# Cena con misterio

Líder

Versión campamento · 22 papeles · 3 rondas

**LA HISTORIA · CUÉNTASELA A LOS INVITADOS**

El coronel Juan Garcia Cortez estuvo mucho tiempo de viaje. Ahora que ha vuelto, organiza una gran cena con sus amigos y conocidos.

Ha invitado a sus huéspedes a su mansión. Algunos llegaron antes.

Ha ocurrido un crimen. Carla Hopkins, la responsable de la cocina, ha sido asesinada. La encontraron alrededor de las 15:00. Se ha informado a todos los presentes.

**Su misión ahora es encontrar al asesino. ¡Probablemente está sentado a la mesa con ustedes!**

## Las reglas

- Cada uno se mantiene en su personaje.
- Papel especial: la jueza decide si hay una acusación. Después de una acusación, se revela si la persona acusada es el asesino.
- Después de la entrada, del plato principal y del postre puede haber una acusación cada vez (3 veces).
- Si la persona acusada no es el asesino, lees su coartada.

*Por ejemplo:* La persona llegó después de que encontraran el cuerpo. Lo confirmó el conductor que la llevó.

*O bien:* A la hora del crimen, la persona estaba nadando en la piscina. Varios empleados de la mansión lo confirmaron.

## Qué imprimir

**Las tarjetas con nombre**
22 tarjetas en 3 páginas. Recorta por la línea de puntos.

**Las tarjetas de personaje**
Una página por papel: el personaje y las pistas para las rondas 1, 2 y 3.

**La solución**
Quién es el asesino y todas las pistas por ronda. Solo para ti.

**Los archivos editables**
Word y Excel en la carpeta «editable», por si quieres cambiar papeles o pistas.

# Desarrollo

Líder

Cena con misterio · Versión campamento

1. **Bebida de bienvenida**
   Cada uno recibe su personaje al llegar.

2. **Ronda de presentación**
   Todos se sientan y se presentan (¿Quién eres?).

3. **Entrada** ronda 1
   Reparte las pistas de cada persona. Los jugadores pueden decirlas en voz alta.
   Después de la entrada: acusación (opcional).

4. **Plato principal** ronda 2
   Reparte las pistas de cada persona. Los jugadores pueden decirlas en voz alta.
   Después del plato principal: acusación (opcional).

5. **Postre** ronda 3
   Reparte las pistas de cada persona. Los jugadores pueden decirlas en voz alta.
   Después del postre: acusación (opcional).

6. **Si no se encontró al asesino**
   Cada jugador puede señalar a un sospechoso. Después se revela la solución.

### La acusación (opcional)

- La jueza decide si se hace o no, según la opinión de la mayoría.
- Luego se revela si la persona es el asesino o no.
- Si no lo es, el juego continúa. Si lo es, el juego termina.

*¡Que se diviertan buscando al asesino!*

*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.*