Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Adivina la regla

Un jugador interroga al grupo e intenta descubrir la regla secreta que todos los demás siguen al responder.

Jugadores 4–12 (ideal con 5–9) **Duración** 15–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Un jugador — el detective — se aleja donde no pueda oír.**
2. **El grupo acuerda una regla secreta sobre cómo responderá a las preguntas.**
3. **El detective vuelve y hace preguntas corrientes a quien quiera.**
4. **Todos responden siguiendo la regla. El detective tiene tres intentos para nombrarla.**

PREPARACIÓN

1. Elijan al primer detective y pídanle que se aleje un minuto.
2. El grupo acuerda una regla que controle cómo responden — por ejemplo, «tócate la cara antes de responder» o «responde como si fueras la persona de tu izquierda».
3. Comprueben que todos pueden seguir la regla con facilidad. Una regla que algunos no pueden cumplir es una mala regla.
4. Llamen al detective y siéntenlo donde vea a todos los jugadores.

CÓMO SE JUEGA

1. El detective hace a cualquier jugador una pregunta cotidiana — «¿Qué desayunaste?», «¿Cómo llegaste hasta aquí?».
2. El jugador responde siguiendo la regla secreta. Las respuestas no tienen que ser verdad si la regla pide otra cosa.
3. El detective continúa, dirigiéndose a quien quiera y en cualquier orden.
4. Si un jugador rompe la regla por error, cualquiera del grupo puede decir «desliz» para que el detective ignore esa respuesta.
5. En cualquier momento el detective puede decir cuál cree que es la regla. Tiene tres intentos.
6. Si el detective se acerca pero no es exacto, el grupo dice «tibio» y el intento no se gasta.

7. Tras un acierto, o tras el tercer fallo, se revela la regla. El jugador cuya respuesta la delató es el siguiente detective.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una ronda termina cuando el detective nombra la regla o se queda sin intentos. Jueguen hasta que todos los que quieran hayan sido detectives una vez. No hay puntuación general — pero el grupo puede contar cuántas preguntas necesitó cada detective y aplaudir al que menos.

JUGAR SENTADOS

Todos juegan sentados. El detective solo necesita no oír durante un minuto mientras se elige la regla — taparse los oídos y tararear sirve si salir de la sala es incómodo.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Empiecen con una regla visible — un gesto — antes de probar una verbal. Los gestos se detectan más fácil y hacen que la primera ronda salga bien.
- Aparten al grupo de las reglas que señalen a alguien o dependan de detalles personales.
- Si un detective está de verdad atascado tras diez preguntas, que el grupo exagere un poco la regla.
- Recuerden a quienes responden que sean breves. Las respuestas largas esconden el patrón y frenan el juego.

VARIANTES

Dos reglas. Medio círculo sigue una regla y la otra mitad, otra distinta. El detective debe descubrir ambas reglas y quién pertenece a cada mitad. Úsenla solo después de unas cuantas rondas normales.

Pareja de detectives. Dos detectives salen juntos y pueden consultarse en voz baja mientras preguntan. Va bien a los jugadores nuevos y a los invitados que se sentirían expuestos solos en medio del círculo.

IDEAS INICIALES: REGLAS VISIBLES (EMPIECEN AQUÍ)

- Tócate la cara antes de responder.
- Cruza los brazos o las piernas mientras respondes.
- Mira al techo antes de hablar.
- Inclínate hacia adelante al responder.
- Asiente una vez al terminar tu respuesta.
- Toma o toca un objeto mientras respondes.

IDEAS INICIALES: REGLAS HABLADAS

- Toda respuesta debe contener un color.
- Toda respuesta debe contener un número.
- Empieza cada respuesta con «Pues».
- Responde como si fueras la persona de tu izquierda.
- Toda respuesta debe mencionar comida.
- Termina cada respuesta con una pregunta.
- La primera palabra de tu respuesta debe empezar por la última letra de la pregunta.
- Las respuestas alternan alrededor del círculo entre verdaderas y evidentemente falsas.

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