



TALLER 5

MYSTERIUM

La sabiduría de tomar decisiones

Introducción

En este taller vamos a jugar a Mystery, donde tenemos que descubrir el misterio del asesinato de la casa. Hay dos personajes diferentes y por eso, en primer lugar, debes elegir quién va a ser el espíritu y los demás serán los personajes humanos que intentan resolver el misterio.

ACTIVIDADES

A1

Mysterium

La preparación de este juego es la siguiente:

- Un jugador es el espíritu, los otros serán videntes.
- Selecciona el número de cartas de cada tipo según el nivel de dificultad elegido y el número de jugadores (página 8).

- Busca tarjetas de vidente y espíritu con el mismo número.
- El espíritu toma tantas cartas como videntes y las coloca en la parte interior de la pantalla del juego, en las columnas que representan a cada vidente. Por lo tanto, cada jugador vidente tendrá una combinación de personaje, lugar y objeto. Recuerda que el espíritu no debe comunicarse de forma verbal con los videntes. Puede señalarlos y golpear la mesa una o dos veces para decir sí o no.
- Es importante prestar atención a la explicación de las reglas, porque hay varias acciones y es fácil sentirse perdido.

RULES

Una vez que todos tengan un personaje, el juego comenzará. Solo tienes que seguir los turnos y durante cada uno, realizar tus acciones correspondientes. Si no recuerdas los pasos, es mejor pedirlo a la persona de ayuda a no hacer nada.

El juego se divide en 2 fases:

Fase 1: Reconstrucción de los hechos. Esta fase tiene una duración máxima de 7 turnos, que están representados por las horas del reloj.

Paso 1. Interpretación de la visión. El espíritu debe dar, al menos, una tarjeta de visión a cada vidente. La carta dada tendrá cierta similitud con la carta de cada personaje, la visión o el objeto del vidente que la recibe.

NOTA 1: Es posible que 2 o más videntes pongan su hoja en la misma tarjeta.

NOTA 2: Aunque el espíritu escucha las deliberaciones de los videntes, nunca debe hacer comentarios o gestos que puedan dar alguna pista a los jugadores.

NOTA 3: En cualquier momento el espíritu puede descartar las cartas de visión y robar tantas. Para hacerlo, usará un cuervo. El número de cuervos y su utilidad dependen del nivel de dificultad elegido (página 8).

Hojas de adivinación. Los videntes pueden agregar hojas de adivinación a las hojas de intuición colocadas por otros videntes, según crean que han adivinado o fallado en su elección. Una vez que se usan esas cartas, las sacan del juego y se recuperarán en el cuarto turno.

Paso 2. Manifestación espectral. El espíritu se manifiesta y deja saber a los videntes si han interpretado correctamente sus visiones. Si el vidente ha adivinado, toma una tarjeta de vidente correcta y la pone dentro de su sobre. Pondrá su hoja de intuición en el siguiente tablero de progreso y descartará las cartas de visión. Si el vidente ha fallado, pondrá su tarjeta de intuición en el mismo tablero de progreso.

Tablero de progreso. Cada vez que un vidente adivina en su visión o adivina con las fichas de adivinación, su ficha avanzará una casilla por éxito en el tablero de progreso.

Fase 2. Para descubrir al culpable: Si cada vidente ha completado con éxito la fase 1, se llevan a cabo los siguientes pasos:

Paso 1. Desfile de identidad. Cada vidente saca su combinación de 3 cartas (personaje, lugar, objeto) y la pone sobre la mesa con una ficha numérica.

Paso 2. Visión compartida. El espíritu selecciona en secreto una de las combinaciones y selecciona 3 cartas de visión relacionadas con esa combinación.

Paso 3. Votación. Los videntes ven las tarjetas de visión y votan qué combinación creen que ha elegido el espíritu. La cantidad de tarjetas de visión que verá cada vidente antes de votar dependerá de su progreso en el tablero de progreso.

El juego termina si el grupo completo elegido por los videntes contiene al verdadero culpable. ¡En este caso, todos los jugadores ganan y el alma del espíritu podrá descansar en paz! De lo contrario, perderá el juego.

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

- ¿Cómo te sentiste durante el juego (emociones principales)?
- ¿Cómo de fácil / difícil fue para ti tomar la decisión y cómo te influyeron las opiniones de los demás?
- ¿Cuál fue el momento más desafiante para ti en este juego??

