Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

El intruso

Escucha cuatro cosas, decide cuál no encaja y convence a la mesa de que tu razón es la mejor.

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

REGLAS RÁPIDAS

1. **El lector nombra cuatro cosas.**
2. **Todos eligen en silencio la que no encaja — y una razón.**
3. **Por turnos, defiendan su elección en una o dos frases.**
4. **El lector da un punto al argumento más convincente o más ingenioso.**

PREPARACIÓN

1. Elijan al primer lector. Usen un conjunto del modo anfitrión o inventen cuatro cosas parecidas pero no idénticas.
2. Dejen claro lo principal antes de empezar: no hay respuesta oficial. Cualquiera de las cuatro puede ser el intruso si la razón es buena.
3. Decidan cuántas rondas jugar. Una por jugador, para que todos lean una vez, es una duración natural.

CÓMO SE JUEGA

1. El lector dice los cuatro elementos dos veces, despacio.
2. Los jugadores piensan en silencio unos veinte segundos.
3. A la cuenta de tres, todos levantan uno, dos, tres o cuatro dedos para mostrar su elección.
4. Empezando por la izquierda del lector, cada jugador explica su elección en una o dos frases.
5. No se puede repetir una razón ya dada. Si alguien usó la tuya, debes encontrar otra — o defender otro elemento.
6. El lector da un punto al argumento que le pareció más convincente y puede dar un segundo punto al más ingenioso.
7. Quien ganó el punto principal es el siguiente lector.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que todos hayan sido lectores una vez y sumen los puntos. Para una partida más rápida, jueguen seis conjuntos y paren. Los empates se resuelven con un conjunto más, juzgado por alguien que no esté empatado.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. Ningún paso exige ponerse de pie ni moverse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Los conjuntos funcionan mejor cuando los cuatro elementos son primos cercanos. Si uno es obviamente distinto, la ronda dura segundos.
- Premien el razonamiento más que el conocimiento. Un argumento que todos pueden seguir vence a un dato rebuscado.
- Los lectores deberían explicar su decisión en pocas palabras — «no se me había ocurrido» basta.
- En grupos de edades mezcladas, dejen que los más jóvenes argumenten primero para que las razones sencillas sigan disponibles.

VARIANTES

Defiende al no elegido. Tras la revelación, cualquier elemento que nadie eligió se le asigna al lector, que debe argumentar que ese es el verdadero intruso. Mantiene al lector implicado en todas las rondas.

Armen el conjunto. En lugar de usar conjuntos preparados, cada jugador añade por turno un elemento — cuatro jugadores, cuatro elementos — y luego toda la mesa argumenta como siempre. Funciona bien cuando el grupo ya entiende qué hace interesante a un conjunto.

IDEAS INICIALES: CONJUNTOS DE CUATRO

- una bicicleta · una carretilla · un carrito de supermercado · una patineta
- una tetera · un hervidor · una regadera · una jarra
- una vela · una linterna · un faro · una luciérnaga
- un violín · una guitarra · un arpa · un piano
- una carta · una postal · un paquete · un telegrama
- un río · un canal · un lago · un charco
- una zanahoria · una papa · un tomate · una cebolla
- un paraguas · una carpa · un sombrero · un techo
- un reloj · un calendario · un reloj de sol · un reloj de arena
- una escalera de mano · una escalera · un ascensor · una cuerda
- una abeja · una mariposa · un murciélago · una cometa
- pan · queso · yogur · mermelada
- un banco · un taburete · un sofá · un columpio
- un silbato · una campana · un tambor · un timbre

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