

# La princesa y el guisante

Por Roi Otero

Temática: Cuentos infantiles

Duración: 2 horas (puede variar dependiendo del número de jugadoras).

Nº de jugadoras: 8 a 12

Nº de másteres: 1

Contenido sensible: la ambientación es: los cuentos infantiles. Así que, entre contenidos sensibles, se pueden encontrar: muerte, mutilación, infanticidio, canibalismo, maltrato infantil, maltrato animal, maltrato físico, maltrato psicológico, relaciones tóxicas, incesto...

*El rol en vivo (ReV de aquí en adelante) que tenéis en vuestras manos está escrito utilizando el femenino como genérico. Si esto fuere algo que vos incomodase, aconsejo el abandono inmediato de su lectura: no está hecho para vuecelencia.*

## 1. Introducción

rase que se era, en un reino muy muy lejano, una sabia Reina que buscaba lo mejor para su hija. Según lo que ella creía, esto consistía en conseguir que se casase con una auténtica noble de sangre azul. Solo así se asegurarían consolidar la posición de la joven en el reino y que así pudiese vivir feliz para siempre. Mas no se trataba de una tarea sencilla. Pues entre la aristocracia abundaba la falsedad y eran muchas las que alegaban títulos sin ser de sangre azul. Así que, cual inquisición invitó a todas las jóvenes casaderas para encontrar a la consorte idónea. Por su parte las invitadas acudieron tratando de convencer a La Reina de su noble abolengo (sea cierto o no). Al fin y al cabo, una boda real es una forma muy jugosa de mejorar tu estatus social. Solamente una de las invitadas tiene puras intenciones, pues ella y La Princesa están enamoradas en secreto.

Este ReV ha sido ideado para llevarlo a cabo sin una excesiva puesta en escena, más bien pensado para pasar un rato divertido. No se necesita experiencia previa. Tan solo ganas de pasarlo bien.

Tal y como se ha indicado previamente, ha sido escrito utilizando el femenino como genérico. Que esto no os cohíba. Tal y como se indicará en el apartado de personajes, quitando algunas líneas generales, su creación es bastante libre. No hay restricciones en cuanto a género u orientación sexual y el ReV se verá enriquecido si os atrevéis a incorporar un poco de drama (previamente pactado).

En principio, se trata de una partida ligera, donde no debería haber demasiado problema de contenido sensible. Aun así, al tratarse de cuentos infantiles, por muy paradójico que parezca cabe la posibilidad de que aparezca alguno de los siguientes: muerte, mutilación, infanticidio, canibalismo, maltrato infantil, maltrato animal, maltrato físico, maltrato psicológico, relaciones tóxicas, incesto e incluso alguno más que ahora mismo no se me ocurre. Es por ello importante hacer hincapié en las herramientas de seguridad. Como este es un tema en el que podríamos



extendernos demasiado y como en El Santuario de Selene han hecho un trabajo espectacular explicando tanto protocolos como medidas de seguridad, os dejo el enlace a su Instagram:

[Santuario de Selene](#)

## 2. Ambientación

Este ReV está ambientado en los cuentos infantiles clásicos europeos: de los hermanos Grimm, Perrault, Andersen... A pesar de que el título de este ReV es La princesa y el guisante, cuento del ya mencionado Christian Andersen, no se centra exclusivamente en él. Trata de recoger la esencia de aquellas colecciones de 365 cuentos infantiles, donde las truculentas situaciones típicas de muchas de estas historias (amputaciones de dedos, decapitaciones o mismo forjar unos zapatos de hierro, colocándolos todavía al rojo vivo sobre los pies de la víctima para finalmente obligarla a bailar hasta que muriese) se dejaban de lado, destilándolos y edulcorándolos en apenas media carilla. Cuentos donde las protagonistas salían adelante gracias a su ingenio y las malas intenciones eran castigadas.

Aunque todos los cuentos en los que se ha inspirado este ReV están ambientados en Europa (desde Edad Media hasta prácticamente siglo XVIII), no pretende un rigor histórico en la partida. Más bien, me gustaría que las participantes hiciesen un ejercicio de memoria e imaginación y trataran de poner en común la idea que tenían a los 5 años de Un reino muy muy lejano y de lo que era una Princesa. Atreveos a ser osadas, estrafalarias, divinas o incluso malvadas.

A continuación, os dejo unas lecturas recomendadas, por si queréis inspiraros:

- De Charles Perrault:
  - Piel de asno
  - Pulgarcito
  - Barba Azul
  - La Cenicienta
  - Caperucita Roja
  - El gato con Botas
- De Hans Christian Andersen:
  - El traje nuevo del emperador
  - La princesa y el guisante
  - El porquerizo
- De los hermanos Grimm
  - Juan sin miedo
  - Hansel y Gretel

## 3. Organización de la partida

La partida está diseñada para entre 8 y 12 jugadoras. Sería posible ampliarla a más, aunque en ese caso se recomienda una comáster.

El personaje de La Reina lo interpreta la máster. Hará el papel de anfitriona de la velada y sobre ella recae la temporización de las escenas, encauzar las tramas y servir de apoyo al resto de las jugadoras. ¡Pero que no se olvide de divertirse! De ser necesario podría ayudarse de una comáster, que podría ocupar el papel de Consejera Real. Se comportará como una persona sabia, justa, precavida, aunque (quizás) algo altiva. Se valdrá de su ingenio para desenmascarar a las farsantes y encontrar a la pretendiente ideal para su hija.



El tiempo estimado de la partida son 2 horas. Aunque dependerá mucho del número de jugadoras, de la gestión de tiempo de La Reina y del avance de las tramas.

## 4. Personajes

La creación de los personajes está bastante abierta a vuestras preferencias. Sentíos libres de tomar el título que queráis darle personalidad, detalles de trasfondo, etc. Sí que existen una serie de condiciones, que se describirán a continuación. Son las motivaciones de las jugadoras, que preparará en secreto La Reina y que repartirá al azar, usando para ello la baraja de póker. Cada carta solo será vista por la jugadora que la recibe. Ni siquiera La Reina las conocerá. De esta forma, creará una baraja, retirando el palo de corazones del juego y con tantas figuras como nobles quiere que haya, rellenando con números para las plebeyas. Por último, se incluirá una carta de corazones para el amor de la Princesa. Puede ser figura o número.

- Ha de haber una y solo una Reina, que hará de máster de la partida.
- Ha de haber una invitada enamorada de La Princesa. Hará todo lo posible por convencer a La Reina de que es la mejor opción. Recibirá una carta del palo de corazones (sólo puede haber una carta de este palo). La motivación del resto de invitadas de la fiesta es casarse para mejorar su posición social.
- Puede haber una jugadora con el papel de La Princesa. Se puede usar para crear conflicto en la decisión de La Reina y tratar de guiar su elección hacia su enamorada.
- Puede haber una jugadora con el papel de Consejera. Ayudará a La Reina como comáster.
- Noble o plebeya: El número de nobles o plebeyas dependerá de La Reina. Si eres noble, recibirás una figura de la baraja. Si no, eres una plebeya. Claro está, aunque seas plebeya, de cara a la galería te haces pasar por noble.

Un modo alternativo de juego es que La Reina no tenga ni idea del número de nobles o plebeyas. Sacará el palo de corazones de la baraja y barajará las cartas restantes, sacando tantas cartas como jugadoras menos una. A continuación, incluirá una carta del palo de corazones que ha separado, sin ver cuál es. Volverá a barajar y repartirá las cartas. De esta forma nadie dispone de información privilegiada.

### 4.1. Tablas para creación de PJs.

Estáis faltas de inspiración, a continuación, incluyo un par de tablas para romper el hielo y comenzar con la creación de personajes. Sí, para los nombres me he basado en platos, así que podéis buscar la inspiración en lo que queráis.

Tabla 1. Título. Tira 1d6

1. Duquesa
2. Marquesa
3. Condesa
4. Vizcondesa
5. Baronesa
6. Señora

Tabla 2. Familia. Tira 1d12

1. De Boloñesa
2. De Carbonara
3. De Vichyssoise



4. De Souffle
5. De Niçoise
6. De Flammkuchen
7. De Kartoffelpuffer
8. De Chucrut
9. De Pudding
10. De Plumcake
11. De Tikkamasala
12. De Naam

## 5. Desarrollo de la partida



Podemos dividir la partida en las siguientes partes:

1. **Charla introductoria:** Ocurre *off rol*. Se presenta la partida, se crean los personajes, se introducen los límites y mecanismos de seguridad.
2. **Presentaciones:** Las nobles (PJs) irán llegando una a una al banquete real. Como es natural se irán presentando ante La Reina y las invitadas ya presentes.
3. **Entrevistas individuales y charlas privadas:** La Reina se irá entrevistando con cada una de las invitadas a fin de descubrir quién es una auténtica noble y quién una farsante. Ambas partes deberán valerse de su ingenio para cumplir sus objetivos. La Reina puede recurrir a pintorescas pruebas como la que da título a este ReV. Además, es un buen momento para que el resto de invitadas charlen entre ellas y desarrollen sus tramas secundarias.
4. **El veredicto de La Reina:** La partida concluirá con La Reina anunciando quién será su futura nuera. Y si se siente con ánimos, castigando a las farsantes.

## 6. Materiales necesarios



Se ha escrito este ReV tratando de minimizar los materiales para jugarlo. Lo único imprescindible sería una baraja de póker, para repartir las motivaciones de las PJs.

Aun así, la experiencia se vería enriquecida si os atrevieseis a disfrazaros. No de forma realista. Pensad cómo se vestiría de princesa vuestro yo de 5 años. Dejad volar vuestra imaginación y creatividad.

Ya si os sentís especialmente motivadas, lanzaos a decorar la estancia en la que transcurre la partida (con un salón sería suficiente). El criterio es el mismo que para el disfraz: conectar con vuestra emperatriz infantil. La experiencia se puede ver mejorada si la decoración es una tarea colaborativa. No influye para nada en la trama y os ayudará a meteros e ilusionaros con el ReV.

