Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Detective de la palabra secreta

Cuela tu palabra secreta en una conversación normal sin que te descubran — y descubre a los demás colando la suya.

Jugadores 4–12 (ideal con 5–8) **Duración** 20–60 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Cada persona recibe una palabra secreta distinta.**
2. **Sigan conversando con normalidad y cuela tu palabra con naturalidad.**
3. **Si crees haber oído la palabra secreta de alguien, di «¡Detective!» y nómbrala.**
4. **Si aciertas, puntúas. Si fallas, puntúa la persona a la que acusaste.**

PREPARACIÓN

1. Den a cada jugador una palabra secreta. Susúrrenla, muéstrenla en privado en el modo anfitrión o repartan papelitos doblados.
2. Usen palabras poco habituales pero no imposibles de decir en una fiesta — «faro», «trampolín», «mermelada».
3. Expliquen el marco de tiempo: el juego transcurre en silencio durante el siguiente plato, o unos veinte minutos.
4. Asegúrense de que todos conocen el grito de acusación — «¡Detective!» — y lo que pasa después.

CÓMO SE JUEGA

1. La conversación sigue con normalidad. El juego transcurre de fondo.
2. Cada jugador intenta decir su palabra secreta en voz alta, en una frase natural, sin que nadie lo note.
3. Quien sospeche que alguien acaba de usar su palabra secreta dice «¡Detective!» y nombra la palabra.
4. Si la acusación es correcta, el detective gana dos puntos y la palabra del descubierto queda retirada.
5. Si la acusación es incorrecta, la persona acusada gana un punto y la conversación continúa.

6. Quien usa su palabra sin ser acusado antes de que la conversación siga adelante la ha «colado». Se lo guarda hasta el final.
7. Cada jugador puede hacer como máximo tres acusaciones por partida.
8. Cuando se acaba el tiempo, todos revelan su palabra y dicen cuándo la colaron. Cada palabra colada vale tres puntos.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina a una hora anunciada de antemano — cuando se retiran los platos, o a los veinte minutos. Todos revelan su palabra, la mesa confirma las palabras coladas y se suman los puntos. La puntuación más alta se lleva el título de detective jefe.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados, de fondo durante una comida o una conversación. Ningún paso exige moverse — el anfitrión puede susurrar cada palabra o mostrarla en privado en un teléfono.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Ajusten la dificultad de las palabras al grupo. Los jugadores habituales pueden con «periscopio»; los nuevos necesitan «paraguas».
- Si las acusaciones vuelan sin control, recuerden a la mesa el límite de tres.
- Lo principal es lo principal. Si el juego está ahogando la conversación, acórtenlo.
- Eviten palabras secretas relacionadas con temas delicados. Los objetos cotidianos y las comidas son lo más seguro y lo más divertido.

VARIANTES

Un solo espía. Solo un jugador tiene una palabra secreta, y nadie sabe quién. Ese jugador debe decirla tres veces antes de que se acabe el tiempo. Los demás tienen una única acusación para nombrar al espía y la palabra.

Frase secreta. Para grupos con experiencia, sustituyan la palabra por una frase corta — «con la que está cayendo» o «como decía mi abuela». Una frase es más difícil de esconder, y mucho más graciosa cuando se cuela.

IDEAS INICIALES: SUAVES (PRIMERA PARTIDA)

- paraguas
- sándwich
- bicicleta
- limón
- escalera
- manta
- pingüino
- cubo

IDEAS INICIALES: ESCURRIDIZAS

- trampolín
- mermelada
- faro
- periscopio
- avalancha
- armónica
- molino de viento
- canguro

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