Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Categorías

Túrnense para nombrar cosas que encajen en una categoría, sin repetir una respuesta ni dudar demasiado.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8) **Duración** 10–25 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Alguien dice una categoría, como «cosas de una caja de herramientas».**
2. **Den la vuelta al círculo; cada jugador nombra una cosa que encaje.**
3. **Sin repetir y sin pausas de más de unos cinco segundos.**
4. **Si fallas, repites o te atascas, pierdes una vida. Gana el último jugador con vida.**

PREPARACIÓN

1. Siéntense en círculo o alrededor de una mesa para que el orden de los turnos sea evidente.
2. Den a cada jugador tres «vidas» — tres dedos levantados es la forma más fácil de llevarlas.
3. Elijan quién propone la primera categoría. Las categorías amplias van bien para la primera ronda — frutas, países, cosas azules.
4. Acuerden el límite de pausa. Que quien acaba de responder cuente despacio hasta cinco es justo y no necesita temporizador.

CÓMO SE JUEGA

1. Quien propone anuncia una categoría y da la primera respuesta.
2. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador da una respuesta nueva que encaje.
3. Un jugador pierde una vida si repite una respuesta anterior, dice algo que no encaja o no responde dentro del límite de pausa.
4. Cualquier jugador puede impugnar una respuesta. El grupo decide rápido a mano alzada; el empate favorece a la respuesta.
5. Cuando se pierde una vida, termina la ronda. Quien la perdió propone la siguiente categoría y empieza.
6. Un jugador sin vidas queda fuera, pero pasa a ser juez de las impugnaciones.
7. Gana el último jugador con al menos una vida.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando solo a un jugador le quedan vidas. Para una partida más corta den dos vidas a cada uno, o eliminen la eliminación y jueguen diez categorías; gana quien haya perdido menos vidas.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. El ritmo opcional de palmas solo usa las manos.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Vayan estrechando las categorías a medida que avanza el juego — «animales» al principio, «animales con rayas» después.
- Sean generosos con las impugnaciones en grupos de edades mezcladas. El objetivo es el ritmo, no un tribunal.
- Si la eliminación deja a gente fuera demasiado tiempo, pasen a la puntuación sin eliminación descrita arriba.
- Eviten categorías que dependan de conocer marcas, programas o famosos concretos, porque dejan fuera a algunos invitados.

VARIANTES

Letra obligada. Todas las respuestas deben empezar por la misma letra — «comidas que empiezan por P». Mucho más difícil; mejor guardarla para los dos o tres últimos jugadores.

Ritmo de palmas. Mantengan un patrón constante de cuatro tiempos — dos golpes en la mesa, dos palmas — y den cada respuesta en las palmas. El ritmo sustituye al límite de pausa y añade presión sin necesidad de temporizador.

IDEAS INICIALES: PARA EMPEZAR: AMPLIAS

- cosas de una cesta de pícnic
- cosas que hay en una caja de herramientas
- cosas redondas
- animales de cuatro patas
- cosas que llevas de vacaciones
- comidas que se comen con las manos
- cosas de un cajón de la cocina
- cosas que hacen ruido

IDEAS INICIALES: RETOS MÁS ACOTADOS

- cosas con ruedas
- palabras que terminan en -ción
- cosas que se pueden doblar
- verduras que crecen bajo tierra
- cosas que son a la vez un color y un objeto
- instrumentos musicales de viento
- cosas que solo haces una vez al año
- cosas que se derriten

Los tiempos son estimaciones editoriales, no resultados de pruebas. Revisado editorialmente para que sea claro y coherente. No afirmamos haberlo probado con grupos reales.