Cena con misterio

Instrucciones

Instrucciones para el líder

Antes de empezar

- La cena con misterio funciona con cualquier grupo a partir de diez personas.
- Da igual si los jugadores se conocen o no. Puedes jugarla con preadolescentes, con el grupo de jóvenes y con grupos de adultos. Necesita poca preparación y es una experiencia genial para todos los que participan.
- La cena con misterio une elementos de la pedagogía teatral y del juego de rol con la dinámica de grupo que se da al conocerse.

Preparación

- Pon en cada sala un cartel con su nombre.
- Explica en qué consiste el juego.
- Cuelga la lista de víctimas: QUIÉN, CUÁNDO, DÓNDE.
- Reparte los personajes entre los jugadores. Calcula tiempo suficiente para hacerlo.
- Fija la duración del juego. Normalmente, dos horas.

Introducción

- Nueva York, 1929...
- El coronel Garcia Cortez ha vuelto a Estados Unidos después de una larga temporada en Europa, donde siguió las huellas de su antigua familia noble española. Todavía tenía que cerrar algunos negocios, vender casas y visitar a amigos.
- Para la fecha indicada, el coronel ha invitado a su cena a viejos amigos, conocidos y personalidades de la ciudad.
- Pero entre ellos se esconde un asesino. ¿Lograrán descubrirlo?

Desarrollo del juego

- Cada jugador interpreta un papel durante la cena.
- Una persona recibe la «carta del asesino» y se convierte así en el asesino. Su misión: matar a tantas personas como pueda durante la velada SIN QUE NADIE LO NOTE. No de verdad, claro, sino con la carta del asesino: el asesino se la muestra a la víctima que ha elegido.
  - El asesino solo puede matar a una persona cada vez.
  - No puede matar a un policía ni al juez.

- El jugador asesinado sale del juego y, como último acto, se apunta en la «lista de víctimas». Esta lista muestra quién ha muerto, cuándo y dónde.
  - Los jugadores eliminados no pueden volver a su papel. Pero pueden seguir jugando sin papel.
  - No pueden dar consejos ni pistas a los demás jugadores.
  - Anotan QUIÉN, CUÁNDO y DÓNDE en la lista de víctimas.
- Los policías tienen que descubrir al asesino. Para ello pueden consultar la lista de víctimas o interrogar a testigos y sospechosos.
- En cuanto tienen una sospecha concreta y una cadena de pruebas que se sostiene, los policías pueden ir al juez y pedirle que acuse al sospechoso. El juez puede aceptar, o negarse si los argumentos o las pruebas no lo convencen. Si acepta, el juez le pregunta al acusado: **¿ES USTED EL ASESINO?** Entonces el acusado tiene que mostrar su carta del asesino y queda detenido.
- Pero si los policías acusaron a la persona equivocada, ¡solo les queda un intento más!
  - Reunir pruebas
  - Interrogar a testigos
  - Interrogar a sospechosos
  - Presentar la acusación al juez

Variante

- Si conoces bien a tu grupo, puedes elegir personajes que encajen con tus jugadores. Así se rompen algunos papeles fijos dentro del grupo: los jugadores se meten en papeles nuevos y pueden probarse de otra manera.

¡Que disfruten la caza del asesino!

Hans Christian Graß

¿Preguntas? Escríbenos: thepulse.org/es/contact

Cena con misterio es una creación de Hans Christian Graß; la versión campamento es de Sem Dietterle. Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: Términos de uso (thepulse.org/es/terms/).