

Información que nos puede servir para adaptar las pruebas a un participante en concreto:

En general, nos interesa saber cualquier conocimiento o habilidad del participante que pueda servir para diferenciarlo del resto de los mortales.

Intentad ser lo más específicos posible. “*Es contable*” o bien “*Es bióloga*” son datos muy genéricos y que no dan mucho juego. En cambio “*se pasa el día metiendo asientos contables y facturas*” o bien “*trabaja en un proyecto de reintroducción de osos en los Pirineos*” es algo más específico que nos puede ser útil.

A modo de ejemplo:

1. Datos numéricos (son más fáciles de introducir en el juego):
 - a. Fechas de nacimiento
 - i. De la persona homenajeada
 - ii. De su pareja
 - iii. De los padres
 - iv. De los suegros
 - b. Nº de hijos.
 - c. Nº de mascotas.
 - d. Posiciones exactas (dirección exacta o coordenadas exactas GPS si es posible):
 - i. De su casa
 - ii. De casa de familiares
 - iii. Del colegio de los hijos
 - iv. De cualquier sitio con especial significado
2. Fotografías:
 - a. De su niñez
 - b. De la niñez de la gente de su entorno
 - c. De viajes/acontecimientos recientes
 - d. De viajes/acontecimientos notables de su vida
 - e. Si son fotografías que podáis especificar el lugar *exacto* (las coordenadas GPS precisas serían perfectas) donde se realizaron dan mucho juego.
3. Datos de viajes recientes/notables:
 - a. Lugares exactos que visitó
 - b. Con quién viajó
 - c. Fechas
 - d. Dónde se alojó
 - i. Ciudad
 - ii. Nombre del hotel
 - iii. Nº de habitación
 - e. Los billetes, si es posible.

4. Profesión:
 - a. De la persona homenajeada
 - b. De su pareja
 - c. De cualquier persona de su entorno
 - d. Trabajos que ha realizado. No el puesto, si no la tarea que realizaba.
5. Aficiones:
 - a. Grupos de música que escucha de forma habitual.
 - b. Estilo de música que escucha *mucho*.
 - c. Libros que ha leído recientemente.
 - d. Estilo literario preferido (Ciencia Ficción, novela negra, ...)
 - e. Películas que ha visto recientemente.
 - f. Running, piragüismo, yoga u otro deporte que practique asiduamente.
 - g. Si toca el piano u otro instrumento.
 - h. Horticultura, cuidar flores, jardinería, etc.
 - i. Astronomía.
 - j. Fotografía.
 - k. Repostería, cocina.
 - l. Filatelia.
 - m. Ciencia Ficción.
 - n. Fabricar cerveza.
 - o. Sexar pollos.
 - p. Va a cazar una vez al mes.
 - q. Hace buceo/caza submarina.
 - r. Es campeón de Scalextric.
 - s. Tiene un criadero de gusanos de seda.
 - t. Se pasa los fines buscando ovnis.
6. Habilidades especiales:
 - a. Resuelve cubos de Rubik en 30 segundos.
 - b. Sabe abrir cerraduras sin la llave.
 - c. Resuelve sudokus con los ojos cerrados.
 - d. Es hábil resolviendo laberintos.
 - e. Se sabe de memoria la tabla periódica.
 - f. Se sabe de memoria muchísimas fechas de acontecimientos históricos.
7. Datos generales:
 - a. Sitios donde ha vivido mucho tiempo.
 - b. De qué habla siempre?
8. Cualquier paranoia que se os ocurra y queráis que introduzcamos en el juego.