Gather & Play

PLANES DE SESIÓN LISTOS

Una cena tranquila

Cuatro juegos sentados y solo con la voz que caben entre plato y plato y nunca piden a nadie que se levante de la mesa.

Jugadores 4–10 en una mesa **Duración** Unos 70 minutos en total.

Para quién es: Una mesa de adultos, incluidos invitados que acaban de conocerse.

ANTES DE QUE LLEGUEN LOS INVITADOS

- [ ] Lee una vez las reglas rápidas de cada juego antes de que lleguen los invitados.
- [ ] Elige de antemano un tema de Escalera de conversación y cinco preguntas de ¿Qué prefieres?
- [ ] Si van a jugar a Detective de la palabra secreta, escribe una palabra por invitado en un papelito doblado, o piensa en susurrárselas.

AGENDA

1. **¿Qué prefieres?** · 10 minutos · Mientras se sirven las bebidas
   Cinco preguntas del grupo de decisiones cotidianas. No necesita explicación y permite que quienes llegan tarde se sumen al instante.

2. **Detective de la palabra secreta** · 25 minutos · Durante la entrada y el plato principal
   Reparte las palabras cuando llegue la comida. El juego transcurre de fondo, así que sigan comiendo y conversando.

3. **El intruso** · 15 minutos · Entre el plato principal y el postre
   Seis conjuntos. Revelen primero las palabras secretas del juego anterior, para que la mesa siga una sola cosa.

4. **Escalera de conversación** · 20 minutos · Con el postre o el café
   Una sola escalera. Empieza tú el tercer peldaño y repite que cualquiera puede pasar.

Idea alternativa: Tararea la melodía. Para una mesa musical, jueguen diez minutos de Tararea la melodía en lugar de El intruso. Se juega igual de sentados y no necesita nada sobre la mesa.

NOTAS PARA EL ANFITRIÓN

- Nada aquí exige ponerse de pie, materiales ni despejar la mesa. Los teléfonos pueden quedar guardados, salvo el del anfitrión.
- Si la conversación ya fluye, sáltate un juego. El plan está para ayudar a la velada, no para dirigirla.
- Los tiempos son estimaciones editoriales. Una mesa de diez tardará más que una de cinco.

¿QUÉ PREFIERES? — REGLAS RÁPIDAS

2–30 jugadores · 10–30 min · Sin materiales

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.

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.

DETECTIVE DE LA PALABRA SECRETA — REGLAS RÁPIDAS

4–12 jugadores · 20–60 min · Sin materiales

1. Cada persona recibe una palabra secreta distinta.
2. Sigan conversando con normalidad y cuela tu palabra con naturalidad.
3. Si crees haber oído la palabra secreta de alguien, di «¡Detective!» y nómbrala.
4. Si aciertas, puntúas. Si fallas, puntúa la persona a la que acusaste.

Cómo termina el juego: El juego termina a una hora anunciada de antemano — cuando se retiran los platos, o a los veinte minutos. Todos revelan su palabra, la mesa confirma las palabras coladas y se suman los puntos. La puntuación más alta se lleva el título de detective jefe.

EL INTRUSO — REGLAS RÁPIDAS

3–12 jugadores · 10–25 min · Sin materiales

1. El lector nombra cuatro cosas.
2. Todos eligen en silencio la que no encaja — y una razón.
3. Por turnos, defiendan su elección en una o dos frases.
4. El lector da un punto al argumento más convincente o más ingenioso.

Cómo termina el juego: Jueguen hasta que todos hayan sido lectores una vez y sumen los puntos. Para una partida más rápida, jueguen seis conjuntos y paren. Los empates se resuelven con un conjunto más, juzgado por alguien que no esté empatado.

ESCALERA DE CONVERSACIÓN — REGLAS RÁPIDAS

3–10 jugadores · 15–30 min · Sin materiales

1. Elijan una escalera — tres preguntas sobre un tema, cada una un poco más profunda que la anterior.
2. Todos responden el primer peldaño en una frase.
3. Suban al segundo peldaño y luego al tercero, con respuestas algo más largas.
4. Cualquiera puede pasar en cualquier peldaño. Quien tiene la última palabra elige la siguiente escalera.

Cómo termina el juego: Una escalera termina cuando todos han respondido o pasado en el tercer peldaño. Dos escaleras bastan para una cena — una entre la entrada y el plato principal, otra con el postre. Paren cuando la gente aún tenga cosas que decir; la conversación seguirá sin el juego.

Los tiempos son estimaciones editoriales, no resultados de pruebas.