



# Twitter Playing Game 🗡️🩸🗡️🩸🗡️🩸

@TPG

Marzo de 2022

Un juego de Alex Santonja "Kano" y Jorge Coto "Tiberio"

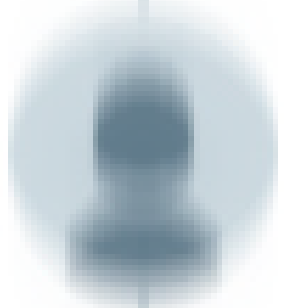
Corregido por Mary Cruz Rodríguez "Belth"

Maquetado por Florencia Benitez Picada

## Tweets

## Tweets y respuestas

## Multimedia



Capriciousson @Midnightoff · Jun 1

Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábete, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro.



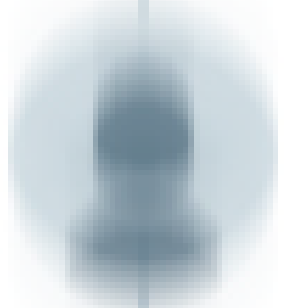
0



0



13



Neemerald @Sadlesan · Jun 1

Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábete, Sancho,



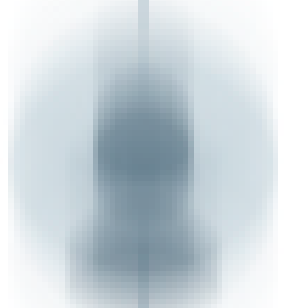
0



408



4



TheWigglyNebulous @levela · Jun 1

Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas horrasas que nos suceden son señales de que presto se ha de acabar el tiempo.



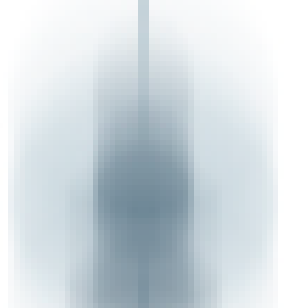
0



0



0



Elmerald @levela · Jun 1

Sábete, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro.



0



0



0



# Introducción

Hace doce años, cuando el rol en España era todo campo, Alex Santonja y yo montamos un grupo creativo al que llamamos Trasgotauro y al que, con nuestro humor negro, denominábamos “Editorial sin esperanza de lucro”. Alex es una de las mejores personas con las que he trabajado. Siempre nos hemos compenetrado increíblemente bien, los defectos del uno se correspondían mágicamente con las virtudes del otro. Entre los dos hicimos unas cuantas cosas. Sin embargo, y reconozco que esto no habla bien de mí, una de las que más cariño guardo es una en la que yo no participé. Me refiero a **BPG**, el sistema para jugar **Blog Playing Games**.

Alex apareció con ese juego por sorpresa. Para ser exactos, un día me dijo: “estoy escribiendo una cosa que creo que te va a molar, pero no te voy a contar nada hasta que lo termine” a lo que yo respondí con un “vale” ¿qué podía decir?

Unos días más tarde, Alex apareció con el juego. Tuve que darle la razón. Me molaba un montón.

El BPG era un juego literario-rolero, quizás más un juego narrativo que un juego de rol, pero en aquella época no sabíamos lo que eran los juegos narrativos así que tampoco tuvimos mucho debate al respecto. Alex tomó la idea de un juego epistolar llamado *De Profundis* que se jugaba utilizando el servicio postal.

Cada jugadora se creaba un blog en el que desarrollaba la historia de un personaje. Cada blog podía, si quería, interaccionar con otros blogs formando una única partida y universo, pero cada autora era dueña de su blog. Podéis encontrarlo en este enlace: <https://trasgotauro.com/bpg/>

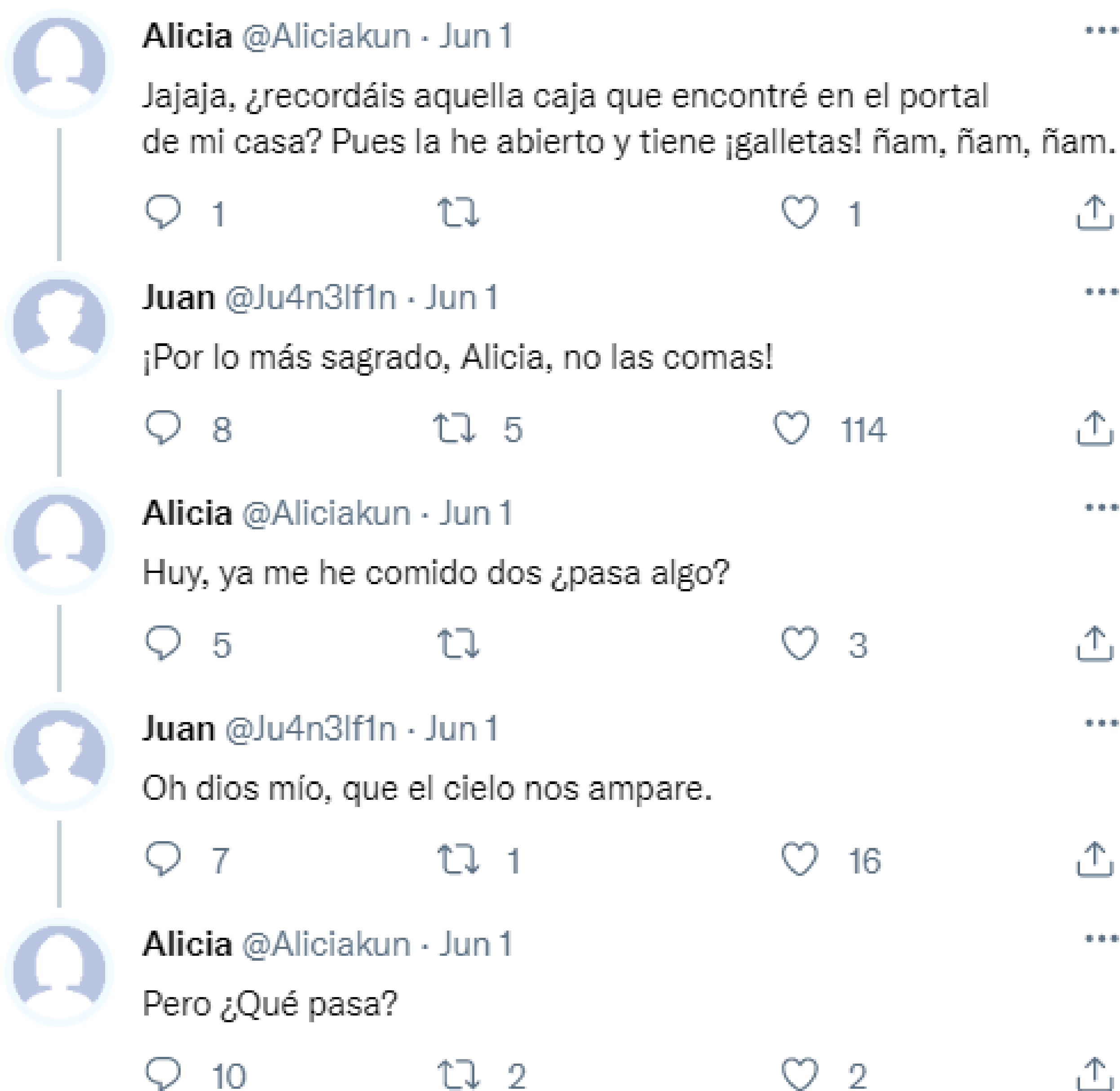
Y ahora vamos a intentar llevar esa misma filosofía a redes sociales.

## Twitter Playing Game

Este juego está pensado para crear historias en redes sociales. Usamos Twitter como referencia, porque es donde más cómodo nos sentimos los autores, pero este juego es fácil de llevar a cabo en cualquier otra red social.

Cada jugadora se creará una cuenta, pero en realidad esa cuenta no será suya, sino que será la cuenta de su personaje. Un personaje inventado con el que, tweet a tweet, la autora irá narrándonos una historia.

Nada impide crear una historia en solitario, pero lo más divertido es cuando varios personajes interaccionan entre sí, retroalimentándose y creando un universo y una historia más rica y profunda. Lo ideal es que cada jugadora incluya en su universo a una serie de jugadoras con las que se sienta cómoda y haga que sus personajes interactúen.



## Licencia

Este juego está bajo una licencia CC BY 4.0, lo cual quiere decir que cualquiera puede copiar y redistribuir este juego en cualquier medio o formato, así como remezclarlo, transformarlo y construir a partir de él para cualquier propósito, incluso comercial, siempre que se realice una correcta atribución de los autores de este juego: Jorge Coto Bautista “Tiberio” y Alex Santonja “Kano”.

# El personaje



Sara  
@Syolir



He vuelto a examinar el libro que encontré en la casa de mis abuelos. Sigo sin saber en qué lengua está escrito, pero cuanto más lo repaso, más me parece como si, sin entenderlo, lo entendiera. No sé explicarlo.

11:31 AM · Apr 5, 2022

**166** Retweets   **34** Quote Tweets   **1.7K** Likes



Deberás crear una cuenta específica para tu partida. Twitter te permite manejar hasta cinco cuentas con comodidad, así que no deberías tener mucho problema para usarla de forma distinta a la tuya personal.

## Nombre

Busca un nombre sonoro y apropiado para el personaje.

## Imagen

Puedes poner cualquier cosa que te parezca apropiada como imagen.

Te recomendamos, eso sí, que no uses la imagen de ninguna persona real (ni si quiera la tuya). La página “This person no exist” puede serte muy útil: <https://thispersondoesnotexist.com> Puedes entrar en la web y pulsar F5 hasta que aparezca una cara que encaje bien con tu idea del personaje.

## Biografía

En la biografía debes explicar que se trata de un personaje de un juego y hacer alguna indicación sobre el tipo de partida que estás jugando. Puedes incluir tu cuenta real si te apetece. Si quieres introducir alguna excepción a las reglas generales del TPG, este es buen sitio para aclararlo.

Un buen ejemplo que puedes copiar si quieres es: “Personaje inventado para una partida TPG de terror en la actualidad, cualquier parecido con la realidad es puramente accidental. @AutoradelPJ es la persona que se encuentra tras esta cuenta.”

## Siguiendo

Puedes jugar una partida en solitario, pero es más divertido si insertas tu personaje en un universo más grande. Para que tus lectoras sepan que PJ pertenece a tu universo vamos a utilizar la opción “siguiendo” de Twitter. A no ser que en la Biografía se indique lo contrario, se sobreentiende que todas las cuentas a las que esta cuenta esté siguiendo son PJ de su universo ficticio.

Que alguien empiece a seguir a tu PJ implica que esa persona piensa introducir a tu PJ en su historia, pero no te obliga a hacerlo tú con el suyo. Digamos que cada PJ tiene su propio canon, y en la lista de *Siguiendo* podemos ver qué cosas son canon en su propia historia.

## Primeras publicaciones

Tu primer tweet (o hilo de tweets) debería dedicarse a explicar un poco tu partida. Expláyate un poco sobre el tipo de ambientación, el tono, si vas a meter cosas muy violentas o sexuales, si es en la actualidad, en nuestro mundo, en alguna ambientación ya conocida (como *Star Wars* o los mitos de Lovecraft), etc.

El formato en redes sociales es ideal para historias en nuestro mundo real y en la actualidad, pero forzando un poco los límites nada impide que viajes a ambientaciones de ciencia-ficción, o a otras épocas y lugares. Puedes participar en una historia de fantasía si lo escribes como si fuera un diario en vez de tweets. O puedes hacer una historia humorística en la que los personajes de fantasía utilizan una especie de twitter mágico. El límite es tu imaginación.



## El juego



Peter  
@RuddyPlop



Sé que no me vais a creer pero desde aquello puedo escuchar cada palabra que dicen los vecinos... ¡De todo el edificio! Me paso días sin poder dormir hasta que caigo de puro agotamiento.

11:39 PM · Oct 18, 2020

19K Retweets   1.2K Quote Tweets   84.7K Likes

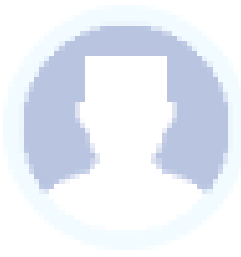


Más que reglas, vamos a esbozar una serie de consejos que te ayudarán a llevar una partida divertida y fluida. Se sobrentiende que una partida normal de TPG sigue estos consejos, si no es el caso de tu partida estaría bien que lo señalaras en la biografía.

- Los mensajes privados no forman parte de la partida. Son una buena forma de coordinarte con otras jugadoras y pedirles permiso para hacer cosas.
- Debes utilizar la primera persona, y narrar las cosas como si las explicara la persona a la que le están sucediendo.
- No uses la cuenta para cosas que no sean propiamente de la partida. Tu PJ es un ser humano que seguramente tenga intereses en política, en películas o en vídeos de perritos, pero tus lectoras querrán ver la historia. Esas cosas cuéntalas en tu cuenta principal, no en la de tu PJ.
- Tú decides el ritmo de publicación, según tus ganas y tu tiempo. Es preferible que haya dos o tres tweets al día a que en un día publiques cuarenta tweets y luego pases semanas sin actualizar.
- En contradicción con el anterior, recuerda siempre que esto es un juego. Tampoco te obsesiones mucho con la calidad ni con el ritmo de publicidad.
- Intenta que pasen cosas en tu historia, si llenas tu timeline de mensajes sobre como se siente tu personaje es probable que pierdas el interés de tus posibles lectoras. Si no se te da bien esto, márcate como regla que una de cada cinco tweets avance la trama.

- No diseñes la historia desde el principio, mete cosas según te salgan y ya las cerrarás más adelante (o las cerrarán otras jugadoras).
- Procura interaccionar con los personajes de otras jugadoras e incorporar sus creaciones. Si necesitas algún tipo de antagonista y en la partida de otra jugadora ya han aparecido vampiros ¿por qué no metes también un vampiro? Lo más divertido de este juego es crear un gran universo común, así que es bueno hacer un esfuerzo por utilizar cosas que hayan creado otras jugadoras.
- Puedes insertar comentarios fuera de partida entre corchetes, cosas del tipo “[Gente, esta semana marchó de vacaciones, no voy a escribir en unos días]”. Cualquier cosa entre corchetes se entiende que no forma parte de la historia.
- El hecho de que tu PJ siga al de otra jugadora no obliga en nada a esta, pero aún así es de buena educación pedirle permiso a la autora de un PJ antes de que tu propio PJ empiece a seguirla.
- Puedes decidir que tu personaje pertenece a un universo cerrado y no aceptar que nadie le siga sin tu permiso específico, simplemente indicándolo en tu biografía.
- No te tomes demasiado personalmente lo que suceda con tu personaje (o lo que le hagan otros PJ).
- Trata con cuidado a los otros PJ. Dos PJ pueden discutir entre sí, por supuesto, y pueden llegar a decirse cosas muy fuertes, faltaría más. Pero si vas a cruzar la línea, asegúrate de que la otra parte le parece correcto. Los privados son útiles para ello, a veces es mejor dedicarle unos minutos a evitar malos rollos que estropear la diversión.
- En algunas ocasiones, habrá personas reales que interaccionarán con tu personaje. Si es necesario, puedes indicarles el tweet donde explicas que esto es un juego, o puedes contestar como tu personaje, lo que consideres más oportuno en cada momento.
- Si alguien está molestando tu diversión, que no te tiemble el pulso en silenciar o bloquear. Sin piedad.
- Esto es un juego y el objetivo es divertirnos. Si buscas un sitio donde ligar o donde ganar alguna especie de competición, hay otros sitios adecuados para ello.
- Si en un momento dado, sientes que alguien te está estropeando la diversión, no tengas ningún reparo en silenciar o bloquear. Tu estabilidad mental va antes que ninguna otra consideración.

## Enfrentamientos



**Alfredo** @c4ll4w4yunw13ldy · Sep 16

...

Mañana iré al colegio y acabaré con este tema. Por fin las voces se callarán. Todas ellas.

2.2K

2.5K

87.7K



**Ana** @CocoAna · Jun 1

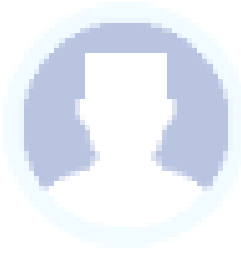
...

Por favor, Alfredo, entra en razón. No vas a hacer eso.

84

5.4K

60K



**Alfredo** @c4ll4w4yunw13ldy · Sep 16

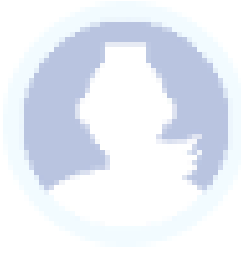
...

¿Crees que podrías impedírmelo, pobre infeliz?

2.2K

2.5K

87.7K



**Ana** @CocoAna · Sep 16

...

No lo creo. Lo sé.

37.3K

43.4K

46K



Puede haber ocasiones en las que dos PJ se enfrenten entre sí y el resultado sea canon para las historias de ambos. Nosotros recomendamos que lo habléis en privado y consensuéis un resultado o decidáis un método de resolución.

Una sugerencia: la ONCE hace varios sorteos todas las semanas. No tenéis más que pactar un día determinado y que una jugadora se pida el primer dígito y la otra el último dígito del número ganador. El número más alto gana. En caso de empate podéis mirar el segundo dígito y el penúltimo. Y si estos también empatan, amigas mías, los dioses os están diciendo que empatéis 😊.

Una vez decidido quien vencerá en el enfrentamiento, llega el momento de explicar qué sucede, ambas jugadoras deberán estar de acuerdo, cada una podrá explicarlo desde su punto de vista en su cuenta.

## Los derechos de las obras

Este juego tiene una licencia CC BY, pero los textos, personajes e historias que se creen jugando a este juego pertenecen a sus distintas autoras, con una importante excepción: Si no hay una aclaración en sentido contrario en la biografía, se sobreentiende que cualquiera puede utilizarlos en sus distintas partidas de TPG sin ánimo de lucro.

Si alguien quiere convertir estas historias en una narración con ánimo de lucro también tiene derecho a ello, pero deberá pedir autorización de todas las autoras implicadas en el canon concreto que va a utilizar.