencial de confianza y energía compartida desde antes de la transición que puede ayudarnos a avanzar de nuevas maneras. *Hacer una reunión* nos permite hablar del estado del mapa y de las diversas opiniones de la comunidad al respecto. *Iniciar un proyecto* nos permite resolver nuestros problemas y crecer. Respetando esta división de propósitos nos aseguramos de que cada semana implique tomar decisiones importantes.

Es importante que respetemos el propósito y el equilibrio de los tres tipos de acción. No debemos utilizar *nombrar un grupo* para eludir nuestros problemas creando convenientemente un grupo que tenga los mismos suministros que nos faltaban. No debemos *hacer una reunión* sobre situaciones que aún no hemos mencionado o presentado.

Menosprecio

Si alguna vez sientes que no se ha consultado o respetado a un grupo de afinidad, particularmente cuando se toman decisiones, puedes tomar una *ficha de menosprecio* y colocarla en el borde del mapa, lo más cerca posible del símbolo del

grupo que crees que fue pasado por alto o ignorado. Si alguien pone en marcha un proyecto con el que no estás de acuerdo no puedes expresar tus objeciones ni hablar fuera de turno. En su lugar se te invita a colocar una *ficha de menosprecio*.

El *menosprecio* generalmente permanecerá en el mapa durante el resto de la partida. Actuará como recordatorio de contenciones y desaires pasados, signos de desacuerdo dentro de una comunidad diversa.

Además, puede descartarse de dos maneras: actuando de forma egoísta o disipando las tensiones.

Si un grupo de afinidad o un miembro de una comunidad quiere actuar alguna vez de forma egoísta, en claro detrimento de otro grupo de afinidad o de la comunidad en general, puedes retirar una *ficha de menosprecio* para justificar el comportamiento. Usted decide si el comportamiento requiere justificación. Esto suele provocar que otros coloquen *fichas de menosprecio* como respuesta.

Si otra persona hace algo que crees que un grupo de afinidad apoyaría mucho, que repararía las relaciones y reconstruiría la confianza, puedes retirar una *ficha de menosprecio* para demostrar cómo ha disipado las tensiones del pasado.

Muerte

Cada muerte tiene el potencial de cambiar drásticamente un grupo y la comunidad. Cuando alguien muere tomen un momento para pensar en las repercusiones que pueden surgir.

Si fueron miembros del último grupo de afinidad involucrado en un proyecto podemos decidir que el proyecto está abandonado. Si ese es el caso eliminaremos el dado de proyecto del mapa. Si otros siguen trabajando en él, continúa como antes. La muerte de alguien también podría tener un impacto tanto en nuestros recursos en Común como en los Limitados.

Si muere un miembro respetado de la comunidad, ¿deja de ser limitado un recurso sin que su voz lo aconseje? Si muere un miembro de la comunidad con conocimientos, ¿seguimos sabiendo cómo mantener un recurso en común? Podemos modificar estas listas según sea necesario.

Limitación

Al jugar El Año de Transición, debemos abstenernos de discutir libremente sobre qué hacer a continuación. Hay mecanismos específicos en el juego para discutir los problemas de la comunidad y demostrar nuestro descontento. Cuando jugamos debemos tratar de no hablar fuera de turno o intentar eludir estas mecánicas. Estas reglas sirven para demostrar lo difícil que es entablar una conversación con toda la comunidad, y cómo las tensiones y los desacuerdos tienden a perdurar durante semanas o incluso meses.

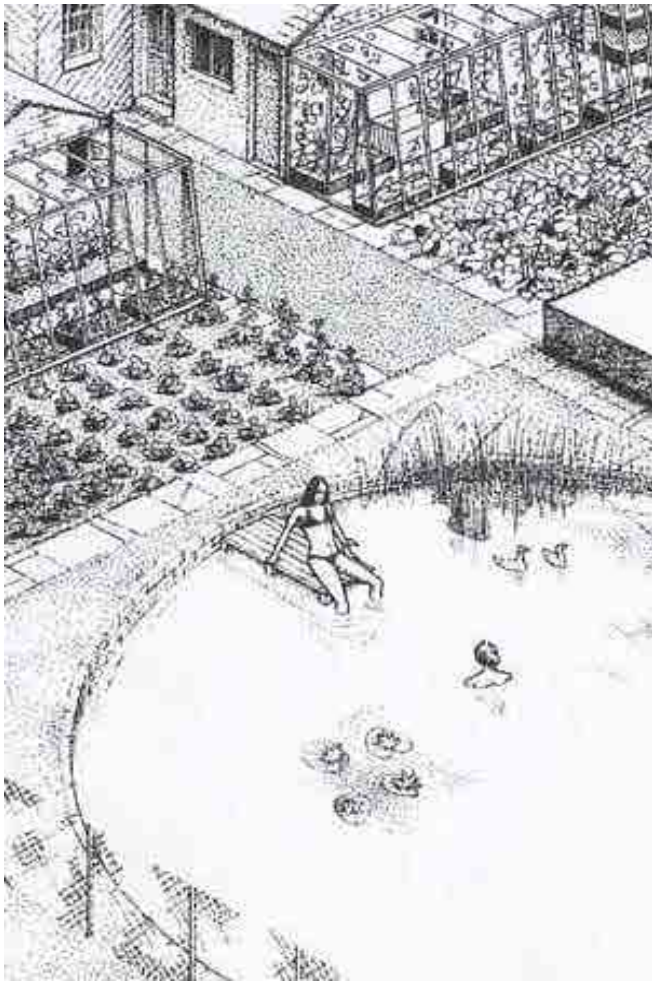
También debemos evitar fijarnos en la historia de un solo personaje o conjunto de personajes. Aunque a lo largo de nuestro año surgirán figuras interesantes estas reglas de juego no están pensadas para contar historias sobre ninguno de esos individuos. En su lugar, se trata de un juego sobre una comunidad: su diversidad, sus deseos y necesidades, y cómo se toman las decisiones sobre esos deseos y necesidades. Deberíamos utilizar los personajes con nombre para apoyar una visión más amplia y no al revés.

Ritmo

Al principio del juego sólo tendremos un boceto básico del paisaje y escasa información sobre la diversidad de la comunidad que vive aquí. De este humilde lugar surgirá un valioso tejido. ¿Cómo y a qué ritmo?

Las cartas de la *primavera* nos incitarán a la introspección, recordándonos que nadie es “un todo”, que todos hemos vivido en una cultura de explotación y dominación y que ahora intentamos vivir de otra manera. Deberíamos utilizar la *primavera* para familiarizarnos con las mecánicas y la estructura del juego. No habrá necesariamente mucha tensión o conflicto durante la primavera y esto está bien. En *verano* se pondrá a prueba la unidad de nuestra comunidad en la diversidad. A medida que los grupos que habitan intentan vivir de forma más igualitaria resurgen viejos conflictos y surgen nuevos dramas. En *otoño* el mundo más amplio comenzará a inmiscuirse en nuestro entorno trayendo consigo esperanzas y peligros. En *invierno* la comunidad continuará su trabajo y sus preparativos, y como jugadores nos enfrentaremos a la dramática ironía de saber que los verdugos pueden llegar en cualquier momento.

Si alguna vez el mapa se siente carente o los grupos parecen haber resuelto las cuestiones ya planteadas podemos introducir nuevos dilemas. ¿Qué ocurre cuando un grupo destruye un recurso clave? ¿Qué ocurre cuando se acusa a alguien de tomar más de lo que le corresponde? ¿Qué ocurre si un grupo o un individuo utiliza, o utiliza demasiado, un recurso limitado?



Capítulo Cuatro: Más

Como facilitadore familiarízate con estas secciones. Durante el juego puedes hacer referencia y leer secciones del mismo siempre que te parezcan relevantes o importantes.

Pausar

Si crees que alguien ha interpretado mal las normas haz una pausa. Busca la sección pertinente del texto y léela en voz alta. En lo posible llama la atención sobre el funcionamiento de las reglas más que sobre la razón por la que crees que un jugador en concreto las ha utilizado mal. Deja que los jugadores sean los árbitros últimos de sus propias contribuciones.

Inmigración

Cuando lleguen nuevos grupos a la zona es mejor que también vengan en grupos pequeños. Asegúrate de que tus incorporaciones supongan un reto para la comunidad pero evitando que se desequilibre tanto que un grupo sea el dominante sólo por su número.

Los Verdugos Llegan

Durante el juego lo mejor es dejar a los verdugos como un misterio evasivo, tal vez insinuando lo que podrían ser, pero nunca respondiendo directamente. El juego termina abruptamente cuando se saca el Rey de Picas/Espadas. La carta se lee en voz alta y el juego concluye inmediatamente. Una vez terminado el juego se puede hablar de lo que pudieron ser los verdugos, de lo que su llegada pudo significar para la comunidad o de cualquiera de las otras situaciones a las que se enfrentaron a lo largo de su año. Al terminar el juego los límites impuestos a la comunicación y a la discusión se levantan de repente.

Le OrácuLe: Primavera

A♥

Nombra un grupo de la comunidad que solía tener el estatus más alto antes de que los amos se fueran.
¿Cuál es su estatus actual y cómo ha cambiado desde entonces?

o...

La vida bajo el amo los dejó a todes alterades para siempre.

Haz una reunión para hablar de cómo el capitalismo les cambió.

2♥

¿Qué práctica cultural o tradición debería limitarse para el bien de todes? **Haz una reunión** para discutirlo.

o...

Nombra un grupo que desconfie de quienes son diferentes y extrañe a los amos. ¿Dónde están en el mapa? ¿Qué les hace diferentes?

3♥

Un grupo de afinidad quiere **iniciar un proyecto** para hacer una celebración para la comunidad. ¿Qué celebran y cómo lo hacen?

o...

Un grupo de afinidad quiere hacer una celebración para la comunidad. ¿Para qué es?

4♥

Se ha descubierto una poderosa pero contaminante pieza de tecnología de antes. ¿Cómo se lidia con ella? ¿Cuál es el coste?

o...

¿Cómo se calientan los espacios vitales? ¿Cómo se puede hacer de forma sostenible y con recursos comunes?

5♥

Un cuerpo de agua cercano está contaminado por industrias anteriores. ¿Qué industria la contaminó y cómo afecta esto a la comunidad?

o...

Los animales locales han huido a climas más fríos o se han extinguido. ¿Cómo afecta esto a la comunidad?

6♥

¿Cuál es el papel de les niñes en la comunidad?
¿Cómo es su vida ahora?

o...

¿Cómo se atiende ahora a las personas de la tercera edad? ¿Cómo pueden participar en la comunidad de nuevas maneras?

7♥

Describe la dieta de la comunidad. La *primavera* es la época de la siembra. **Inicia un proyecto** relacionado con la alimentación.

o...

¿Qué depredadores naturales rondan por esta zona?

¿Ustedes están a salvo?

8♥

¿Cómo se gana y se defiende el estatus en la comunidad? ¿Existe una jerarquía clara?

o...

Los alarmantes patrones climáticos destruyen algo. ¿Cómo y qué?

9♥

Un grupo está utilizando más que otros un recurso común. ¿Por qué? ¿Cuál es el efecto en la comunidad?

o...

Un grupo ha utilizado un recurso limitado más de lo acordado.

¿Quién ha sido y cuáles son los efectos? **Haz una reunión** para discutir qué hacer.

10♥

¿Qué fuentes de energía renovable hay en la zona? ¿Cómo podría utilizarlas tu comunidad?

o...

Hay otra comunidad en algún lugar del mapa. ¿Dónde está?
¿Cómo es la relación entre ambas comunidades?

J♥

¿Qué herramientas importantes y básicas le faltan a la comunidad?

o...

¿Dónde se almacenan los alimentos? ¿Por qué es un lugar arriesgado para almacenar cosas?

Q♥

¿Qué es lo más bonito de esta área?

o...

¿Qué es lo más horrible de esta área?

K♥

¿Existen distintas unidades familiares en la comunidad?
En es caso, ¿qué estructuras familiares son comunes?

o...

Se ha descubierto un crimen o atrocidad del pasado.

¿Qué fue? ¿Quién lo descubre?

Le Orácul: Verano

A ♦

Un grupo exige ser escuchado. ¿Qué piden?

o...

Un grupo dentro de la comunidad ha actuado desde sus frustraciones. ¿Qué han dañado y por qué lo han hecho? ¿Es permanente?

2 ♦

Llega un grupo de personas nuevas. ¿Por qué están aquí?

o...

Un grupo deja la comunidad. ¿Qué están buscando?

3 ♦

El verano es la época del cultivo y la conservación de alimentos. **Inicia un proyecto** relacionado con esto.

o...

El verano es una época para reunirse y disfrutar del aire libre. **Inicia un proyecto** relacionado con esto.

4 ♦

Una ola de miedo recorre la comunidad, **haz una reunión** para discutir la necesidad de hacer un recurso Limitado.

Añade un recurso Limitado.

o...

Aparecen extraños en la zona. ¿Cómo son recibidos?
¿Son vulnerables o una amenaza?

5 ♦

Los intentos de terminar un proyecto acaban en riña y enfado. **Retira un dado de proyecto del mapa.**

Ese proyecto ha fracasado

o...

Se ha encontrado a una persona muerta y nadie ha confesado el crimen. **Haz una reunión** para discutir qué hacer.

6 ♦

Un proyecto terminó antes de tiempo. ¿Cómo se resolvió?
¿Qué grupo o grupos demostraron ser más valiosos en su pronta finalización?

o...

Una individue carismátique aprovecha el entusiasmo y la buena voluntad de la comunidad.

Inicia un proyecto inspirado por ellos.

7 ♦

Un grupo expresa sus quejas ante la presencia de injusticias anteriores a la partida de los amos. **Haz una reunión** para escucharles y discutirlo.

o...

Han habido discusiones y amenazas entre dos grupos. En el sentido más inmediato, ¿qué las ha provocado?

8 ♦

Un grupo testarudo decide poner en marcha una de sus ideas.

Empieza un proyecto insensato.

o...

Se descubre que un grupo indeseable está reteniendo recursos de la comunidad. **Haz una reunión** para discutir qué hacer.

9 ♦

Un proyecto fracasa. ¿Cuál? ¿Por qué?

o...

Inicia un proyecto de colaboración entre dos grupos de afinidad.

10 ♦

Nombra un grupo que está tratando de construir una herramienta para comunicarse con los amos.

o...

Estalla un conflicto entre dos grupos y como resultado fracasa un proyecto.

J ♦

Un grupo sabotea el proyecto de otro grupo y el proyecto fracasa como resultado. ¿Quién lo ha hecho? ¿Les atraparon?

o...

Un grupo es sorprendido intentando sabotear los esfuerzos de otro grupo. ¿Cómo responde la comunidad? **Haz una reunión** para discutirlo.

Q ♦

Hace demasiado calor. No hay proyectos que avancen esta semana y no se pueden empezar otros nuevos.

K ♦

Los días calurosos de *verano* provocan enfados y desconfianza entre los grupos. Elige uno: **Haz una reunión** para reconstruir la confianza o la comunidad se lanza a una acción frenética.

Un grupo inicia un proyecto peligroso.

COMODÍN

El clima extremo está afectando a la comunidad. ¿Qué es y cuál es el efecto? **Añade un nuevo recurso Limitado.**

o...

El clima extremo está afectando a la comunidad. ¿Qué es y cuál es el efecto? **Elimina un recurso Común.**

Le Oráculé: Otoño

A♣

La comunidad se obsesiona con un solo proyecto. ¿Cuál? ¿Por qué? Elige uno: Deciden tomarse más tiempo para asegurarse de que sea perfecto. **Añade 3 semanas a la culminación del proyecto** o dejan todo lo demás para trabajar en él. **Todos los demás proyectos fracasan. Si no hay proyectos en marcha añade un recurso Limitado por inactividad.**

2♣

Un grupo quiere intentar recuperar conocimiento que se ha perdido desde que los amos se fueron. ¿Quiénes son? **Inicia un proyecto para reflejar sus esfuerzos.**

o...

Un grupo jura no olvidar nunca lo que los amos le hicieron. ¿Quiénes son? **Inicia un proyecto que refleje sus esfuerzos.**

3♣

Alguien abandona la comunidad después de haber hecho una advertencia grave. ¿Quién? ¿Cuál es la advertencia?

o...

Alguien emite una advertencia grave y la comunidad entra en acción para evitar el desastre. ¿Cuál es la advertencia? **Inicia un proyecto** polémico relacionado a ella.

4♣

Un grupo de afinidad imploriona. ¿Qué ha provocado esto? **Bórralos del mapa.**

o...

Un grupo de afinidad se ha dividido. **Nombra un nuevo grupo** que se haya formado a causa de esto y añádelo al mapa.

5♣

Llega una secta de muerte. ¿Quiénes son? ¿Por qué han elegido nuestra comunidad, y para qué?

o...

Un pequeño grupo de militantes fascistas se abre paso por el terreno local. ¿Cuántos son? ¿Qué armas llevan?

6♣

Introduce una conspiración real entre grupos.

o...

Un grupo tiene como miembro a una conocida abusadora y no está haciendo nada al respecto. **Haz una reunión** para discutir lo que se puede hacer.

7♣

La persona más fuerte entre ustedes muere. ¿Qué causó la muerte?

o...

La persona más débil entre ustedes muere. ¿Quién tiene la culpa de su muerte?

8♣

Surge un nuevo conjunto de costumbres dentro de la comunidad, desatando controversias. ¿Cuál(es) grupo(s) practican estas costumbres? ¿Cómo se les trata?

o...

La forma de llevar las relaciones personales ha cambiado para algunos grupos desde que se fueron los amos. ¿Cómo ha cambiado?

9♣

La comunidad trabaja constantemente y como resultado **un proyecto se termina antes de tiempo.**

o...

Un grupo sale a explorar el mapa más detenidamente y encuentra algo que se había pasado por alto.

10♣

Un grupo indígena ha regresado a la tierra que una vez fue suya, trayendo consigo sus propias formas de conocer y vivir. **Añade un nuevo recurso común y un recurso limitado.**

o...

Los vientos fríos de *otoño* expulsan a tus enemigos. **Elimina una fuerza amenazante del mapa y del área.**

J♣

Un proyecto ha terminado antes de tiempo. ¿Cuál? ¿Por qué? **Si no hay proyectos en marcha** la inquietud crea animosidad, lo que lleva a la violencia. ¿Quién sale perjudicada?

Q♣

Una enfermedad se propaga por la comunidad. Elige una: Pasan la semana en cuarentena y tratando la enfermedad.

Los dados de proyecto no se reducen esta semana, o, nadie sabe qué hacer al respecto. Elige "Salud" o "Socialización" y añádelo a lista de recursos Limitados.

K♣

Ha llegado un grupo de refugiados climáticos que viene de muy lejos. **Haz una reunión** para discutir cómo proceder.

Le Oráculo: Invierno

A♠

Los amos envían un emisario de los verdugos para evaluar lo que es de valor. ¿Cómo reacciona la comunidad?

Haz una reunión para discutirlo.

o...

Un explorador de los verdugos es capturado cerca de la comunidad con mapas y otras herramientas de reconocimiento. **Inicia un proyecto** basado en la reacción de la comunidad.

2♠

Un proyecto no tiene apoyo ni personas dispuestas a trabajar en él. **El proyecto fracasa.**

o...

Un grupo de personas insiste en que la comunidad aprenda defensa personal. Esta semana no se reducen los dados de proyecto.

3♠

Un grupo pide la paz con los amos y los verdugos. **Haz una reunión** para discutir por qué es una buena o mala idea.

o...

Un grupo testarudo intenta tomar el control de la comunidad. ¿Cómo se les impide hacerlo? Debido al conflicto, los dados del proyecto no se reducen esta semana.

4♠

Un grupo pide un día de descanso y de recuerdo. **Haz una reunión** para recordar juntas. **No se reduce ningún dado de proyecto esta semana.**

o...

Una tormenta de nieve ha sepultado a la comunidad. **No se reduce ningún dado de proyecto esta semana.**

5♠

A alguien se le ocurre una solución ingeniosa para un gran problema y, como resultado, un proyecto termina antes de tiempo. ¿Cuál fue su idea?

o...

A alguien se le ocurre un plan para garantizar la seguridad y la comodidad durante los meses más fríos.

Inicia un proyecto relacionado con esto.

6♠

El frío extremo ha llegado a la comunidad. Se ha destruido una fuente de alimento. **Añade un recurso Limitado** si esta era su única fuente de alimento.

o...

Un grupo se ha ido a un clima más cálido. ¿Cómo se siente su ausencia en la comunidad? **Borra un grupo de afinidad del mapa.**

7♠

Un grupo celebra un ritual festivo para la comunidad. ¿En qué consiste el ritual y qué finalidad tiene para la comunidad?

o...

¿Cómo quiere la comunidad que sea la educación ahora?

Haz una reunión para discutirlo.

8♠

Ahora es el momento de conservar energía y recursos. Un proyecto fracasa pero **se gana un recurso Común.**

o...

Ahora es el momento de apurar el trabajo y los esfuerzos finales. Un proyecto termina antes de tiempo

pero **se gana un recurso Limitado.**

9♠

Un grupo de niños desaparece mientras juega fuera de la comunidad. Un grupo organiza constantes equipos de búsqueda y finalmente los niños son encontrados. Elige una opción: Todo lo que se encuentra son sus cuerpos, claramente asesinados, o, los niños son encontrados ilesos, claramente salvados por un grupo fuera de la comunidad.

10♠

Como preparación para el año que viene la comunidad comienza una gran tarea. **Comienza un proyecto que tardará 6 semanas en completarse.**

J♠

Llega un grupo de infectados de una comunidad cercana, buscando refugio tras perder el suyo. Llevan consigo algunos recursos muy necesarios. Elige uno: Acogerlos en la comunidad.

Añaden un recurso común, pero también introducen una infección en la comunidad, o, impedirles la entrada. ¿Qué recurso podrían haber traído con ellos? ¿Cómo se hace más necesario esta semana?

Q♠

La comunidad celebra un festín, ¿cuál es el motivo?

K♠

Llegan Los Verdugos. **El juego ha terminado.**

COMODÍN

El tiempo meteorológico ha provocado que una importante tecnología deje de funcionar y no pueda ser reparada. ¿Qué es y cómo afecta a la comunidad? **Añade un recurso limitado.**

Cartas de Referencia

Antes de jugar...

Haz una carta X
Crea un Menú de Gustos
Prepara la baraja
Esboza el Poscapitalismo
Introduce Grupos de Afinidad
Recursos Comunes y Limitados

Cada Semana

Le jugadore active roba una carta y la interpreta.

Sigue todas las instrucciones en negrita.

Todos los dados de proyecto se reducen por uno.

Los proyectos terminados se actualizan en el mapa.

Le jugadore active realiza una acción
(ver a la derecha).

Acciones

Nombra un Grupo

Nombra y describe un grupo de afinidad dentro de tu comunidad.

Haz una reunión

Exponga su opinión o haga una pregunta. Todesk pueden estar de acuerdo, en desacuerdo o narrar silencio desde la perspectiva de un grupo de afinidad que nombren.

Inicia un proyecto

Establece un proyecto y el grupo de afinidad que lo inicia. Decidan en grupo su duración.

Debido Crédito

Escrito y diseñado por Hermione Banger, Casey O'Donnell y Michael Budram de Affinity Games, un colectivo de diseño de juegos, para el SAAM Arcade 2021 Game Jam. Este juego no ha sido probado.

Puedes ver más de sus juegos en: <http://affinity-games.com>

Basado en El Año Silencioso (“The Quiet Year”) por Avery Adler
Ilustraciones por Clifford Harper

Traducido al español por Traducciones Alfanumérico a finales de marzo de 2022.
Revisión por orquestaTípica.

Este trabajo se encuentra bajo una licencia
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).
Para ver una copia de esta licencia, visite:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Encabezados en Leander, texto en Minion Pro.

