Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

¿Qué prefieres?

Elige entre dos alternativas, defiende tu elección y descubre quién en la mesa piensa como tú.

Jugadores 2–30 (ideal con 4–10) **Duración** 10–30 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **El anfitrión lee una pregunta con dos alternativas.**
2. **Todos eligen una — no vale «las dos» ni «ninguna».**
3. **Den la vuelta a la mesa con una razón de una sola frase.**
4. **Quien dé la razón más inesperada lee la siguiente pregunta.**

PREPARACIÓN

1. Elijan quién lee la primera pregunta. El modo anfitrión baraja el mazo; sin teléfono, los jugadores pueden inventar las suyas.
2. Acuerden una regla de tono antes de empezar: las preguntas son limpias y nadie tiene que justificar una elección que prefiera guardarse.
3. Decidan si juegan solo por conversar o llevan una puntuación ligera con la variante «predice la sala».

CÓMO SE JUEGA

1. Quien lee hace una pregunta con la forma «¿Qué prefieres: … o …?» y la lee dos veces.
2. Todos se toman unos segundos para elegir en silencio.
3. A la cuenta de tres, todos muestran su elección a la vez — un dedo para la primera alternativa, dos para la segunda.
4. Empezando por la izquierda de quien lee, cada jugador da una razón breve. Basta una frase.
5. Los jugadores pueden cuestionar la lógica de los demás, pero quien lee hace avanzar la ronda al cabo de uno o dos minutos.
6. Quien lee elige la razón más sorprendente o divertida. Ese jugador lee la siguiente pregunta.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

Paren tras un número fijo de preguntas — de ocho a diez van bien en una cena — o cuando llegue el plato principal. ¿Qué prefieres? no tiene un ganador natural, así que anuncien «dos preguntas más» para darle un final claro en lugar de dejar que se apague.

JUGAR SENTADOS

Se juega sentados por defecto. En la versión para grupos grandes, sustituyan caminar a un lado de la sala por levantar la mano izquierda o la derecha para que nadie tenga que moverse.

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- Las mejores preguntas hacen que ambas alternativas resulten un poco atractivas o un poco incómodas. Descarten las que producen una respuesta unánime al instante.
- Inviten a los jugadores más callados a responder primero en algunas rondas, para que no estén siempre reaccionando a las voces más fuertes.
- Si una pregunta cae mal, déjenla sin comentarios y saquen otra.
- Con edades mezcladas, empiecen por la categoría «decisiones cotidianas»; los dilemas imaginativos son más divertidos cuando la gente ya entró en calor.

VARIANTES

Predice la sala. Antes de la revelación, cada jugador predice además si la mayoría elegirá la primera o la segunda alternativa. Un punto por cada predicción correcta. Convierte el juego en una prueba amable de cuánto se conoce el grupo.

Convénceme. Tras la revelación, el lado minoritario tiene treinta segundos para persuadir a la mayoría. Quien de verdad cambie de opinión cambia de lado. La minoría gana un punto por cada converso.

IDEAS INICIALES: DECISIONES COTIDIANAS

- llegar siempre veinte minutos antes — o — llegar siempre en el minuto exacto
- dejar el café y el té durante un año — o — dejar los postres durante un año
- tener una casa siempre ordenada pero nunca del todo limpia — o — siempre limpia pero nunca del todo ordenada
- cocinar la cena todas las noches — o — lavar los platos todas las noches
- vivir sin música — o — vivir sin películas ni televisión
- tener un fin de semana largo todas las semanas — o — tener tres meses libres una vez al año
- subir siempre por la escalera — o — esperar siempre el ascensor
- leer solo la primera mitad de cada libro — o — leer solo la segunda mitad

IDEAS INICIALES: HIPÓTESIS JUGUETONAS

- tener un botón para rebobinar tu día — o — un botón de pausa
- poder hablar con los animales — o — hablar todos los idiomas humanos
- tener manos en lugar de pies — o — pies en lugar de manos
- tener que ir siempre dando saltitos — o — caminar siempre hacia atrás
- una banda sonora personal que todos puedan oír — o — un narrador que describa tu día en voz alta
- poder volar a la velocidad de caminar — o — correr a la velocidad de volar
- estornudar confeti — o — hipar burbujas
- una cola que muestre tu estado de ánimo — o — orejas que giren hacia lo que estás pensando

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