Gather & Play

PLANES DE SESIÓN LISTOS

Una noche de juegos en grupo pequeño

Una velada completa para cuatro a ocho personas que va de un calentamiento de dos minutos a las pistas por equipos y las historias.

Jugadores 4–8 **Duración** Unos 83 minutos en total.

Para quién es: De cuatro a ocho amigos en una sala de estar, con un sofá, unas cuantas sillas y ningún material especial.

ANTES DE QUE LLEGUEN LOS INVITADOS

- [ ] Abre el modo anfitrión de Pistas de dos palabras en un teléfono y comprueba que el texto grande se lee a un brazo de distancia.
- [ ] Decide de antemano los equipos de Pistas de dos palabras si en tu grupo hay jugadores muy competitivos.
- [ ] Deja los bocadillos y las bebidas donde se alcancen sin cruzar el «escenario».

AGENDA

1. **Asociación de palabras** · 8 minutos · Calentamiento
   Sin puntos. Tres o cuatro cadenas bastan para que todos hablen rápido.

2. **Pistas de dos palabras** · 25 minutos · Juego principal
   Dos equipos, turnos de 90 segundos y una rotación completa para que todos den pistas una vez.

3. **Adivina la regla** · 20 minutos · Cambio de ritmo
   Empiecen con una regla visible de la lista de gestos y luego prueben una regla hablada.

4. **Historia con otro estilo** · 20 minutos · Final
   Historia base — preparar una taza de té. Primero los voluntarios; paren cuando la gente todavía pida otro turno.

5. **Veinte preguntas** · 10 minutos · Para ir cerrando
   Opcional. Una o dos rondas mientras la gente recoge sus abrigos.

Idea alternativa: Intenta no reírte. Para un final más animado, cierren con Intenta no reírte en lugar de Veinte preguntas: una cara seria y veinte segundos para cada intérprete.

NOTAS PARA EL ANFITRIÓN

- Hagan una pausa de diez minutos después del juego principal. Los grupos pequeños se cansan antes de lo que esperan los anfitriones.
- Con solo cuatro jugadores, jueguen Pistas de dos palabras en dos parejas y den dos turnos a cada una.
- Todos los juegos de este plan se pueden jugar sentados.

ASOCIACIÓN DE PALABRAS — REGLAS RÁPIDAS

3–12 jugadores · 5–20 min · Sin materiales

1. El primer jugador dice una palabra cualquiera.
2. El siguiente dice la primera palabra que le sugiera — y así alrededor del círculo.
3. Cualquiera puede decir «¿Conexión?» y quien habló debe explicar la relación.
4. Si dudas, repites una palabra o no logras explicarla, te llevas un punto. Gana quien tenga menos.

Cómo termina el juego: Jueguen un número fijo de cadenas — seis es una buena medida — o paren cuando el primer jugador llegue a tres puntos. Gana quien tenga menos puntos. Como calentamiento, jueguen cinco minutos y pasen al siguiente juego.

PISTAS DE DOS PALABRAS — REGLAS RÁPIDAS

4–16 jugadores · 15–30 min · Sin materiales

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.

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.

ADIVINA LA REGLA — REGLAS RÁPIDAS

4–12 jugadores · 15–30 min · Sin materiales

1. Un jugador — el detective — se aleja donde no pueda oír.
2. El grupo acuerda una regla secreta sobre cómo responderá a las preguntas.
3. El detective vuelve y hace preguntas corrientes a quien quiera.
4. Todos responden siguiendo la regla. El detective tiene tres intentos para nombrarla.

Cómo termina el juego: Una ronda termina cuando el detective nombra la regla o se queda sin intentos. Jueguen hasta que todos los que quieran hayan sido detectives una vez. No hay puntuación general — pero el grupo puede contar cuántas preguntas necesitó cada detective y aplaudir al que menos.

HISTORIA CON OTRO ESTILO — REGLAS RÁPIDAS

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

1. Acuerden una historia base sencilla que todos conozcan — «preparar una taza de té».
2. Cada narrador recibe en secreto un estilo, como «documental de naturaleza».
3. Vuelve a contar la historia base en ese estilo durante un minuto como máximo.
4. Quien primero adivine el estilo puntúa, y el narrador también.

Cómo termina el juego: Jueguen hasta que todos hayan contado la historia una vez. Cambien la historia base tras cuatro o cinco versiones para que siga fresca. Gana la puntuación más alta, aunque la mayoría de los grupos deja de contar tras la primera ronda y simplemente pide más.

VEINTE PREGUNTAS — REGLAS RÁPIDAS

2–10 jugadores · 10–25 min · Sin materiales

1. Un jugador piensa en algo y solo dice si es una persona, un lugar o una cosa.
2. Los demás se turnan para hacer preguntas de sí o no — veinte en total.
3. Cualquiera puede usar su turno para intentar adivinar.
4. Si lo adivinan en veinte o menos, ganan quienes preguntan; si no, gana quien responde.

Cómo termina el juego: Una ronda termina con un acierto o tras la vigésima pregunta. Jueguen una ronda por jugador para que todos respondan una vez y paren — o lleven la cuenta de las rondas ganadas por quienes preguntan y por quienes responden y terminen tras un número acordado.

Los tiempos son estimaciones editoriales, no resultados de pruebas.

Gather & Play · familygameideas.com Impresión gratuita para tus propias reuniones.