Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Dos verdades y una mentira

Di tres afirmaciones sobre ti — dos verdaderas y una inventada — y comprueba si el grupo descubre la mentira.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8) **Duración** 10–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Cada jugador piensa dos afirmaciones verdaderas y una mentira creíble sobre sí mismo.**
2. **Un jugador dice las tres en cualquier orden.**
3. **El grupo hace unas pocas preguntas y luego vota cuál es la mentira.**
4. **Quien habló revela la respuesta y cuenta la historia que hay detrás de una verdad.**

PREPARACIÓN

1. Sienten a todos donde puedan verse — alrededor de una mesa o en un círculo informal.
2. Den al grupo un minuto de silencio para pensar. Las buenas afirmaciones son concretas, inofensivas y un poco sorprendentes.
3. Marquen el tono en voz alta: las afirmaciones deben ser cosas que no les importe que sepan todos los presentes. Nadie tiene que compartir nada privado.
4. El anfitrión empieza para mostrar el tipo de afirmación que funciona.

CÓMO SE JUEGA

1. El primer jugador dice tres afirmaciones sobre sí mismo en cualquier orden, con el mismo tono tranquilo.
2. El grupo puede hacer hasta tres preguntas. Quien habla responde como si las tres afirmaciones fueran verdad.
3. A la cuenta de tres, todos votan levantando uno, dos o tres dedos según la afirmación que crean que es la mentira.
4. Quien habló revela la mentira.
5. Luego elige una de las afirmaciones verdaderas y cuenta la breve historia que hay detrás.

6. Puntuación opcional: quien habla gana un punto por cada persona a la que engañó, y cada persona que acertó gana un punto.
7. El turno pasa a la izquierda hasta que todos hayan jugado.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando todos han tenido un turno. Con un grupo pequeño que lo está pasando bien, jueguen una segunda ronda con un tema — «viajes», «los años de escuela» o «comida» — y paren ahí. Si llevan puntos, gana el total más alto tras el último turno.

JUGAR SENTADOS

El juego se juega sentados por defecto. Ningún paso exige ponerse de pie ni moverse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Las verdades corrientes funcionan mejor que las espectaculares. «Ordeno mis especias alfabéticamente» es más difícil de juzgar que «conocí a un famoso».
- Dejen que cualquiera pase o juegue más tarde. Hay quien necesita oír dos o tres turnos antes de tener una idea.
- Si alguien se bloquea, sugieran una fórmula — una verdad sobre comida, una sobre un lugar y una mentira sobre una habilidad.
- Que las preguntas sean breves. Están para hacer divertida la votación, no para interrogar a nadie.

VARIANTES

Rondas temáticas. Todas las afirmaciones deben encajar en un tema anunciado — un trabajo que tuviste, un lugar donde estuviste, una opinión sobre comida. Los temas facilitan pensar afirmaciones y mantienen el juego ligero entre personas que acaban de conocerse.

Dos verdades y un deseo. Sustituyan la mentira por algo que les gustaría que fuera verdad. Elimina por completo el elemento de «engaño», algo que algunos grupos prefieren, y la revelación suele abrir una conversación mejor que una mentira.

IDEAS INICIALES: COSTUMBRES COTIDIANAS

- Pongo tres alarmas todas las mañanas. / Nunca he tenido un paraguas. / Plancho mis calcetines.
- Ordeno mi estantería alfabéticamente. / Les hablo a mis plantas. / Guardo todas las entradas de cine desde los doce años.
- Siempre me siento en el mismo asiento del autobús. / Nunca he terminado un crucigrama. / Escribo la lista de la compra en rima.
- Tomo el té frío a propósito. / Miro el pronóstico del tiempo cuatro veces al día. / Le puse nombre a mi coche.
- Solo puedo dormir con calcetines. / Uso el mismo bolígrafo desde hace seis años. / Doblo la ropa en cuanto se seca.
- Camino por la misma ruta todas las tardes. / Siempre leo primero la última página de un libro. / Nunca he pulsado el botón de posponer la alarma.
- Cuento los escalones cada vez que subo. / Guardo un frasco de botones sin ningún propósito. / Escucho el mismo disco todos los lunes.
- Almuerzo exactamente a la misma hora todos los días. / Tengo una cuchara favorita. / Contesto todas las llamadas al primer timbrazo.

IDEAS INICIALES: COMIDA Y HOGAR

- Nunca he comido un huevo duro. / Les pongo pimienta a las fresas. / Horneé mi propio pastel de boda.
- Una vez comí la misma cena durante dos semanas. / No soporto el olor del melón. / Cultivo mis propios chiles en una ventana.
- Quemé el pan tostado tres veces en una sola mañana. / Tengo once cucharas de madera. / Hago mi propio pan todas las semanas.
- Tengo una receta que me niego a compartir. / Me como la pizza empezando por el borde. / Nunca he probado la mantequilla de maní.
- Aprendí a cocinar con un libro de la biblioteca. / Guardo el kétchup en la alacena, no en el refrigerador. / Una vez gané un concurso de comer tartas.
- En mi refrigerador hay cuatro tipos de mostaza. / Llevo toda la semana cenando cosas de desayuno. / Puedo picar una cebolla sin llorar.
- Tomo un vaso de leche todas las noches. / Nunca he usado un microondas. / Le pongo sal al café.
- Pinté la puerta de mi casa sin preguntarle a nadie. / He vivido en la misma calle toda mi vida. / Construí mi propia mesa de cocina.

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