Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Pistas de dos palabras

Ayuda a tu equipo a adivinar una palabra secreta dando pistas de exactamente dos palabras — ni una más, ni una menos.

Jugadores 4–16 (ideal con 6–10) **Duración** 15–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **Dos equipos. En cada turno, un jugador da las pistas.**
2. **Ve una palabra secreta y da una pista de dos palabras.**
3. **Sus compañeros tienen un intento por pista.**
4. **Un punto por cada palabra adivinada en 90 segundos. Menos pistas, más palabras.**

PREPARACIÓN

1. Formen dos o más equipos y sienten a los compañeros donde puedan oírse.
2. Decidan cómo llegarán las palabras objetivo — el modo anfitrión en un teléfono que se pasa a quien da las pistas, o un rival que susurra una palabra.
3. Pongan un temporizador de 90 segundos por turno.
4. Expliquen lo que está prohibido: ninguna parte de la palabra objetivo, nada de rimas, nada de gestos y nada de «suena como».

CÓMO SE JUEGA

1. Quien da las pistas en el primer equipo mira una palabra objetivo sin que su equipo la vea.
2. Da una pista de exactamente dos palabras — por ejemplo, «bebida mañanera» para la palabra «café».
3. El equipo delibera un momento y da una respuesta.
4. Si falla, quien da las pistas ofrece otra pista de dos palabras para la misma palabra. No se pueden repetir pistas anteriores.
5. Si acierta, el equipo gana un punto y quien da las pistas toma enseguida otra palabra.
6. Se puede pasar una palabra. La palabra pasada se lee al final y no puntúa.
7. Si una pista rompe una regla — una palabra, tres palabras o parte de la palabra objetivo — el otro equipo lo señala y la palabra se descarta.
8. Cuando se acaba el tiempo, juega el siguiente equipo, con otra persona dando pistas.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Jueguen hasta que todos hayan dado pistas una vez y comparen los totales. Si los equipos tienen distinto número de jugadores, den a cada equipo el mismo número de turnos y que alguien del equipo más pequeño dé pistas dos veces.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. Quien da las pistas no se levanta; ningún paso exige ponerse de pie.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Las palabras compuestas cuentan como una sola solo si todo el grupo lo acuerda de antemano. Decídanlo antes del primer turno.
- Animen a los equipos a responder rápido. Un fallo cuesta solo segundos; el silencio cuesta más.
- Si a alguien le cuesta dar pistas, recuérdenle que pasar es gratis y que algunas palabras son sencillamente más difíciles.
- Con edades mezcladas, dejen que los más jóvenes den pistas de tres palabras. A nadie le importa.

VARIANTES

Pistas de una palabra. Las pistas se reducen a una sola palabra, y el equipo tiene hasta tres intentos por palabra. Es más difícil y más silencioso — una buena segunda mitad cuando todos ya entienden el ritmo.

Palabra compartida. Quienes dan las pistas en ambos equipos ven la misma palabra y se turnan para dar una pista de dos palabras cada uno; su propio equipo responde tras cada pista. Puntúa el equipo que acierte primero. Cada pista ayuda a los dos equipos, así que dar una buena pista es un riesgo.

IDEAS INICIALES: SENCILLAS

- café
- almohada
- faro
- fila
- cumpleaños
- paraguas
- biblioteca
- desayuno

IDEAS INICIALES: MÁS DIFÍCILES

- termómetro
- eco
- sombra
- acuerdo
- nostalgia
- horizonte
- apetito
- recuerdo

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