

TARTA SORPRESA

1 DECIDES PREPARAR UNA TARTA ESPECIAL PARA TU CUMPLEAÑOS, ASÍ QUE AÑADES UN INGREDIENTE SORPRESA A LA RECETA. ¿DE QUÉ INGREDIENTE SE TRATA? DE **MALA IDEA** A **BUENA IDEA**.

2 ¡MECACHIS! TUS INVITADOS HAN TENIDO ALGÚN PROBLEMA PARA DIGERIR TU TARTA «ESPECIAL». ¿QUÉ LES HA PASADO? DE **NADA GRAVE** A **MUY GRAVE**.

3 VAS A VISITAR A TUS AMIGOS AL HOSPITAL. LA DOCTORA TE INFORMA DE QUE VAN A TENER QUE SOMETERLES A UN TRATAMIENTO TAN ESPECIAL COMO TU TARTA... ¿QUÉ TIPO DE TRATAMIENTO? DE **SENCILLO** A **SERIO**.

4 VAYA, EL TRATAMIENTO NO HA FUNCIONADO, ASÍ QUE ESTÁS DE CAMINO A LA FUNERARIA PARA DECIDIR QUÉ EPITAFIO VAS A PONER EN LA TUMBA QUE COMPARTIRÁN TUS YA FALLECIDOS INVITADOS. ¿QUÉ EPITAFIO HAS GRABADO? DE **NADA EMOTIVO** A **MUY CONMOVEDOR**.

5 ¿PENSABAS QUE TE IBAS A IR DE ROSITAS DESPUÉS DE ESTO? PUES NO, TUS AMIGOS HAN VUELTO DEL MÁS ALLÁ PARA ATORMENTARTE. ¿QUÉ HACEN SUS FANTASMAS EN TU CASA? DE **POCO MOLESTO** A **MUY MOLESTO**.



¡ES LA TARTA DE MODA!
ES DE CHOCOLATE
Y MANTEQUILLA
DE CACA-HUETE.

UN DOMINGO EN IKEA

1 ES DOMINGO POR LA MAÑANA Y ¡TOCA IR A IKEA! ESO SÍ, SOLO VAS A COMPRAR UNA COSA: ¿EL QUÉ? DE **ALGO PEQUEÑO A ALGO GIGANTESCO**.

2 PARA IR DIRECTAMENTE A LO QUE QUIERES COMPRAR Y EVITAR PASAR POR TOODOO EL RECORRIDO DE IKEA, LE PREGUNTAS A UN EMPLEADO QUE TE INDIQUE DÓNDE ENCONTRARLO. ¿QUÉ INDICACIONES TE DA? DE **MUY CLARAS A «DEFINITIVAMENTE, ME VOY A PERDER»**.

3 HAS ENCONTRADO LO QUE QUERÍAS (TU RESPUESTA **★**), PERO HAN SACADO UN NUEVO MODELO. ¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? DE **«NO SÉ SI MERECE LA PENA COMPRARLO» A «¡INCREÍBLE, ES MEJOR DE LO QUE ESPERABA!»**.

4 AL PASAR POR CAJA, TE FIJAS EN EL NOMBRE SUECO DE TU OBJETO (TU RESPUESTA **★ + ★**). ¿CUÁL ES? DE **NO SE VA A VENDER NADA A VA A SER UN ÉXITO DE VENTAS**.

5 ¡YA ESTÁS DE VUELTA EN CASA! FELIZ CON TU COMPRA, DECIDES ENSEÑÁRSELA A TU PAREJA. REPRESENTA CON MÍMICA SU REACCIÓN, DE **LO ODIAS A LE ENCANTA**.

¡HE ENCONTRADO
TU CEPILLO, CAQUITA!



¡Y YO LOS
TUYOS!



INDIANA JONES Y EL TOP TEN MALDITO

1 INDIANA JONES SE RETIRA Y TE HA PASADO EL TESTIGO. ¿QUÉ RELIQUIA VAS A IR A BUSCAR EN TU NUEVA AVENTURA? DE **TÍPICA** A **INSÓLITA**.

2 TE ADENTRAS EN UN TEMPLO, EN MEDIO DE LA JUNGLA. ¿QUÉ TRAMPA TE IMPIDE ALCANZAR LA PRECIADA RELIQUIA? DE **INOFENSIVA** A **PELIGROSA**.

3 ¡EL GRAN TESORO TE ESPERA! PON LA CAJA DE **TOP TEN** EN VERTICAL EN EL CENTRO DE LA MESA. PARA LLEVÁRTELA, DEBES REEMPLAZARLA POR OTRO OBJETO CON EL MISMO PESO. INTERCÁMBIALA POR UN OBJETO DE LA HABITACIÓN, DE **FRACASO** **ABSOLUTO** A **ÉXITO GARANTIZADO**.

4 EN EL CAMINO DE VUELTA, TE TOPAS CON UN PUENTE COLGANTE HECHO DE CUERDAS Y TABLONES DE DUDOSA ESTABILIDAD. REPRESENTA CÓMO LO CRUZAS, DE **COBARDE INDECISO** A **HÉROE VALIENTE**.

5 ¡LA PERSONA DE TU DERECHA TE QUIERE ROBAR EL TESORO! DILE: «¿DEBERÍA ESTAR EN UN MUSEO!» EN UN TONO DE **AMABLE** A **MEZQUINO**.

¡TENEMOS
LA RELIQUIA!



ESTOY
ESPERANDO A QUE
ME CUENTES EL
RESTO DEL PLAN.

LA MANSIÓN DEL TERROR

1 **COMO EN CUALQUIER BUENA PELÍCULA DE TERROR QUE SE PRECIE, ESTÁIS TODOS JUNTOS EN UNA MANSIÓN ABANDONADA, LEJOS DE LA CIVILIZACIÓN, EN PLENA NOCHE. CON LA ÚNICA LUZ DE UNAS VELAS, CUENTAS LA LEYENDA URBANA QUE ESCUCHASTE SOBRE ESTA MANSIÓN. DE POCO ATERRADORA A MUY ATERRADORA.**

2 **DE REPENTE, ¡UN FANTASMA SALE DE LA CHIMENEA! ¿QUÉ ASPECTO TIENE? DE POCO ESPELUZNANTE A MUY ESPELUZNANTE.**

3 **¡EL FANTASMA VA DIRECTO HACIA TI! REACCIONA: DE «NO ME DA MIEDO» A «ME DA MUCHO MIEDO».**

4 **SI VES UN FANTASMA, ¿A QUIÉN VAS A LLAMAR? ¡A LOS CAZAFANTASMAS! Y YA HAN LLEGADO A LA MANSIÓN. DINOS CÓMO INTENTAN DESHACERSE DEL FANTASMA (TU RESPUESTA ★). DE NADA EFICAZ A MUY EFICAZ.**

5 **HA SIDO UNA AUTÉNTICA LOCURA, MENOS MAL QUE YA ESTÁ AMANECIENDO. CUÉNTANOS EL FINAL DE ESTA TERRORÍFICA NOCHE, DE FINAL FELIZ A FINAL DE PELÍCULA DE TERROR.**

¡CAQUITA, ESTÁS MUY PÁLIDA!
PARECE QUE HAYAS VISTO UN FANTASMA.



PEOR: LAXANTES.



ÉRASE UNA VEZ... UNOS CUENTOS NO CONTADOS

1 PASEANDO POR EL BOSQUE, TE ENCUENTRAS CON CAPERUCITA ROJA Y LE INFORMAS DE QUE EL LOBO SE HA COMIDO A SU ABUELITA. ¿QUÉ HACE CAPERUCITA PARA VENGAR SU MUERTE? DE «**EL LOBO SE VA DE ROSITAS**» A «**¡LO VA A PAGAR CARO!**».

2 DESPUÉS, VAS A VER A PULGARCITO Y LE ACONSEJAS QUE DEJE DE TIRAR MIGAS DE PAN. ¿QUÉ LE SUGIERES QUE UTILICE EN SU LUGAR PARA ENCONTRAR EL CAMINO DE VUELTA A CASA? DE **LO MENOS EFECTIVO** A **LO MÁS EFECTIVO**.

3 HA SIDO UN DÍA MUY LARGO Y TE DIRIGES A DORMIR A LA CASITA QUE ACABA DE CONSTRUIR EL CUARTO CERDITO PARA PROTEGERSE DEL LOBO FERROZ. ¿QUÉ MATERIAL HA UTILIZADO PARA CONSTRUIRLA? DE **MENOS ROBUSTO** A **MÁS ROBUSTO**.

4 YA ES POR LA MAÑANA Y ES HORA DE DESAYUNAR. ¿QUÉ SUERTE! LA ANCIANA DE AL LADO VIVE EN UNA CASITA DE CHOCOLATE EN LA QUE TODO LO QUE HAY DENTRO ES COMESTIBLE, ¿QUÉ SABOR TE TOCA? DE **ASQUEROSO** A **DELICIOSO**.

5 PUEDE QUE YA TE HAYAS DADO CUENTA, PERO LA ANCIANA ES EN REALIDAD ¡UNA BRUJA! TE LANZA UN CONJURO Y ¡AHORA SOLO PUEDES HABLAR CON RIMAS! ¿QUÉ LE DICES? DE **ALGO MEZQUINO** **PORQUE ESTÁS IRASCIBLE** A **ALGO AMABLE PORQUE ANTE TODO TIENES MODALES**.

OPERACIÓN NESSIE

1 TE HAN PEDIDO QUE LIDERES UNA MISIÓN EN BUSCA DEL MONSTRUO DEL LAGO NESS. EXPLICA CUÁL ES TU PLAN PARA ENCONTRAR A NESSIE. DE **PLAN QUE VA A SALIR FATAL** A **PLAN QUE VA A SER UN ÉXITO 100 %**.

2 ¡LE HAN DADO EL VISTO BUENO A TU PLAN! PARA DARLE UN TOQUECITO LOCAL, TE PONES UN **KILT ESCOCÉS**. REPRESENTA EL MOMENTO EN EL QUE TE LO PRUEBAS Y RODEA LA MESA MOVIÉNDOTE DE **NO ME SIENTO A GUSTO** A **ME SIENTO MUY A GUSTO** CON ESTE MODELITO.

3 EMPIEZAS A INVESTIGAR SOBRE NESSIE, ¿QUÉ TE CUENTA LA GENTE DE LA ZONA? DE **SOLO ES UN CUENTO INFANTIL** A **TESTIMONIO CONVINCENTE**.

4 ¡QUÉ EFICIENCIA! HAS ENCONTRADO AL MONSTRUO EN TRES DÍAS, ¡BIEN HECHO! ES DEL TAMAÑO DE CUATRO ELEFANTES. ¿CÓMO LO LLEVAS HASTA EDIMBURGO? DE **MÉTODO POCO EFICAZ** A **MÉTODO MUY EFICAZ**.

5 COMO AHORA TE CONOCEN MUNDIALMENTE GRACIAS A ESTA CAPTURA, TE CONTRATAN PARA ENCONTRAR A KIKI. PERO ¿QUÉ TIPO DE CRIATURA ES KIKI? DE **FÁCIL DE CAPTURAR** A **DIFÍCIL DE CAPTURAR**.

¡CAQUITA, YA TE DIJE
QUE LOS ANIMALES
FANTÁSTICOS SON LO MÍO!



CARNÉ DE CONDUCIR

1 ESTÁS FRENTE AL VOLANTE A PUNTO DE EMPEZAR TU EXAMEN DE CONDUCIR. PARA EVALUARTE, EL EXAMINADOR EMPIEZA HACIÉNDOTE UNA PREGUNTA. ¿CUÁL? DE **DEMASIADO FÁCIL** A **DEMASIADO DIFÍCIL**.

2 ¡VENGA, TOCA PASAR A LA PRÁCTICA! REPRESENTA CON MÍMICA TUS MANIOBRAS DE APARCAMIENTO EN PARALELO. DE **FACILÍSIMO** A **ESPECTÁCULO CATASTRÓFICO**.

3 DE REPENTE, VES UNA BATSEÑAL EN EL CIELO. EL EXAMINADOR SE PONE EL ANTIFAZ DE BATMAN, TE DICE: «¡TÚ SERÁS MI ROBIN!» Y ACCIONA LA PALANCA DE GIRO DE EMERGENCIA. ¿QUÉ OCURRE ENTONCES? DE **IRRELEVANTE** A **IMPRESIONANTE**.

4 AHORA, BATMAN Y TÚ OS VAIS A ENFRENTAR AL MALO MALÍSIMO. ¿QUÉ SUPERPODER TIENE EL SUPERVILLANO? ¡DE **SUPERINSIGNIFICANTE** A **SUPERDESTRUCTIVO**!

5 ¡PIM! ¡PAM! ¡PUM! PROBABLEMENTE POR CULPA DE LOS NERVIOS, TU MENTE HA ESTADO DIVAGANDO LOS ÚLTIMOS MINUTOS Y TE DESPIERTAS AL VOLANTE DEL COCHE DE LA AUTOESCUELA... ¿QUÉ ACCIDENTE HAS TENIDO? DE **UN GOLPE TONTO** A **ACCIDENTE GRAVE**.



¡LO SIENTO, CAQUITA! AHORA
ENTIENDO LA SEÑAL DE
ÁNGULO MUERTO...

HÉROES DEL BEBERCIO

1 ESTA ES TU PRIMERA GIRA CON TU BANDA DE ROCK. ¿DÓNDE TOCÁIS ESTA NOCHE? DE **GARITO BOCHORNOSO** A **RECINTO ÉPICO**.

2 TU ESPECIALIDAD: ¡VERSIONAR CANCIONES! ACTUALMENTE, TU MAYOR ÉXITO ES: «AVE MARÍA, ¿CUÁNDO SERÁS MÍA? SI ME QUISIERAS...». REEMPLAZA «TODO TE DARÍA» PARA DARLE TU TOQUE. DE LETRA **TRISTE** A **ALEGRE**.

3 YA ES HORA DE TOCAR OTRO DE TUS GRANDES ÉXITOS: «SOY UNA TAZA, UNA TETERA, UNA CUCHARA Y UN...». ¿QUÉ REEMPLAZA A «CUCHARÓN»? COMPLETA CON UNA RIMA QUE TERMINE EN -ON. DE **CANCIÓN INFANTIL** A **CANCIÓN PARA ADULTOS**.

4 UN FAN TE TIRA ALGO AL ESCENARIO, PERO ¿EL QUÉ? DE **CUTRE** A **GUAY**.

5 ACABAS DE TERMINAR EL CONCIERTO Y ¡LO HAS PETADO! ¿QUÉ ES LO ÚLTIMO QUE DICES ANTES DE ABANDONAR EL ESCENARIO? DE «**VOY A DECEPCIONAR AL PÚBLICO**» A «**EL PÚBLICO VA A ESTAR EUFÓRICO**».

ENTONCES, ¿CREEES QUE LA GENTE
NO SE VA A DAR CUENTA?



¿ME HABLAS A MÍ?

¡ERES UN SUPERHÉROE!

1 RECIBES UNA SEÑAL EN TU RELOJ DE SUPERHÉROE ALERTÁNDOTE DE QUE UNA CATÁSTROFE AMENAZA LA CIUDAD. ¿DE QUÉ SE TRATA? DE **UNA TONTERÍA** A **CATÁSTROFE MUNDIAL**.

2 TE PONES EN MARCHA Y RÁPIDAMENTE TE ENFUNDAS EL TRAJE DE SUPERHÉROE. REPRESENTA CON MÍMICA CÓMO TE VISTES, DE **TORPE** A **SUPERRÁPIDO**.

3 POR FIN LLEGAS AL LUGAR DE LOS HECHOS. ¿QUÉ SUPERPODER TIENES Y CÓMO VAS A USARLO PARA HACER FRENTE A LA AMENAZA (TU RESPUESTA **★**)? DE **NADA EFICAZ** A **MUY EFICAZ**.

4 DE REPENTE, APARECE UNA SUPERVILLANA PARA ENFRENTARSE A TI, ¡PUES CONOCE TU DEBILIDAD SECRETA! ¿CUÁL ES? DE **FÁCIL DE COMBATIR** A **DIFÍCIL DE COMBATIR**.

5 AL FINAL, SALES VICTORIOSO DEL ENFRENTAMIENTO Y LA CIUDAD TE RECIBE COMO UN AUTÉNTICO HÉROE. ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO LA GENTE PARA CELEBRAR TU VICTORIA? DE **CELEBRACIÓN DISCRETA** A **FIESTA INOLVIDABLE**.

OLLA HUMEANTE

1 ¡ACABAS DE ABRIR EL RESTAURANTE DE TUS SUEÑOS! ¿CUÁL ES EL CONCEPTO ORIGINAL Y NUNCA VISTO DE TU RESTAURANTE? DE **NADA ATRACTIVO** A **SUPERATRACTIVO**.

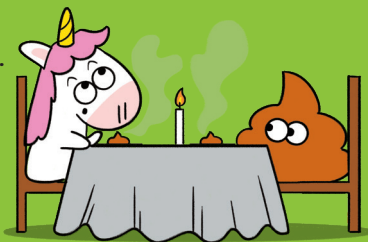
2 ENTONCES, SEGÚN TU CONCEPTO INNOVADOR (TU RESPUESTA ★), ¿CUÁL ES TU ESPECIALIDAD? DE **NADA APETECIBLE** A **MUY APETECIBLE**.

3 UN COMENSAL INSISTE EN CONOCER AL CHEF. CEDES Y VAS A HABLAR CON ÉL. ¿QUÉ TE DICE? DE **MUY DESAGRADABLE** A **MUY AGRADABLE**.

4 EL EQUIPO DE PESADILLA EN LA COCINA LLEGA A TU RESTAURANTE PARA VER CÓMO LLEVAS EL NEGOCIO. ¿QUÉ COSAS NO LE GUSTAN A CHICOTE? DE **PROBLEMILLAS SIN IMPORTANCIA** A **PROBLEMAS GRAVES**.

5 BUENO, CHICOTE TE HA CABREADO Y MUCHO. ASÍ QUE, PARA SEGUIR TU AVENTURA COMO CHEF EN PAZ DECIDES ECHARLO DEL LOCAL, PERO ¿CÓMO? DE **BUENAS MANERAS** A **MALAS MANERAS**.

ESTE TUFILLO ME
RECUERDA A ALGO,
PERO NO CAIGO A QUÉ...



MUY MUY LEJANO

1 ERES EL OGRO SHRUK, EL PRIMO POCO CONOCIDO DE SHREK.
¿CÓMO TE LLAMA LA GENTE DE LA ALDEA? DE **AFECTUOSO A ATERRADOR**.

2 COMO BUEN OGRO, VIVES EN UNA CHOZA EN UNA CIÉNAGA. HAS PUESTO UN CARTEL EN LA ENTRADA DIRIGIDO A TODA PERSONA QUE SE ACERQUE. ¿QUÉ PONE EN EL CARTEL? DE **MUY HOSTIL A MUY HOSPITALARIO**.

3 TE EMBARCAS EN UNA AVENTURA Y CONOCES A UN ASNO QUE HABLA. ¿QUÉ TE DICE EL ASNO DURANTE EL CAMINO? DE **BREVE Y AL GRANO A NO SE CALLA NI DEBAJO DEL AGUA**.

4 ¡UF! NO TENDRÍAS QUE HABERLE HABLADO, AHORA NO PUEDES QUITÁRTELO DE ENCIMA Y SUS EXCENTRICIDADES TE ESTÁN PONIENDO DE LOS NERVIOS. DESCRIBE UNA DE ESTAS EXCENTRICIDADES, DE **TOLERABLE A INAGUANTABLE**.

5 ¡POR FIN HABÉIS LLEGADO AL CASTILLO! CUÉNTANOS CÓMO HAS LIBERADO A LA PRINCESA DIANA Y CÓMO LA HAS DEJADO MARCHAR (NO HAS PODIDO RETENERLA NI UN MINUTO MÁS). DE **HISTORIA PÉSIMA A AVENTURA HEROICA**.

¡TAMBIÉN HAY PASTELITOS QUE TIENEN CAPAS! ¿TÚ SABES DE ALGUIEN QUE SI LE DICES: «TÍO, ¿NOS COMEMOS UNOS PASTELES?» DIGA: «PASO, NO ME GUSTAN»?
¡LOS PASTELES MOLAN!



¡NOOO, PEDAZO DE
CACHO DE TROZO DE
MULA EN MINIATURA!
¡LOS OGROS SOMOS
COMO LAS CEBOLLAS!

¡HOLLYWOOD, ALLÁ VOY!

1 TU SUEÑO SIEMPRE HA SIDO CONVERTIRTE EN ACTOR/ACTRIZ Y, COMO POR ALGÚN SITIO HAY QUE EMPEZAR, TE APUNTAS AL PRIMER **CASTING** QUE ENCUENTRAS. ¿CUÁL ES? DE **PERJUDICIAL PARA TU CARRERA** A **BENEFICIOSO PARA TU CARRERA**.

2 ¡HAS PASADO LA PRIMERA PRUEBA! DURANTE LAS SIGUIENTES FASES DEL **CASTING**, TE PIDEN QUE INTERPRETES UNA ESCENA SORPRESA, QUE CONSISTE EN ABRIR UNA PUERTA Y DECIR: «¡CINDY, ESTÁS VIVA!»». REPRESENTA LA ESCENA, DE **NO TE SORPRENDES LO SUFICIENTE** A **TE SORPRENDES EXAGERADAMENTE**.

3 TE HAN DADO EL PAPEL PRINCIPAL Y EL ÉXITO TE HA LLEGADO DEMASIADO RÁPIDO. AHORA TE CREES SUPERIOR Y LE MONTAS UN POLLO AL EQUIPO DE RODAJE. ¿QUÉ CAPRICHOS SE TE HA ANTOJADO? DE **PEQUEÑA EXIGENCIA** A **GRAN EXIGENCIA**.

4 POR FIN, ¡ESTÁS EN TODAS LAS PANTALLAS DE CINE! VAS CORRIENDO A FILMAFFINITY PARA LEER OPINIONES SOBRE LA PELÍCULA. LEE UNA EN VOZ ALTA, DE **MALA CRÍTICA** A **BUENA CRÍTICA**.

5 ES EL GRAN DÍA: TE HAN NOMINADO A UN PREMIO POR TU ACTUACIÓN EN EL FESTIVAL DE CANNES. ESTÁS ENTRE EL PÚBLICO... PERO FINALMENTE ES TOM CRUISE QUIEN SE LLEVA EL GALARDÓN. REACCIONA, DE **SABES PERDER** A **PIERDES LOS PAPELES**.

LAS HISTORIAS DE AMOR NO SIEMPRE TERMINAN BIEN...

ERES ROBERTO Y ESTA ES TU PRIMERA CITA CON BRENDA.

1 LLEVAS A BRENDA A UN RESTAURANTE MUY ELEGANTE, PERO DURANTE LA CENA COMETES UN GRAVE ERROR. ¿DE QUÉ SE TRATA? DE **NADA DE LO QUE AVERGONZARSE A RED FLAG PARA BRENDA.**

2 INTENTANDO SACAR UN TEMA DE CONVERSACIÓN, LE CUENTAS TU CLÁSICA ANÉCDOTA DE LOLITA, LA PERRITA. ¿QUÉ PASÓ? DE **NADA VERGONZOSO A MUY BOCHOROSO.**

3 CUANDO OS SIRVEN EL POSTRE, EMPIEZAS A HABLAR DEL FUTURO. CUÉNTANOS CÓMO VES EL FUTURO DE ESTA RELACIÓN, DE **ROLLITO DE UNA NOCHE A RELACIÓN SERIA Y DURADERA.**

4 NADA MÁS LLEGAR A CASA, RECIBES UN MENSAJE DE BRENDA. ¿QUÉ PONE? DE **SE ACABÓ TODO A AÚN HAY ESPERANZA.**

5 COMO RESPUESTA, TÚ LE DEJAS UN MENSAJE EN EL CONTESTADOR, ¿QUÉ LE DICES? DE **OPERACIÓN RETIRADA A OPERACIÓN SEDUCCIÓN.**

¡DE AHORA EN ADELANTE, TÚ Y YO
SEREMOS INSEPARABLES, CAQUITA!

MARQUÉ LA OPCIÓN
«¡PRUÉBAME ANTES DE ADOPTAR!»
EN WWW.ADOPTAUNICORNIO.COM,
¿TODAVÍA ESTOY A TIEMPO?



EL ROBO DEL SIGLO

1 TODOS LOS INTEGRANTES DE LA BANDA DE LAS VIANDAS OS ENCONTRÁIS SENTADOS ALREDEDOR DE LA MESA, ULTIMANDO LOS DETALLES DEL ATRACO. A CADA UNO DE VOSOTROS SE OS HA ASIGNADO UN PLATO DE COMIDA COMO NOMBRE EN CLAVE. PRESENTAOS DE UNO EN UNO CON VUESTROS NOMBRES EN CLAVE. DE **CUTRE** A **REFINADO**.

2 HACÉIS UN SEGUNDO REPASO: TODOS REPETÍS VUESTROS NOMBRES EN CLAVE, PERO AHORA TAMBIÉN ESPECIFICÁIS CUÁL ES VUESTRA ESPECIALIDAD EN ROBOS. DE **LA MENOS ÚTIL** A **LA MÁS ÚTIL**.

3 EN LA ENTRADA DE LA CAJA FUERTE, DETECTAS UN SISTEMA DE SEGURIDAD INESPERADO. DESCRIBE EN QUÉ CONSISTE EL MECANISMO: DE **FÁCIL DE DESACTIVAR** A **MUY DIFÍCIL DE DESACTIVAR**.

4 COLOCA LA CAJA DE **TOP TEN** EN EL CENTRO DE LA HABITACIÓN: ESTA SERÁ LA CAJA FUERTE. REPRESENTA LA ESCENA DEL ROBO DE LA CAJA FUERTE SEGÚN EL SISTEMA DE SEGURIDAD ENCONTRADO (TU RESPUESTA ☆). DE **FRACASO ESTREPITOSO** A **GRAN ÉXITO**.

5 BUENO, SEAMOS SINCEROS, EL ROBO HA SALIDO FATAL Y AHORA ESTÁS EN LA CÁRCEL. EN TU HONOR, EL COCINERO HA PREPARADO EL PLATO DE TU NOMBRE EN CLAVE (TU RESPUESTA ☆), PERO HA TENIDO QUE HACERLE ALGUNOS CAMBIOS. DESCRIBE EL PLATO, DE **NADA APETITOSO** A **MUY APETITOSO**.

LA RABIETA

1 TIENES 8 AÑOS Y TE ENCUENTRAS EN EL PASILLO DE LOS JUGUETES DEL SUPERMERCADO. VES UN JUGUETE NUEVO, MUY ORIGINAL. DESCRÍBELO, DE **JUGUETE BARATO** A **JUGUETE MUY CARO**.

2 ¡QUIERES ESE JUGUETE CUESTE LO QUE CUESTE! ¿QUÉ LE PROMETES A TUS PADRES SI TE LO COMPRAN? DE **PROMESA POCO IMPORTANTE** A **PROMESA MUY IMPORTANTE**.

3 OBVIAMENTE, TUS PADRES SE NIEGAN A COMPRARTE EL JUGUETE. REACCIONA A SU NEGATIVA, DE **MINIRABIETA** A **LA GRAN RABIETA**.

4 ¡TUS PADRES HAN SUCUMBIDO! PARA CHULEARTE, TE LLEVAS EL JUGUETE (TU RESPUESTA ★) AL COLEGIO PARA ENSEÑARLO CON ORGULLO, PERO TU ENEMIGO DIEGO TAMBIÉN HA LLEVADO UN JUGUETE. ¿CÓMO ES EL SUYO? DE **NO TAN CHULO** A **MUCHO MÁS CHULO**.

5 UNA SEMANA MÁS TARDE, YA TE HAS ABURRIDO DE TU JUGUETE (TU RESPUESTA ★). INTENTAS VENDÉRSELO A PABLO A CAMBIO DE SU CARTA DE POKÉMON FAVORITA. ¿QUÉ ARGUMENTOS LE DAS PARA QUE TE LO CAMBIE? DE **POCO CONVINCENTES** A **MUY CONVINCENTES**.

¡CAQUITA, YA HEMOS DESATASCADO EL VÁTER TRES VECES! YA BASTA.

¡UNA MÁS, PORFIIII!





INTENTANDO REGRESAR AL FUTURO

1 DOC VIENE CORRIENDO HACIA TI, CASI SIN ALIENTO, Y GRITA:
«¡VÁLGAME CRISTO! DEBEMOS IR A 2099 A...». COMPLETA LA
FRASE, DE «**NO QUIERO IR ALLÍ**» A «**NO ME LO PIERDO POR NADA**».

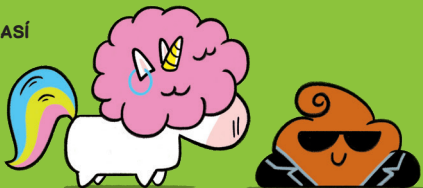
2 ¡OH, NO! HA HABIDO UN PROBLEMA CON EL CONVECTOR DE
TIEMPO Y NO HABÉIS VIAJADO AL AÑO QUE QUERÍAIS, ¿QUÉ HAY
A VUESTRO ALREDEDOR? DE **HABÉIS IDO AL PASADO** A **HABÉIS IDO
MÁS AL FUTURO**.

3 QUERÉIS VOLVER A VUESTRA ÉPOCA ACTUAL, PERO EL DELOREAN
TIENE UN PROBLEMA. ¿CUÁL? DE **PEQUEÑO PROBLEMA** A **GRAN
PROBLEMA**.

4 HABÉIS SOLUCIONADO EL PROBLEMA, PERO EL DELOREAN OS
DEVUELVE A UNA ÉPOCA ANTERIOR A LA ACTUAL Y TE ENCUENTRAS
CON TU YO DE 10 AÑOS. ¿QUÉ LE DICES A TU JOVEN VERSIÓN? DE
CONSEJO INÚTIL A **GRAN CONSEJO**.

5 ¡UF, POR LOS PELOS! HABÉIS VUELTO A CASA, AL AÑO EN EL QUE
EMPEZASTEIS. ¡PERO VUESTROS VIAJES EN EL TIEMPO HAN
CAMBIADO EL PRESENTE! CUÉNTANOS QUÉ ES DIFERENTE A TU
ALREDEDOR. DE **CAMBIO DESASTROSO** A **CAMBIO BENEFICIOSO**.

NO ME ESPERABA ASÍ
LOS AÑOS 70.



¡BUENOS DÍAS CON ALEGRÍA!

1 ¡ES HORA DE LEVANTARSE! CANTA, IMITA O PON EN TU MÓVIL EL SONIDO QUE HAS ELEGIDO PARA DESPERTARTE ESTA MAÑANA. DE **SUAVE DESPERTAR** A **DESPERTAR BRUSCO**.

2 REPRESENTA LA FORMA EN LA QUE TE DESPIERTAS. DE «**NO ME CUESTA NADA DESPERTARME**» A «**CASI NO SALGO DE LA CAMA**».

3 REPRESENTA LOS ÚLTIMOS PASOS DE TU RUTINA MAÑANERA ANTES DE SALIR POR LA PUERTA: DESAYUNAR, CEPILLARTE LOS DIENTES Y PEINARTE. DE «**ME QUEDAN 30 SEGUNDOS**» A «**VOY CON TIEMPO DE SOBRA**».

4 YA CASI ESTÁS SALIENDO POR LA PUERTA PARA IR A TRABAJAR, CUANDO DE REPENTE... ¿QUÉ OCURRE? DE **PROBLEMILLA DE NADA** A **PROBLEMÓN**.

5 ¡YA BASTA! NO PUEDES VIVIR ASÍ Y DECIDES QUE YA ES HORA DE CAMBIAR ALGO EN TU VIDA. CUÉNTANOS QUÉ ES LO QUE VAS A HACER AHORA. DE **PEQUEÑO CAMBIO** A **CRISIS EXISTENCIAL**.

¿TE HE DESPERTADO
CON EL ASPIRADOR?



A SOLAS EN EL MUNDO

1 CON UNA COPA DE CHAMPÁN EN LA MANO, TE ESTÁS RELAJANDO EN TU JET PRIVADO, CUANDO LA AZAFATA SE TE ACERCA CON CARA DE PÁNICO. ¿QUÉ TE DICE? DE **PEQUEÑO PROBLEMA** A **PROBLEMA GRAVE**.

2 PUES PARECE QUE SÍ QUE ERA UN PROBLEMA GRAVE, PORQUE ACABAS DE DESPERTARTE EN UNA ISLA DESIERTA Y ¡NO HAY NADIE MÁS CONTIGO! SOLO UN OBJETO HA SOBREVIVIDO AL ACCIDENTE DEL AVIÓN EN EL QUE IBAS. ¿DE QUÉ OBJETO SE TRATA? DE **MALAS NOTICIAS** A **BUENAS NOTICIAS**.

3 UN MES MÁS TARDE, AÚN SIGUES EN LA ISLA EN MEDIO DE LA NADA. CUÉNTANOS CÓMO ES TU DÍA A DÍA. DE **PESADILLA** A **VIDA DE ENSUEÑO**.

4 SEIS MESES DESPUÉS, MIENTRAS EXPLORAS LA ISLA, ¡ENCUENTRAS VIDA HUMANA! SON LOS FAMOSOS DE **SUPERVIVIENTES** Y QUIEREN RECLUTARTE PARA SU PRUEBA DE HOY. ¿EN QUÉ CONSISTE? DE **FÁCIL** A **DIFÍCIL**.

5 RÁPIDAMENTE TE ALZAS COMO LÍDER DE UNO DE LOS EQUIPOS, PERO TE NOMINAN Y... ¡ESTÁS FUERA DEL PROGRAMA! LA AVENTURA SE HA TERMINADO PARA TI. ¿QUÉ ÚLTIMAS PALABRAS LE DEDICAS A TU EQUIPO ANTES DE MARCHARTE? DE **DESPEDIDA LLENA DE RESENTIMIENTO** A **DESPEDIDA DIGNA Y ELEGANTE**.

DOMINGO DE BRICOLAJE

1 ES DOMINGO Y HAS DECIDIDO HACER UN POCO DE BRICOLAJE Y RENOVAR ALGO EN TU CASA. ¿QUÉ VAS A RENOVAR? DE **PROYECTO POCO AMBICIOSO** A **PROYECTO MUY AMBICIOSO**.

2 YA CASI ESTÁ TERMINADO, SOLO TE QUEDAN UNOS CUANTOS MARTILLAZOS MÁS. CON LAS PRISAS POR TERMINAR, TE GOLPEAS EL DEDO. REPRESENTA LA ESCENA: DE **GOLPECITO DE NADA** A **DOLOR INSOPORTABLE**.

3 RECUÉRDANOS CUÁL ERA EL PROYECTO QUE TENÍAS EN MENTE (TU RESPUESTA **★**) Y DESCRIBE EL RESULTADO QUE HAS OBTENIDO FINALMENTE. DE «**PEOR DE LO QUE ESPERABA**» A «**MEJOR DE LO QUE ESPERABA**».

4 MIENTRAS TRABAJABAS EN EL PROYECTO, HAS DESCUBIERTO UNA TRAMPILLA EN EL SUELO. LA ABRES Y BAJAS. ¿QUÉ ENCUENTRAS AHÍ ABAJO? DE **MALAS NOTICIAS** A **BUENAS NOTICIAS**.

5 DECIDES QUE ESTA NUEVA HABITACIÓN VA A SER TU REFUGIO SECRETO. LE PIDES A MEROY LERLÍN QUE SE ENCARGUE DE REFORMARLO. DESPUÉS DE TRES MESES DE OBRAS, ¿QUÉ ASPECTO TIENE LA HABITACIÓN? DE **TU PEOR PESADILLA** A **TU HABITACIÓN IDEAL**.



CAQUITA, ¿DESCRIBIRÍAS TU COLOR COMO «CAMELO» O «CHOCOLATE»?



¡SOY
MARRÓN CACA!

CABALLERO DE LA MESA CUADRADA

1 PARA CONVERTIRTE EN CABALLERO DE LA MESA CUADRADA, DEBES REALIZAR UN ACTO DE VALENTÍA. DÍNOLOS QUÉ MISIÓN HAS COMPLETADO, DE **POCO GLORIOSA** A **MUY GLORIOSA**.

2 SER CABALLERO ESTÁ MUY BIEN, PERO ¡SER REY ES AÚN MEJOR! TE DECIDES A IR A POR LA LEGENDARIA ESPADA EXCABILUR. LEVÁNTATE Y REPRESENTA LA ESCENA: INTENTA SACAR LA ESPADA, DE **SUPERFÁCIL** A **MUY DIFÍCIL**.

3 ACABAS DE CONVERTIRTE EN REY Y YA ESTÁN ATACANDO TU CASTILLO EN CÁNELON. LE PIDES AYUDA A TU MAGO DE CONFIANZA, MERLÚN. ¿QUÉ HECHIZO LANZA PARA AYUDARTE? DE **MALO** A **MUY BUENO**.

4 SÍ, SÍ, SER REY ES UNA AUTÉNTICA PASADA, PERO ¡LA MISIÓN EN BUSCA DEL SANTO GRIMAL TE ESPERA! ¿QUÉ ES LO PRIMERO QUE HACES PARA PREPARARTE PARA LA EXPEDICIÓN? DE **TOTALMENTE INÚTIL** A **MUY IMPORTANTE**.

5 ¡BUEN TRABAJO! ¡YA HAS ENCONTRADO EL GRIMAL! OBTENIENDO, BEBES DE ÉL. ¿QUÉ OCURRE A CONTINUACIÓN? DE **DECEPCIONANTE** A **EXTRAORDINARIO**.

TRABAJO SUCIO

CUANDO LAS COSAS SE PONEN FEAS, ¡ES A TI A QUIEN LLAMAN!

1 LLEGAS A LA ESCENA DEL CRIMEN. TE ENCUENTRAS CON UN ASESINATO INSÓLITO. ¿CÓMO HA MUERTO LA VÍCTIMA? DE **NO SUFRIÓ** A **SUFRIÓ MUCHO**.

2 HAS ENCONTRADO A LA PERSONA RESPONSABLE DEL ASESINATO (TU RESPUESTA **★**). DINOS QUÉ PRUEBAS TIENES QUE LA INCRIMINAN. DE **NO HAY PRUEBAS** A **PRUEBAS IRREFUTABLES**.

3 «¿EL CULPABLE SE ESCAPA! ¡LE SEGUIRÉ CON EL COCHE! ¡NECESITO REFUERZOS!» PON LA LUZ DE EMERGENCIA EN EL TECHO DEL COCHE Y REPRESENTA LA PERSECUCIÓN. DE **NOVATO** A **HÉROE DE PELÍCULA DE ACCIÓN**.

4 ¡BRAVO! HAS PILLADO AL MALO, ES HORA DEL INTERROGATORIO. LA PERSONA DE TU DERECHA ES EL SOSPECHOSO, INTERRÓGALE. DE **POLI MALO** A **POLI BUENO**.

5 ESTO SE TE DA MUY BIEN... EL CULPABLE SE DESMORONA Y TE LO CONFIESA TODO. ¿POR QUÉ HA COMETIDO EL ASESINATO? DE **MOTIVO ABSURDO** A **COMPENSIBLE**.

EN RECUERDO A NUESTRA QUERIDA DIFUNTA TÍA

1 HOY ES EL FUNERAL DE VUESTRA TÍA HORTENSIA, PERO NO TIENES ROPA NEGRA PARA IR DE LUTO. CUÉNTANOS QUÉ LLEVAS PUESTO, DE **CERO RESPETUOSO** A **MUY RESPETUOSO**.

2 BUENO, TU TÍA HORTENSIA ERA LO PEOR Y NUNCA TE CAYÓ BIEN. FUISTE TÚ QUIEN ESCRIBIÓ EL EPITAFIO PARA SU TUMBA. ¿QUÉ ESCRIBISTE? DE **NADA CARIÑOSO** A **MUY CARIÑOSO** (¡HIPÓCRITA!).

3 TÚ Y TODOS LOS DEMÁS PARTICIPANTES ESTÁIS SITUADOS ALREDEDOR DEL ATAÚD, Y CADA UNO CUENTA UNA ANÉCDOTA DE LOS MOMENTOS QUE COMPARTISTEIS CON VUESTRA TÍA. DE **UN RECUERDO BUENO QUE HAS LOGRADO RECORDAR** A **UN RECUERDO MALO, PARA MOSTRAR SU VERDADERA Y ODIOSA PERSONALIDAD**.

4 VUESTRAS ANÉCDOTAS DESENCADENAN UN ATAQUE DE RISAS NERVIOSAS EN MEDIO DEL FUNERAL. RÍETE: DE **RISITA DISCRETA** A **CARCAJADA LIMPIA**.

5 PERO LA TÍA HORTENSIA SIEMPRE TENÍA LA ÚLTIMA PALABRA Y TE ENTERAS DE QUE TE HA DEJADO... DE **UNA SORPRESA MALA** A **UNA SORPRESA MUY MUY MALA**.

QUERIDA TÍA, TE HE TRAÍDO TU AMBIENTADOR
FAVORITO, EL DE ROCÍO DE LA MAÑANA
SOBRE LIRIOS DEL VALLE.



UN MATRIMONIO DURADERO

1 HOY ES EL DÍA DE TU BODA Y TU ABUELO TE HA DADO EL SECRETO PARA TENER UN MATRIMONIO DURADERO. ¿CUÁL ES? DEL **PEOR CONSEJO** AL **MEJOR CONSEJO**.

2 YA HAN PASADO CINCO AÑOS Y, PARA CONMEMORARLO, VAIS A CELEBRAR LAS BODAS DE MADERA. ¿QUÉ OBJETO DE MADERA DEBERÍAS REGALARLE AL AMOR DE TU VIDA? DE **POCO ROMÁNTICO** A **MUY ROMÁNTICO**.

3 YA HAN PASADO VEINTICINCO AÑOS Y, PARA CONMEMORARLO, VAIS A CELEBRAR LAS BODAS DE PLATA. ¿QUÉ OBJETO DE PLATA DEBERÍAS REGALARLE AL AMOR DE TU VIDA? DE **POCO ORIGINAL** A **MUY ORIGINAL**.

4 YA VAN TREINTA Y SIETE AÑOS Y CELEBRÁIS VUESTRAS BODAS DE PIEDRA. ¿QUÉ OBJETO DE PIEDRA DEBERÍAS REGALARLE AL AMOR DE TU VIDA? DE **BARATIJA** A **MUY GENEROSO**.

5 HAN PASADO CUARENTA Y DOS AÑOS Y ESTÁS CELEBRANDO TU PRIMER AÑO DE RELACIÓN CON TU NUEVA PAREJA, QUE ES ¡VEINTE AÑOS MÁS JOVEN QUE TU EX! PERO TU NUEVO AMOR SE HA OLVIDADO DE QUE HOY ERA VUESTRO ANIVERSARIO. REACCIONA: DE **NO PASA NADA** A **DRAMA FAMILIAR DEL SIGLO**.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

1 EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA TE ENCUENTRAS CARA A CARA CON DARTH VADER POR PRIMERA VEZ. ¿QUÉ LE DICES? DE **MIEDICA A INSOLENTÉ**.

2 IMPRESIONADO POR ELLOS, DECIDES CONVERTIRTE EN **JEDI**. VAS A VER AL MAESTRO YODA PARA PEDIRLE CONSEJO. ¿QUÉ CONSEJO TE DA? DE **NADA ÚTIL A MUY ÚTIL**.

3 YODA TE ENTREGA TU PRIMERA ESPADA LÁSER PARA QUE EMPIECES A ENTRENAR. REPRESENTA LA ESCENA, DE **INEPTO TOTAL A TALENTO PURO Y DURO**.

4 DESPUÉS DE HORAS DE ENTRENAMIENTO, ¡YA ERES **JEDI**! AHORA TIENES EL CONTROL DE LA FUERZA, LO QUE TE PERMITE HACER QUE OBJETOS SE MUEVAN Y LEVITEN. ¿PARA QUÉ LO UTILIZAS? DE **ORDINARIO A IMPRESIONANTE**.

5 AHORA QUE ALBERGAS TANTO PODER, EL EMPERADOR QUIERE CONVENCERTE PARA QUE TE UNAS AL LADO OSCURO. ¿QUÉ TE PROMETE A CAMBIO? DE «**NO ME VA A CONVENCER**» A «**ME ESTÁ CONVENCENDO**» PARA PASARME AL LADO OSCURO.

¿VAS DE CACA
PELUDA?



¡VOY DE CHEWCACA!



¡AHÍ VA UN GOL, Y OTRO, Y... 3-0!

- 1 ERES EL ENTRENADOR DEL F. C. TUERCEBOTAS. EN UN PAR DE MINUTOS, VAIS A JUGAR CONTRA EL REAL MADRID. PONTE EN PIE Y DALE UNA CHARLA MOTIVADORA A TU EQUIPO. DE **PESIMISTA** A **OPTIMISTA**.
- 2 LLEVÁIS 30 MINUTOS DE PARTIDO Y ESTÁS AL BORDE DEL CAMPO. REPRESENTA TUS REACCIONES AL PARTIDO. DE **TU EQUIPO ESTÁ JUGANDO FATAL** A **TU EQUIPO ESTÁ JUGANDO DE MARAVILLA**.
- 3 LLEGA EL DESCANSO. VAIS PERDIENDO 4-1. ESTÁIS EN LOS VESTUARIOS: ANIMA A LOS FUTBOLISTAS. DE **IMPLACABLE** A **AMABLE**.
- 4 ENSEÑAS A TUS FUTBOLISTAS A FINGIR UNA LESIÓN PARA LLEVAROS UN PENALTI. REPRESENTA Y ENSÉÑALES CÓMO LA SIMULARÍAS TÚ. DE **DISCRETO** A **EXAGERADO**.
- 5 VAIS PERDIENDO 6-2. DESDE EL BORDE DEL CAMPO, ESCUCHAS A LOS HINCHAS CANTAR: «CÓMO NO TE VOY A QUERER, CÓMO NO TE VOY A QUERER, SI FUISTE...».. ¿CÓMO HAN PERSONALIZADO LA LETRA? DE **A FAVOR** A **EN CONTRA** DEL REAL MADRID.

¡TÍRATE AL SUELO, UNICORNIO! AHORA
TÓCATE UNA PATA Y RELINCHA DE DOLOR.



EL REINO DE LOS COLCHONES

1 VENDES COLCHONES DE PUERTA EN PUERTA. DE HECHO, ESTÁS FRENTE A UNA AHORA MISMO. TOCA, GRITA O LLAMA AL TIMBRE PARA QUE TE ABRA, DE **POCO INSISTENTE** A **MUY INSISTENTE**.

2 ¡POR FIN! UN POTENCIAL CLIENTE TE ABRE LA PUERTA. ES TU MOMENTO DE SACAR TU ARMA SECRETA: CUÉNTALE QUÉ TIENEN DE ESPECIAL TUS COLCHONES. DE **POCO TENTADOR** A **MUY TENTADOR**.

3 DE VUELTA EN LA TIENDA, TE PUEDE EL CANSANCIO Y TE DUERMES EN UNA CAMA DE EXPOSICIÓN. REPRESENTA CÓMO DUERMES: DE **SUEÑO REPARADOR** A **SUEÑO INQUIETO**.

4 CUANDO TE DESPIERTAS, SE TE OCURRE UNA GRAN IDEA: ORGANIZAR UNA NOVEDOSA COMPETICIÓN EN LA QUE SE USEN COLCHONES. ¿EN QUÉ VA A CONSISTIR? DE **NADA PELIGROSO** A **MUY PELIGROSO**.

5 TU COMPETENCIA DIRECTA, EL IMPERIO DE LOS COLCHONES, TE TIENE ENVIDIA Y TE RETA EN TU PROPIA COMPETICIÓN (TU RESPUESTA ☆). DESCRIBE CÓMO SE DESARROLLA EL DUELO. DE **TE HA MACHACADO** A **TÚ LE HAS MACHADO**.



¡ESTÁ VIVO!

1 ERES LA CRIATURA DEL DR. FRANK VICTORISTEIN, UN CIENTÍFICO LOCO QUE SE ENORGULLECE DE HABERTE IMPLANTADO LA PARTE DEL CUERPO DE UNA CELEBRIDAD. ¿QUÉ PARTE Y DE QUIÉN? DE **QUÉ MALA SUERTE HAS TENIDO A BUENAS NOTICIAS PARA TI.**

2 PERO ESO NO ES TODO: COMO EDUARDO MANOSTIJERAS, A TI TAMBIÉN TE HAN PERSONALIZADO. ¿QUÉ TIENES EN LUGAR DE UNA DE TUS EXTREMIDADES? DE **INÚTIL A MUY ÚTIL.**

3 TODA LA GENTE DEL PUEBLO TE ODI, PORQUE, POR CULPA DE TU EXTRAÑA EXTREMIDAD (TU RESPUESTA **★**), COMETISTE UN ERROR. ¿CUÁL? DE **INOFENSIVO A MUY GRAVE.**

4 ES HALLOWEEN Y, COMO BUEN MONSTRUO, TÚ TAMBIÉN SIGUES LA TRADICIÓN Y TE ESCONDES EN EL ARMARIO DE UN NIÑO. EL NIÑO ABRE LA PUERTA: ASÚSTALO. DE **POCO TERRORÍFICO A MUY TERRORÍFICO.**

5 TE HAS TOPADO CON UNA CRIATURA MÁS ATROZ QUE TÚ: ¡UN NIÑO! NO SOLO NO SE HA ASUSTADO, SINO QUE, ADEMÁS, QUIERE VENGARSE DE TI. PERO ¿CÓMO? DE **NADA TERRORÍFICO A TERRADOR.**

¡CONSTRUYO UN HOTEL!

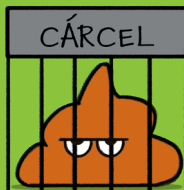
1 PENSABAS QUE EL PLAN ERA JUGAR A *TOP TEN*, PERO EL CAPITEN HA TRAÍDO UN *MONOPOLY*. ESO SÍ, NO ES LA VERSIÓN CLÁSICA. ¿QUÉ *MONOPOLY* ESPECIAL HA TRAÍDO EL CAPITEN? DE **NO ES SU ESTILO PARA NADA A CLARAMENTE ES SU MONOPOLY IDEAL.**

2 LLEVÁIS CINCO HORAS Y VEINTISÉIS MINUTOS JUGANDO AL *MONOPOLY*. ¿QUÉ LES DICES AL RESTO DE PARTICIPANTES? DE **ABURRIMIENTO TOTAL A TU MEJOR EXPERIENCIA LÚDICA HASTA LA FECHA.**

3 CAES EN LA PROPIEDAD MÁS CARA DEL TABLERO, CONTROLADA POR EL PARTICIPANTE DE TU DERECHA. PARA EVITAR PAGARLE, ¿QUÉ DICES PARA DISTRAER SU ATENCIÓN? DE **POCO EFECTIVO A MUY EFECTIVO.**

4 DESPUÉS DE MÁS DE SEIS HORAS DE JUEGO, ACABAS DE PERDER. REACCIONA: DE **MAL PERDER A BUEN PERDER.**

5 EL CAPITEN DA POR FINALIZADA LA PARTIDA CON UN: «BUENO, ¿QUÉ? ¿HA SIDO MEJOR JUGAR AL *MONOPOLY* O HUBIESEIS PREFERIDO JUGAR A *TOP TEN*?». RESPONDE Y JUSTIFICA TU RESPUESTA. DE «**PREFIERO EL MONOPOLY**» (Y TIENES QUE MENTIR BIEN ;)) A «**PREFIERO TOP TEN**» (OBTIVAMENTE).



«VAMOS A JUGAR AL *MONOPOLY*», DECÍAN.
«SERÁ DIVERTIDO», DECÍAN.

¡SALES EN LA TELE!

1 ¡QUÉ FUERTE! AYER POR LA NOCHE SALISTE EN LA TELE EN UN REPORTAJE DEL TELEDIARIO. ¡CUÉNTANOSLO TODO! DE «ME DA MUCHA VERGÜENZA» A «SIENTO UN ORGULLO TREMENDO».

2 ¡PARECE QUE HAS GUSTADO Y TE HAN OFRECIDO EL PUESTO PARA PRESENTAR EL TIEMPO! TIENES DETRÁS DE TI EL CROMA VERDE DONDE SE VE EL MAPA: DA EL PARTE METEOROLÓGICO DEL DÍA. DE RIDÍCULO A MUY COMPETENTE.

3 SE TE DA BIEN LA TELEVISIÓN Y NO TARDAN MUCHO EN PEDIRTE QUE HAGAS UN ANUNCIO PUBLICITARIO. ¿QUÉ PRODUCTO ANUNCIAS EN MITAD DE LA PROGRAMACIÓN INFANTIL DE NICKELODEON? DE NADA APROPIADO A MUY APROPIADO.

4 TE HAS CONVERTIDO EN TODA UNA CELEBRIDAD TELEVISIVA Y AHORA PRESENTAS LA NUEVA TEMPORADA DE LA ISLA DE LAS... COMPLETA EL NOMBRE, DE AUDIENCIA NULA A RÉCORD DE AUDIENCIA.

5 EL MUNDO DE LA TELEVISIÓN ES CRUEL. AHORA, LO ÚNICO QUE TE OFRECEN ES PRESENTAR UN NUEVO REALITY EN UN CANAL DE POCA MONTA. ¿DE QUÉ TRATA ESTE NUEVO PROGRAMA? DE PROGRAMA ESTÚPIDO A PROGRAMA INTELECTUAL.

¡PIRATAS!

1 ¡ERES EL MEJOR PIRATA DE TODOS LOS TIEMPOS! QUIERES RECLUTAR A LOS DEMÁS PARTICIPANTES PARA QUE SE UNAN A TU TRIPULACIÓN. VÉNDELES TU MISIÓN, DE **NADIE VA A ACOMPAÑARTE A TODO EL MUNDO TE SIGUE.**

2 YA TIENES A TODA LA TRIPULACIÓN PREPARADA EN LA CUBIERTA. PLÁNTATE FRENTE A ELLOS Y ANUNCIA CUÁL ES EL NOMBRE DE TU BARCO Y POR QUÉ SE LLAMA ASÍ. DE **BALSA CUTRE A BARCO IMPONENTE.**

3 ¡ZARPÁIS! YA ESTÁIS EN MAR ABIERTO. PONTE EN PIE Y CAMINA POR LA CUBIERTA. DE **MAR EN CALMA A MAR EN MEDIO DE UNA TORMENTA.**

4 ¡POR FIN! ¡UN BARCO AL QUE ABORDAR! DESCRIBE LA ESCENA DE LA BATALLA QUE SE DESENCADENA. DE **DERROTA LAMENTABLE A VICTORIA ÉPICA.**

5 ¡TE HAS HECHO CON EL BOTÍN! ABRES EL COFRE Y... NO HAY ORO NI PIEDRAS PRECIOSAS. ¿QUÉ HAY DENTRO? DE **ALGO SIN VALOR PARA UN PIRATA A LO QUE TODOS LOS PIRATAS DESEAN DESDE EL INICIO DE LOS TIEMPOS.**

¿QUÉ BUSCAMOS,
CAPITÁN CAQUITA?
¿UN TESORO ENTERRADO?
¿UNA RELIQUIA?



NUESTRA DIGNIDAD.

LA EDAD DE PIEDRA

1 EN TU TRIBU DE CROMAÑONES, LLAMADA CROPTEN, ES TU TURNO DE IR A BUSCAR LA COMIDA DE HOY. CUÉNTANOS CÓMO TE HA IDO EL DÍA COMO CAZADOR-RECOLECTOR Y QUÉ HAS TRAÍDO PARA ALIMENTAR A LA TRIBU. DE **INSULSO** A **EXQUISITO**.

2 LA TRIBU QUIERE COMERSE LO QUE HAS CAZADO, PERO PARA ELLO TIENES QUE ENCENDER UN FUEGO. REPRESENTA CON MÍMICA CÓMO HACES FUEGO FROTANDO DOS PALOS. DE **DIFÍCIL** A **FÁCIL**.

3 ¡AQUÍ NO SE DESAPROVECHA NADA! DESPUÉS DE ALIMENTAROS DE LO QUE HAS TRAÍDO (TU RESPUESTA **★**), ¿CÓMO GUARDÁIS LAS SOBRAS? DE **SIN SENTIDO ALGUNO** A **MUY PRÁCTICO**.

4 EL JEFE DE LA TRIBU OS PRESENTA SU NUEVA OCURRENCIA: LA CUEVA DE LA COMEDIA. TODOS LOS MIEMBROS DE LA TRIBU DEBEN ENTRETENERLE. DESCRIBE CÓMO HA SIDO TU ESPECTÁCULO PARA DIVERTIR AL JEFE. DE **MUY ABURRIDO** A **IMPRESIONANTE**.

5 COMO TU ESPECTÁCULO HA SIDO MEMORABLE, EL JEFE HA DECIDIDO RETRATARTE EN LA PARED DE LA CUEVA. ELIGE UNA POSE CON LA QUE TENDRÁS QUE AGUANTAR HASTA QUE OSCUREZCA. DE **MUY CÓMODA** A **MUY INCÓMODA**.

NO LO ENTIENDO...
¿NO SE SUPONE QUE
TENDRÍAMOS QUE HABER
EVOLUCIONADO?



EN TEORÍA LO
HEMOS HECHO.



EL FIN DEL MUNDO

1

DESPUÉS DE LA PLAGA DE LAS LANGOSTAS Y DEL AGUA CONVIRTIÉNDOSE EN SANGRE, HA LLEGADO LA UNDÉCIMA PLAGA DE EGIPTO... ¿EN QUÉ CONSISTE? DE **PEQUEÑO PROBLEMA A CATÁSTROFE ABSOLUTA.**

2

AFORTUNADAMENTE, TIENES OBSESIÓN POR LA SUPERVIVENCIA Y HAS PREPARADO UN BÚNKER EN EL SÓTANO: TIENES COMIDA, AGUA Y GRANDES CANTIDADES DE... ¿QUÉ? DE **LO MÁS INÚTIL A LO MÁS ÚTIL.**

3

TRAS DIEZ AÑOS EN TU BÚNKER SIN NINGÚN CONTACTO CON EL RESTO DEL MUNDO, ¿QUÉ ACTIVIDAD ECHAS DE MENOS? DE **NI UN POCO A MUCHO.**

4

FINALMENTE, PONES UN PIE FUERA DEL BÚNKER Y... ¡SORPRESA! EL MUNDO YA NO ES LO QUE ERA. ¿QUÉ VES? DE **AUTÉNTICA PESADILLA A ESTÁ MEJOR QUE ANTES.**

5

HASTA EN ESTE «NUEVO MUNDO» HAS ENCONTRADO A ALGUIEN CON QUIEN COMPARTIR TU VIDA. EL ÚNICO PROBLEMA ES QUE HAN TENIDO LUGAR ALGUNAS MUTACIONES GENÉTICAS EXTRAÑAS... ¿QUÉ MUTACIÓN HA SUFRIDO TU PAREJA? DE **«AUN ASÍ LE QUIERO» A «ME HACE QUERERLE MÁS AÚN».**



MI PRIMERA NOVELA

1 ESTÁS A PUNTO DE COMENZAR A ESCRIBIR UN LIBRO. ESTÁS TRABAJANDO DURO EN ÉL EN LA BIBLIOTECA, CUANDO ALGUIEN EMPIEZA A HACER UN RUIDO. DESCRÍBELO: DE **CASI IMPERCEPTIBLE A ALTO E INSOPORTABLE**.

2 COMO TE MOLESTA, INTERVIENES PARA RESTAURAR EL SILENCIO. DI: «¡SHHH!», DE **AMABLEMENTE A AGRESIVAMENTE**.

3 ¡DESPUÉS DE MESES ESCRIBIENDO, POR FIN, TU LIBRO ESTÁ PUBLICADO! CUÉNTANOS QUÉ LE OCURRE A TU PROTAGONISTA. DE **ABURRIDO A ÉPICO**.

4 TRAS EL ROTUNDO ÉXITO DE TU LIBRO, TE OFRECEN HACER UNA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA, PERO TE PIDEN CAMBIAR EL FINAL DE LA HISTORIA (TU RESPUESTA **★**). ¿QUÉ CAMBIO LE HACES? DE **UN FINAL HORRIBLE A UN GRAN FINAL** PARA TU PROTAGONISTA.

5 DE REPENTE, TODO CAMBIA: EN REALIDAD NO HAS ESCRITO NI UNA LÍNEA, HA SIDO TODO UN SUEÑO Y TODAVÍA ESTÁS SENTADO EN LA BIBLIOTECA. EL BIBLIOTECARIO TE DESPIERTA Y TE ECHA DE ALLÍ PORQUE, AL PARECER, ERES SONÁMBULO. ¿QUÉ HAS HECHO MIENTRAS DORMÍAS? DE **SILENCIOSO A MUY RUIDOSO**.

NO LO PILLO, CAQUITA,
¿NO SE SUPONÍA QUE TU LIBRO
IBA SOBRE NATACIÓN?

¿CÓMO QUE SOBRE NATACIÓN?
PERO SI EN A FLOTE HABLO
SOBRE MI TRAUMA INFANTIL.



VISTO EN TIKTOK

- 1 QUIERES SALTAR A LA FAMA, ASÍ QUE TE GRABAS HACIENDO EL CHALLENGE DE MODA MÁS RIDÍCULO DE LAS REDES SOCIALES. ¿DE QUÉ TRATA? DE **NADA ARRIESGADO** A **HIPERPELIGROSO**.
- 2 TU VÍDEO SE HACE VIRAL Y LA GENTE NO PARA DE REACCIONAR A ÉL. ¿QUÉ COMENTARIO TIENE MÁS *LIKES*? DE **UNO DE UN HATER** A **UNO DE UN FOLLOWER**.
- 3 YA ERES UNA ESTRELLA DE LAS REDES Y, PARA MANTENER LOS PIES EN EL SUELO, DECIDES IRTE A UN RETIRO ESPIRITUAL EN UNA VILLA EN SUIZA, LEJOS DE TODO. ¿QUÉ HACES ALLÍ? DE **ABURRIDO** A **EMOCIONANTE**.
- 4 ESTA VILLA EN MEDIO DE LA NADA ES SUPERABURRIDA, PERO, MIENTRAS CAMINAS EN CÍRCULOS, DESCUBRES UNA HABITACIÓN SECRETA DETRÁS DE UNA LIBRERÍA. ¿QUÉ HAY EN ELLA? DE **SIGUE SIENDO ABURRIDO** A **FASCINANTE**.
- 5 ¡LA PUERTA SE HA CERRADO! TE HAS QUEDADO DENTRO PARA SIEMPRE. ESTO SÍ QUE VA A SER UN RETIRO BIEN EFECTIVO... ENTRAS EN PÁNICO: ¡NO HAY NI CONEXIÓN NI... ¿QUÉ OTRA COSA? DE **ALGO POCO IMPORTANTE** A **ALGO MUY SERIO**.

MIRA, CAQUITA, ESTOY HACIENDO EL CHALLENGE DEL CONO.



DIRÁS EL CHALLENGE DEL «UNICONO».



VIEJOS AMIGOS

1 HAN PASADO 10 AÑOS DESDE QUE TE JUNTASTE CON TUS AMIGOS DE LA INFANCIA POR ÚLTIMA VEZ, PERO AHORA MISMO ESTÁN EN UN AVIÓN DE CAMINO A TU CIUDAD PARA DISFRUTAR DE UN FIN DE SEMANA JUNTOS. ¿CÓMO VAS A DARLES LA BIENVENIDA EN EL AEROPUERTO? DE **RECIBIMIENTO POCO CÁLIDO** A **RECIBIMIENTO SUPERCÁLIDO**.

2 LES CUENTAS EL PLAN QUE TIENES PENSADO PARA EL PRIMER DÍA JUNTOS. DE **LAMENTABLE** A **PLANAZO**.

3 PARA ESTA OCASIÓN ESPECIAL Y ÚNICA CON TUS AMIGOS DE TODA LA VIDA, HAS ENCARGADO UNAS CAMISETAS PERSONALIZADAS. OS PASEÁIS POR TODA LA CIUDAD CON ELLAS. ¿QUÉ LLEVAN IMPRESO? DE **VERGONZOSO** A **ELEGANTE**.

4 EL SÁBADO POR LA TARDE, ESTÁIS TOMANDO ALGO EN UN BAR RECORDANDO VUESTRA INFANCIA. CUENTA UNA BATALLITA QUE OS PASASE A TODOS JUNTOS. DEL **PEOR RECUERDO** AL **MEJOR RECUERDO**.

5 ¡COMENZÁIS EL SEGUNDO DÍA DEL FINDE DE AMIGOS! PERO... LAS COSAS NO SALEN COMO HABÍAS PLANEADO: UNO DE TUS AMIGOS OS DA UNA NOTICIA INESPERADA. ¿DE QUÉ SE TRATA? DE **UNA TONTERÍA** A **UNA NOTICIA IMPORTANTE**.

CON UN PIE EN LA CUEVA

1 ENTRAS EN UNA CUEVA Y ENCUENTRAS A UN DRAGÓN DURMIENDO. REPRODUCE EL RUIDO QUE HACES AL VERLO. DE «**NO SE HA DESPERTADO**» A «**SE HA DESPERTADO**».

2 ¡AAAAH! EL DRAGÓN SE HA DESPERTADO Y ESTÁ ESCUPIENDO FUEGO HACIA TI. ¿QUÉ UTILIZAS PARA COMBATIR EL FUEGO? DE **CERO EFICAZ** A **MUY EFICAZ**.

3 ¡EL DRAGÓN HABLA! TE OFRECE UN TRATO: «HAZME UNA PREGUNTA Y, SI NO SÉ RESPONDERLA, SALDRÁS CON VIDA». ¿QUÉ PREGUNTA LE HACES? DE **MUY FÁCIL**, **TE VA A CHAMUSCAR** A **MUY DIFÍCIL**, **SALDRÁS DE ESTA**.

4 FINALMENTE, HABLANDO CON EL DRAGÓN, OS HACÉIS AMIGOS. LA VERDAD ES QUE ES BASTANTE MAJETE. TE VAS DE VACACIONES CON ÉL. ¿QUÉ ACTIVIDADES HACÉIS JUNTOS? DE **INADECUADAS** (CON UN DRAGÓN) A **ADECUADAS** (CON UN DRAGÓN).

5 ESTÁS TRANQUILAMENTE DANDO UNA VUELTA POR MERCADONA CON TU DRAGÓN, AL QUE LLEVAS CON UNA CORREA (ES OBLIGATORIO EN EL SUPERMERCADO), PERO NO TODO VA VIENTO EN POPA... CUÉNTANOS QUÉ OCURRE: DE **PEQUEÑO INCONVENIENTE** A **PROBLEMA GRAVE**.

¡HOY HACE UN DÍA TOP... TEN!

1 ERES PARTE DEL EQUIPO DE ANIMACIÓN DE UN CLUB DE VACACIONES. UN GRUPO DE TURISTAS SE BAJA DEL AUTOBÚS Y VAS A RECIBIRLES: «OS DAMOS LA BIENVENIDA A VACACIONES TOP, EL ÚNICO CLUB VACACIONAL QUE...». COMPLETA LA LISTA CON TODAS LAS CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DEL CLUB. DE **LAS QUE MENOS GUSTAN** A **LAS QUE MÁS GUSTAN** A LOS HUÉSPEDES.

2 HA LLEGADO LA HORA DE LA CANCIÓN DE BIENVENIDA: CANTA LA CANCIÓN DEL CLUB (ACOMPÁÑALA DE SU COREOGRAFÍA SI QUIERES) DE ACUERDO CON SU ESPECIALIDAD (TU RESPUESTA **★**). DE **NO MUY ALEGRE** A **SUPERANIMADA**.

3 CONTINUÁS CON EL DISCURSO DE BIENVENIDA: «QUERIDOS HUÉSPEDES, HA OCURRIDO ALGO...». ¿QUÉ LES COMUNICAS? DE **MALAS NOTICIAS** A **BUENAS NOTICIAS**.

4 LES SUGIERES QUE PRUEBEN EL ESQUÍ ACUÁTICO Y LES EXPLICAS CÓMO SE HACE: EXTIENDE LOS BRAZOS, AGÁRRATE FUERTE A LA CUERDA Y REPRESENTA LA ESCENA. DE **PRINCIPIANTE** A **PRO**.

5 LA LANCHA QUE IBA ARRASTRÁNDOTE TE HA TIRADO Y HAS NAUFRAGADO EN UNA ISLA DESIERTA. DECIDES EXPLORARLA. ¿QUÉ ENCUENTRAS? DE **LO PEOR QUE TE PODRÍAS ENCONTRAR** A **LO MEJOR QUE TE PODRÍAS ENCONTRAR**.

¿NOS VAN A TRAER EL CÓCTEL DE BIENVENIDA O QUÉ?



ESO, EL QUE VIENE CON SOMBRILLITA ¡Y GRATIS, PORFI!

¡TE DAMOS LA BIENVENIDA A HOGWARTS!

1 RECIBES UNA CARTA QUE TE DICE: «ERES MAGO Y EMPIEZAS TUS CLASES EN EL COLEGIO HOGWARTS EN UNA SEMANA». ¿CÓMO HAS RECIBIDO LA CARTA? DE **UNA FORMA CERO MÁGICA** A **UNA FORMA SUPERMÁGICA**.

2 ERES UN APRENDIZ DE MAGO BASTANTE NORMALITO Y NO VIVES NINGUNA GRAN AVENTURA COMO LAS DEL FAMOSO HARRY POTTER Y SUS AMIGOS. ESO SÍ, UN DÍA HABLASTE CON ÉL. CUÉNTANOS CÓMO FUE EL ENCUENTRO, DE **LAMENTABLE** A **MEMORABLE**.

3 TU SUEÑO SIEMPRE HA SIDO FORMAR PARTE DEL EQUIPO DE **QUIDDITCH**. PARA ELLO, COMIENZAS TUS CLASES DE VUELO CON ESCOBA. REPRESENTA TU PRIMERA VEZ VOLANDO SOBRE UNA. DE **DESASTRE TOTAL** A **NACISTE PARA ESTO**.

4 ¡OH, NO! TUS ESTUDIOS MÁGICOS NO HAN DURADO MUCHO: ¡DUMBLEDORE TE HA ECHADO DE HOGWARTS! ¿QUÉ HAS HECHO PARA QUE TE EXPULSEN? DE **UNA BROMITA DE NADA** A **LA CAGADA DEL SIGLO**.

5 AHORA QUE TE HAN EXPULSADO, DECIDES CONVERTIRTE EN UN MAGO OSCURO. ¿QUÉ HECHIZOS LES LANZAS A LOS MUGGLES? DE **NO MUY MALVADOS** A **MUY MALVADOS**.





LA SINFONÍA DE LA LOCURA

1 ERES DIRECTOR DE ORQUESTA, PERO, POR ERROR, HAS TRAÍDO UNA VARITA MÁGICA. AL AGITARLA, LANZAS UN HECHIZO. ¿QUÉ LE OCURRE A LA ORQUESTA? DE **CATASTRÓFICO** A **ABSOLUTAMENTE MAGNÍFICO**.

2 UNO DE LOS INSTRUMENTOS SE TRANSFORMA: AHORA ES MITAD INSTRUMENTO, MITAD ANIMAL. DESCRÍBELO, DE **MUY TRANQUILO** A **MUY PELIGROSO**.

3 LA CRIATURA (TU RESPUESTA **★**) SE ESCAPA Y VA POR LA CIUDAD SEMBRANDO EL CAOS. ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO? DE **PEQUEÑO** **DISTURBIO** A **DESASTRE TOTAL**.

4 EN UN ATAQUE DE PÁNICO, AGARRAS UNOS PALILLOS CHINOS EN LUGAR DE LA VARITA MÁGICA Y, AL AGITARLOS, ¡APARECEN TROZOS DE COMIDA GIGANTES! CUÉNTANOS CÓMO VAS A USARLOS PARA LUCHAR CONTRA LA CRIATURA. DE **COMPLETAMENTE INÚTIL** A **MUY ÚTIL**.

5 DE REPENTE, LA LUCHA SE VE INTERRUMPIDA POR UNA VOZ SEVERA QUE TE GRITA: «¡EH, TÚ! ESTO ES UNA CLASE DE MÚSICA, NO EL PATIO DE UN COLEGIO. DEJA DE HACER EL IDIOTA CON LAS BAQUETAS Y CÉNTRATE EN LA CLASE DE BATERÍA». REPRESENTA TU SOLO DE BATERÍA, DE **MUY SUAVE** A **LOCURA TOTAL**.



VIENTO EN POPA

- 1 UN VENDEDOR DE BARCAS LLAMA A TU PUERTA. ¿QUÉ TE DICE PARA CONVENCERTE DE QUE COMPRES UNA BARCA? DE **POCO CONVINCENTE** A **MUY CONVINCENTE**.
- 2 VAYA, AL FINAL HAS PICADO. DESCRIBE CÓMO ES LA BARCA QUE TE HAS COMPRADO. DE **RIDÍCULA** A **ALTA GAMA**.
- 3 AHÍ ESTÁS, EN TU BARCA, CON LA MELENA AL VIENTO... PERO YA SE SABE QUE NO A TODO EL MUNDO LE SIENTA BIEN NAVEGAR. ESTÁS EN LA CUBIERTA, REPRESENTA LA ESCENA: DE **MUY A GUSTO** A **MAREO EXTREMO**.
- 4 ¡TE ESTÁS HUNDIENDO! SOLO TE QUEDAN UNOS MINUTOS... CUÉNTANOS CÓMO VA A SUCEDER. DE **TE LO HAS GANADO A PULSO** A **HAS TENIDO MALA SUERTE**.
- 5 HAS CONSEGUIDO LLEGAR A UNA ISLA DESIERTA. AFORTUNADAMENTE, UNA BARCA APARECE EN EL HORIZONTE. REPRESENTA QUÉ HACES A CONTINUACIÓN. DE **PREFIERES QUEDARTE AQUÍ** A **QUIERES MARCHARTE DE AQUÍ**.

MÁS QUE FLOTAR, SIENTO
QUE ESTOY VOLANDO.

