SI, NO, PERÒ

Por Roberto Grassi

“Sí, No, Pero…” es un sencillo juego de narración que puede ser jugado con niños a partir de los 10 años, porque este juego se centra en la capacidad de negociar y gestionar recursos.

A los jugadores se les pide construir una historia juntos, cuando no están de acuerdo, usarán las reglas que se recogen más adelante.

El juego puede ser jugado en familia, en el aula o en una fiesta. Puede funcionar con niños pequeños aunque no es muy simple.

El número de jugadores es variable. Mi recomendación es jugar con varios. Aquí está el cómo.

Cada jugador toma una hoja de papel y un lápiz o bolígrafo y escribe tres entradas de la forma que se recoge siguientemente.

SI, PERÒ	
NO	
NO, PERÒ	

Cada jugador tiene 10 puntos (cuantos más puntos, más durará el juego) que distribuir entre cualquiera de las tres entradas.

Ninguna entrada puede recibir cero puntos. Con 10 puntos, además, ninguna entrada puede recibir más de 4, como en el siguiente ejemplo.

SI, PERÒ	3
NO	3
NO, PERÒ	4

Un jugador empieza a contar una historia. Si nadie se opone, lo que diga ese jugador es automáticamente cierto. Si algún jugador quiere oponerse, en vez de eso, el narrador se para.

Ejemplo:

Player A: Jugador A: Había una vez un pescador que vivía en una pequeña casa cerca del océano. El pescador era muy pobre.

(Caso 1 - NO) Jugador B: **NO**! El pescador era rico .

O:

(Caso 2 - NO, PERÒ) Jugador B: **NO**, era pobre **PERÒ** tenía bastantes amigos .

El jugador que se opone se resta un punto de la entrada que haya usado.

En el caso 1, NO iría al 2. En el caso 2, NO, PERO iría al 3.

El jugador que se opuso retomaría la narración y continuaría contando la historia, hasta que otro jugador se oponga.

El juego termina cuando todos los jugadores se han quedado sin puntos para oponers.

El último jugador que se encuentre narrando, concluirá la historia.

Tiempo de juego	**Variable**
N. de jugadores	**De 2 a varios**
Nivel	**Fácil**
Se necesita	**Lápiz y papel**