Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Veinte preguntas

Descubre una persona, un lugar o una cosa secretos haciendo como máximo veinte preguntas de sí o no.

Jugadores 2–10 (ideal con 3–6) **Duración** 10–25 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Un jugador piensa en algo y solo dice si es una persona, un lugar o una cosa.**
2. **Los demás se turnan para hacer preguntas de sí o no — veinte en total.**
3. **Cualquiera puede usar su turno para intentar adivinar.**
4. **Si lo adivinan en veinte o menos, ganan quienes preguntan; si no, gana quien responde.**

PREPARACIÓN

1. Elijan a la primera persona que responde. Piensa en algo que todos en la mesa puedan conocer razonablemente.
2. Quien responde anuncia la categoría — persona, lugar o cosa. Con edades mezcladas, permitan también «animal» y «comida».
3. Elijan a alguien que cuente las preguntas en voz alta. Contar con los dedos a la vista de todos funciona bien.

CÓMO SE JUEGA

1. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador hace una pregunta que pueda responderse con «sí» o «no».
2. Quien responde contesta con la verdad con sí, no o — como máximo tres veces por ronda — «a veces».
3. Todas las preguntas cuentan para las veinte, incluido un intento directo como «¿Es un faro?».
4. Si una pregunta no puede responderse con justicia con sí o no, quien responde dice «reformula» y no cuenta.
5. Un acierto termina la ronda de inmediato. Quien acertó pasa a responder.
6. Si pasan las veinte preguntas sin acierto, quien responde revela el secreto y elige a la siguiente persona.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Una ronda termina con un acierto o tras la vigésima pregunta. Jueguen una ronda por jugador para que todos respondan una vez y paren — o lleven la cuenta de las rondas ganadas por quienes preguntan y por quienes responden y terminen tras un número acordado.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Enseñen el hábito de «dividir a la mitad» con las primeras preguntas — ¿más grande que una silla? ¿bajo techo? — antes de que nadie pruebe con algo concreto.
- Si el secreto resulta demasiado rebuscado, dejen que quien responde dé una pista gratis en la pregunta diez.
- Con edades muy distintas en la mesa, junten a un jugador joven con un adulto como un solo jugador.
- Las bromas privadas y las personas que solo conoce media mesa son secretos injustos. Pidan a quien responde que elija terreno común.

VARIANTES

Tema acotado. Todos los secretos deben encajar en un tema elegido para la velada — cosas de una cocina, lugares a menos de una hora de aquí, cosas que llevarías de vacaciones. Los temas agilizan el juego y son más amables con quienes juegan por primera vez.

Veinte preguntas al revés. Un jugador se aleja donde no pueda oír mientras el grupo acuerda un secreto. Al volver, ese jugador hace las preguntas y el grupo responde por turnos. Va bien a los grupos en los que nadie quiere ser quien responde en solitario.

IDEAS INICIALES: COSAS

- un faro
- un paraguas
- un timbre de bicicleta
- una tetera
- un globo aerostático
- un sello postal
- una mecedora
- una brújula

IDEAS INICIALES: LUGARES

- una biblioteca
- una estación de tren
- una panadería
- una isla desierta
- un estadio de fútbol
- la cima de una montaña

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