Gather & Play

HOJA DE ANFITRIÓN IMPRIMIBLE

Historia «Sí, y...»

Construyan una historia en grupo, frase a frase, de modo que cada frase acepte lo anterior y añada algo nuevo.

Jugadores 3–10 (ideal con 4–7) **Duración** 10–20 min **Materiales** Sin materiales **Movimiento** Sentados

REGLAS RÁPIDAS

1. **El anfitrión lee una frase inicial.**
2. **Cada jugador añade una frase que empieza con «Sí, y...».**
3. **Nunca anulen ni contradigan lo que dijo un jugador anterior.**
4. **Tras dos vueltas al círculo, el siguiente jugador da la frase de cierre.**

PREPARACIÓN

1. Siéntense donde todos se oigan con facilidad.
2. Expliquen la idea de un tirón: lo que acaba de decir la última persona ya es verdad, y tu tarea es sumarle algo.
3. Elijan una frase inicial — inventen una o usen una del modo anfitrión.
4. Acuerden la duración. Dos vueltas completas al círculo y luego un final es lo adecuado para la mayoría de los grupos.

CÓMO SE JUEGA

1. El anfitrión lee la frase inicial en voz alta.
2. Quien está a la izquierda del anfitrión añade una frase que empiece con las palabras «Sí, y...».
3. Cada jugador siguiente hace lo mismo, construyendo sobre la frase inmediatamente anterior.
4. Una frase no puede deshacer lo ocurrido — nada de «todo era un sueño» ni «en realidad eso nunca pasó».
5. Si un jugador se atasca, puede decir «Sí, y mientras tanto...» y añadir un detalle sobre otro personaje o lugar.
6. Tras dos vueltas completas, el siguiente jugador empieza con «Y al final...» y cierra la historia.

CÓMO TERMINA EL JUEGO

La historia termina con la frase «Y al final...» tras dos vueltas al círculo. Tres historias son una tanda cómoda. No hay puntos; si el grupo quiere un ganador, voten la frase que más cambió la historia.

JUGAR SENTADOS

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

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

- El tropiezo más común es añadir un chiste que bloquea la historia. Recuerden la regla con suavidad — aceptar, luego sumar.
- Los añadidos pequeños y concretos funcionan mejor. «Sí, y la puerta estaba cerrada con llave» le da más al siguiente jugador que un giro espectacular.
- Con invitados que no se conocen, empiecen con la frase inicial que parezca más corriente.
- Si una historia deriva hacia algo incómodo, usa tú mismo «Sí, y mientras tanto…» para cambiar de escena.

VARIANTES

Selector de género. Antes de empezar, elijan un género — novela policíaca, documental de naturaleza, programa de cocina — y cuenten toda la historia en ese estilo. Les da a los jugadores indecisos una voz prestada.

Sí, y acuérdate de cuando. Cuenten la historia como un recuerdo compartido. Cada frase empieza con «Sí, y acuérdate de cuando…». Plantearla como algo que hizo todo el grupo la vuelve especialmente cálida en las reuniones familiares.

IDEAS INICIALES: FRASES INICIALES

- La mañana de la feria del pueblo, el calabacín premiado había desaparecido.
- El ascensor se detuvo entre dos pisos, y alguien había traído un pastel.
- Nadie recordaba quién había encargado el piano.
- El mapa mostraba claramente un lago, pero solo había un campo de ovejas.
- A las doce en punto, todos los relojes del pueblo empezaron a andar hacia atrás.
- Los nuevos vecinos se mudaron a medianoche, cargando solo una escalera.
- Era la primera vez que el ferry llegaba antes de hora.
- La receta decía «para cuatro», pero habían llegado cuarenta personas.
- Cuando se levantó la niebla, el puente era de otro color.
- El paquete iba dirigido a la casa, no a nadie que viviera en ella.
- El coro llevaba un año ensayando una sola canción, y esta era la noche.
- Alguien había plantado girasoles a lo largo de toda la autopista.
- Al cuadro más antiguo del museo le había aparecido una persona más de la noche a la mañana.
- El último día de las vacaciones, la marea no volvió a subir.

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