



Intenta no reírte

Mantén la cara totalmente seria mientras el resto de la mesa hace lo posible — solo con palabras — por hacerte estallar.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8)**Duración** 10–20 min**Materiales** Sin materiales**Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. Un jugador ocupa el asiento de la cara seria.
2. Cada uno de los demás tiene veinte segundos para hacerlo reír — solo palabras y voces, sin tocar.
3. Una sonrisa que enseñe los dientes, o cualquier risa, termina la ronda.
4. Aguanta a toda la mesa para puntuar; luego el asiento pasa al siguiente.

PREPARACIÓN

1. Sienten a todos donde puedan verse las caras — alrededor de una mesa es ideal.
2. Acuerden el límite: se permite sonreír con la boca cerrada, pero enseñar los dientes o emitir cualquier risa cuenta como ceder.
3. Elijan al primer jugador que mantendrá la cara seria y a alguien que cronometre veinte segundos por intérprete.

CÓMO SE JUEGA

1. Quien está en el asiento mira a cada intérprete por turno y no puede taparse la cara ni apartar la vista.
2. En el sentido de las agujas del reloj, cada intérprete tiene veinte segundos: un chiste, una voz ridícula, un ruido raro, un reto del modo anfitrión — cualquier cosa hablada o cantada.
3. Los intérpretes se quedan en su sitio y no pueden tocar a quien aguanta ni usar objetos.
4. Todo debe ser amable y apto para la persona más joven presente. Los chistes sobre gente de la sala quedan fuera.
5. Si quien aguanta cede, el intérprete que lo logró gana un punto y la ronda termina.
6. Quien aguanta a todos los intérpretes gana dos puntos. En ambos casos, el asiento pasa a la izquierda.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que todos hayan ocupado una vez el asiento de la cara seria; con menos de cinco jugadores, den dos vueltas. Gana la puntuación más alta, y un empate se resuelve con un duelo de miradas entre los empatados mientras el resto de la mesa actúa a la vez.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Lo impasible gana a lo gritado. Digan a los intérpretes que la forma más tranquila y seria suele ganar.
- Mantengan los turnos en veinte segundos. Un turno más largo es duro para el intérprete, no para quien aguanta.
- Hay quien se ríe enseguida y quien no se ríe nunca. Elogien los buenos intentos para que el juego no vaya solo de ganar.
- Si un niño ocupa el asiento, ofrezcan un modo fácil — se permite cualquier sonrisa y solo cuenta la risa.

VARIANTES

Duelo de equipos. Dos equipos se sientan en filas enfrentadas. Un equipo actúa a la vez durante treinta segundos mientras el otro aguanta serio; cada cara que cede es un punto. Es ruidoso, rápido y bueno para mesas familiares grandes.

Modo silencioso. Los intérpretes no pueden hacer ningún sonido — solo caras y gestos, también sin tocar y desde su asiento. Es la mejor versión al final de la velada o cuando los pequeños duermen cerca.

IDEAS INICIALES: CON UNA VOZ

- | | |
|---|--|
| ■ Lee el pronóstico del tiempo de mañana como un dragón muy cansado | ■ Recita una canción infantil como un director de colegio severo |
| ■ Canta el abecedario como una ópera dramática | ■ Explica las reglas de este juego como un perezoso con sueño |
| ■ Cuenta hasta diez como un robot al que se le acaba la batería | ■ Da las gracias a todos por venir, como un ganso |
| ■ Pide una pizza con voz de búho nervioso | ■ Describe la sala como si la vendieras por televisión |

IDEAS INICIALES: CON MUCHA SERIEDAD

- | | |
|---|---|
| ■ Describe tu desayuno como si fuera una noticia de última hora | ■ Di «soy una patata seria» tres veces, cada vez más serio |
| ■ Explica cómo hacer un bocadillo como una misión de alto secreto | ■ Cuenta la historia de tus calcetines como un cuento para dormir |
| ■ Presenta a la persona de tu izquierda como una exploradora famosa | ■ Pide perdón a tu silla por sentarte en ella |
| ■ Haz de comentarista deportivo de alguien de la mesa parpadeando | ■ Haz un brindis de boda en honor a una cuchara |

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