



¿Quién soy?

Averigua el nombre que llevas pegado en la frente — todos lo ven menos tú — haciendo preguntas de sí o no.

Jugadores 3–12 (ideal con 4–8)**Duración** 10–25 min**Materiales** Papel y lápiz**Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. Cada uno lleva pegado en la frente un nombre que no puede ver.
2. En tu turno, haz a la mesa una pregunta de sí o no sobre quién eres.
3. Un «sí» te da otra pregunta; un «no» pasa el turno.
4. Adivina tu nombre para terminar. Se juega hasta que todos lo consigan.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador escribe en secreto un nombre — un tipo de persona, un animal o un personaje que toda la mesa conozca — en un papel y lo pasa boca abajo al jugador de su izquierda.
2. Sin mirar, cada jugador sostiene el papel sobre la frente, o se lo pega, para que los demás puedan leerlo.
3. Tómense un momento en silencio para que todos lean los nombres de los demás. Luego elijan quién pregunta primero.

CÓMO SE JUEGA

1. En tu turno, haz a toda la mesa una pregunta que pueda responderse con «sí» o «no».
2. La mesa responde junta y con la verdad. Si no se ponen de acuerdo, la respuesta es «depende» y puedes preguntar otra vez.
3. Tras un «sí» haces otra pregunta. Tras un «no» el turno pasa a la izquierda.
4. Un intento directo — «¿Soy un pingüino?» — cuenta como pregunta. Un intento fallido termina tu turno.
5. Cuando adivines tu nombre, quítate el papel y sigue jugando como quien responde hasta que todos terminen.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

El juego termina cuando todos han nombrado su papel, o tras un tiempo acordado — quince minutos van bien en casi cualquier mesa. Quien siga sin adivinar puede pedir una pista a cada vecino antes de la revelación.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Pidan nombres que conozca el jugador más joven. Un nombre que solo reconoce media mesa estropea el juego a dos personas.
- Sugieran una primera pregunta a quien se atasque — «¿Soy una persona?» acota rápido.
- Si alguien va muy rezagado, que la mesa le dé una pista gratis cada tres «no».
- Cuando escriban niños, revisen los papeles antes de pegarlos — aquí importan la ortografía y la letra.

VARIANTES

Ronda temática. Todos los nombres deben encajar en un tema elegido de antemano — animales, oficios, personajes de cuentos, cosas de la cocina. Un tema afina las preguntas y va bien con principiantes y edades mezcladas.

Versión para mezclarse. Nadie espera turno. Todos caminan por la sala, hacen una sola pregunta a cada persona que encuentran y pasan a otra. Sirve además de rompehielos para invitados que no se conocen.

IDEAS INICIALES: PERSONAS

- | | |
|----------------|--------------------------|
| ■ un farero | ■ una astronauta |
| ■ una bombera | ■ un bibliotecario |
| ■ un pastelero | ■ una domadora de leones |

IDEAS INICIALES: ANIMALES

- | | |
|---------------|---------------|
| ■ un pingüino | ■ un erizo |
| ■ una jirafa | ■ un flamenco |
| ■ un pulpo | ■ un 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.