







<p>- <b>Sí, Señor:</b> un jugador será el “Señor”, este es el jefe del resto de jugadores y debe inventarse una historia en la cual algo ha salido mal y uno de los jugadores debe ser el culpable. <u>Ejemplos de historias:</u> el Señor es un mafioso y el resto de jugadores unos asesinos que deberían haber eliminado a alguien y no lo han hecho ¿por qué no lo han matado? ¿Quién es el culpable?, el Señor es un médico y los jugadores son enfermeros que han perdido a un paciente que podía haberse salvado ¿Cuál de vosotros provocó esta desgracia?, el Señor es un caballero feudal que ha pasado unos días cazando y al regresar su castillo había sido conquistado, los jugadores son los soldados que protegían el edificio ¿Quién metió la pata para que esto pasara?</p>	<p>Cada jugador lanza dos dados cuyas imágenes deben incluirse en una excusa de lo que sea acusado por el Señor, tras esto lanza uno de los dos dados y utiliza el resultado en una treta para culpabilizar al siguiente jugador. El siguiente jugador continuará la historia defendiéndose del jugador anterior, o, en caso de que el juego se pare, volviendo a intentar salvarse de la acusación inicial del Señor. El juego se corta cada vez que el Señor considera que un jugador lo ha hecho mal. Esto puede suceder por varios criterios: no incluir alguna imagen en la excusa/pregunta, no dar una excusa adecuada, tardanza en formular la excusa/pregunta, repetición o exceso de duda (muchos son criterios subjetivos que dependerán del Señor).</p>	<p>Cuando un jugador lo hace mal recibe un marcador, con tres marcadores eres el perdedor del juego, el Señor te castiga y los demás jugadores son declarados vencedores.</p> 	<p>- <b>Preguntas/respuestas:</b> cada jugador lanza 3 ó 4 dados, alternativamente se preguntan unos a otros una pregunta en relación a uno de sus propios dados, y el preguntado debe responder incluyendo en la respuesta una imagen de alguno de sus dados. Los dados usados (tanto al preguntar como al responder) se van eliminando y quien queda sin dados ha superado la prueba. Se penaliza entre el resto de jugadores: no incluir ninguna imagen en la pregunta/respuesta, la tardanza en la pregunta/respuesta, la repetición y el exceso de duda. Quien es penalizado queda fuera del juego y es declarado perdedor.</p> 
--	--	---	--

<p>- <b>Debate:</b> Lanza un dado para tener un tema de debate, cada jugador lanza 3 ó 4 dados y debe utilizarlos en una frase a favor o en contra del tema debatido. Cada turno los jugadores eligen un dado y exponen su argumento. Los dados usados se van eliminando y quien queda sin dados ha superado la prueba. Se penaliza entre el resto de jugadores: no incluir ninguna imagen en el argumento, la tardanza en mostrar el argumento, la repetición y el exceso de duda. Quien es penalizado queda fuera del juego y es declarado perdedor.</p> 	<p>- <b>Cuéntame un cuento:</b> cada jugador alternativamente cuenta una historia muy corta que incluya las imágenes de 4 ó 5 dados. Tras lanzar cada jugador tiene 30s para mirar sus dados e idear el cuento. Los demás jugadores puntúan la calidad de la historia contada del 1 al 5 y la rapidez en contarla del 1 al 5. Si no se incluye alguna imagen se obtiene un cero. Quien tiene más puntos al final es el ganador.</p> 	<p>- <b>Concurso de belleza:</b> el jugador inicial lanza un dado y hace una pregunta en relación a la imagen al siguiente jugador. Este debe responderla siendo exacto, siendo gracioso y si es posible de ambas maneras. El jugador que responde lanza otros tres dados que deberá incluir en su respuesta, si no se le ocurre como hacerlo su nota será un cero. Los demás jugadores puntúan la exactitud de la respuesta del 1 al 5 y lo graciosa que sea del 1 al 5 (independientemente de que sea exacta, puede hacer gracia). Quien tiene más puntos al final es el ganador.</p> 	<p>- <b>Olimpiadas Story Cubes:</b> Los juegos anteriores pueden jugarse en serie dando un punto al ganador/ganadores de cada prueba y declarando vencedor de las olimpiadas a quien tenga más puntos. Quizá el juego de “Si, Señor” sea demasiado largo para una “Olimpiada”.</p> 
--	---	---	--