

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

UNA CENA DE AMIGOS Y DICCIONARIO

Hoy tenemos una cena en casa. Después de los postres, lo veo venir, los invitados me pedirán que proponga un juego. Digamos que es el precio que he de pagar por haber convertido el *vicio de jugar* en profesión.

Lo más sencillo sería sacar algún juego poco conocido. Pero voy a intentar sorprenderles con algunos juegos con materiales sencillos. Mi primer juego es un clásico de las veladas: el diccionario. Se necesita un diccionario y papel y lápiz para cada jugador. Se establece un orden de juego. En cada ronda, un jugador toma el diccionario, busca una palabra desconocida que sorprenda por su sonoridad (abro el diccionario y el azar me regala un buen ejemplo: *camena*) y la lee en voz alta.

El jugador que ha leído la palabra copia su definición en un papel y el resto inventa una imitando el estilo de los diccionarios. Se leen todas las definiciones, sin decir en ningún momento quién la ha escrito, y después

cada jugador dice cuál cree que es la definición correcta. Quien haya acertado la respuesta correcta cobra tres puntos. Además, los autores de las respuestas inventadas sumarán tantos puntos como personas hayan votado su propuesta. De esta forma se premia la capacidad de inventar una definición de diccionario. Se juegan diferentes rondas hasta que el cuerpo y las neuronas pidan un descanso. Gana la partida quien haya conseguido más puntos.

Después de un juego tan cerebral, seguro que apetecerá uno de azar donde la relación entre los jugadores tenga un papel importante. Pro-

pondré una partida de mentiroso con una baraja de cartas.

CENA EN CASA. EN LA SOBREMESA JUGAREMOS A INVENTAR UN DICCIONARIO Y AL MENTIROSO. NOCHE DE RISAS ASEGURADA

Para jugar se establece un turno de juego. El primer jugador tira una o más cartas boca abajo en el centro de la mesa y dice el número de la baraja que tienen estas cartas. En principio todas tendrían que ser del mismo número

(por ejemplo, dos ochos). El siguiente jugador puede creérselo o no. En el primer caso, deberá tirar una o más cartas del mismo número (uno o más ochos siguiendo el ejemplo), siempre boca abajo, y pasa el turno al siguiente.

Y si no se lo cree, gira las cartas que ha tirado el último jugador. Si había dicho la verdad, el incrédulo deberá tomar todas las cartas que hay en el centro de la mesa; si no, se las quedará el mentiroso. Cada vez que se han retirado las cartas del centro de la mesa, el siguiente jugador lanza una nueva combinación de cartas. Gana el primer jugador que consiga quedarse sin cartas.

Estos dos juegos asegurarán un rato de diversión y risas. Si mis invitados piden más, tendré que recurrir al armario de los juegos que no fallan nunca... Pero de eso ya hablaremos otro día. ■



Raúl