Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

El guiño secreto

Un jugador secreto duerme a los demás con un guiño, mientras un detective en el centro intenta pillarlo.

Jugadores 6–20 (ideal con 8–14) **Duración** 10–20 min **Materiales** Papel y lápiz **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Todos sacan un papel doblado; uno lleva un punto — ese jugador es el guiñador secreto.**
2. **Un detective se sienta en el centro y observa.**
3. **A quien el guiñador le guiñe, cuenta hasta tres y «se duerme» con mucho teatro.**
4. **El detective tiene tres acusaciones para nombrar al guiñador antes de que el círculo se duerma.**

PREPARACIÓN

1. Elijan a un detective, que lleva su silla al centro del círculo.
2. Doblen un papel por cada jugador restante, marquen un punto dentro de uno solo y mézclenlos en un cuenco o un sombrero.
3. Cada jugador toma un papel, lo mira sin enseñarlo y lo guarda. Quien tenga el punto es el guiñador.

CÓMO SE JUEGA

1. Todos miran alrededor del círculo, cruzando miradas con la mayor naturalidad posible.
2. El guiñador guiña a un jugador cada vez, eligiendo momentos en que el detective mira hacia otro lado.
3. Quien recibe un guiño cuenta en silencio hasta tres, luego se duerme con todo el teatro que quiera y queda fuera de la ronda.
4. El detective puede acusar a alguien en cualquier momento diciendo su nombre. Quien es acusado por error dice «yo no» y sigue jugando.
5. El detective gana si nombra al guiñador en tres acusaciones. El guiñador gana si fallan las tres, o si solo quedan dos jugadores despiertos.
6. Los dormidos mantienen los ojos cerrados y no delatan nada.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una ronda termina cuando se nombra al guiñador, cuando el detective gasta sus tres acusaciones o cuando solo quedan dos despiertos. Jueguen tantas rondas como detectives voluntarios haya — cinco o seis suelen bastar —, y el guiñador anterior pasa a la silla del centro.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados en círculo por defecto. El detective se sienta en el centro y simplemente gira en su silla.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Insistan en contar hasta tres antes de dormirse; sin eso, al detective le basta ver hacia dónde miraba cada dormido.
- Animen las salidas con estilo. Dormirse es la mitad de la gracia y además tapa el rastro del guiñador.
- Hay quien no sabe guiñar. Acuerden otra señal antes de repartir los papeles, como un doble parpadeo lento.
- Recojan todos los papeles tras cada ronda para que el marcado no se reconozca.

VARIANTES

Sin detective. Jueguen sin la silla central. Cualquier jugador despierto puede levantar la mano y acusar; si un segundo jugador lo respalda, el acusado debe enseñar su papel. Si los dos se equivocan, se duermen ellos, así que nadie acusa a la ligera.

Dos guiñadores. En un círculo de doce o más, marquen dos papeles. Los guiñadores no se conocen y pueden dormirse el uno al otro sin querer. El detective tiene cuatro acusaciones y debe nombrar a los dos.

IDEAS INICIALES: LENTAS Y SOÑOLIENTAS

- Un bostezo tan grande que necesita los dos brazos
- Deslízate despacio por la silla como un helado que se derrite
- Anuncia «cinco minutos más» y deja caer la cabeza
- Estírate como un gato y hazte un ovillo
- Marchítate como una flor sin agua
- Arrópate con una manta invisible
- Abraza una almohada imaginaria
- Da las buenas noches a todos con la mano

IDEAS INICIALES: REPENTINAS

- Duérmete a mitad de una frase
- Cuenta tres ovejas en voz alta y para
- Apoya la mejilla en la mano y falla
- Ronca una vez, con educación
- Da una cabezada, despierta de golpe y vuelve a caer
- Sopla una vela invisible
- Quédate como una estatua con los ojos cerrados
- Lee un libro invisible hasta que se te caiga en la cara

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