

# ftmassana.com

AUTOR: FTMASSANA (@) / REF: A497

FECHA DE REDACCIÓN: MARTES, 9 DE JUNIO DEL 2009.

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 25 DE NOVIEMBRE DEL 2011 A LAS 12:25H.

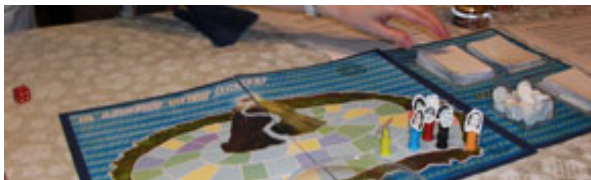


## Fiesta Griega

Aburridos de cenas en restaurantes los sábados por la noche y algo arruinados algunos, últimamente estamos cogiendo la costumbre de organizar banquetes temáticos en nuestras casas. Es mucho más barato, y descubres sabores y aromas nuevos, además de pasar un buen rato con los amigos. Este fin de semana tocó **“fiesta griega”**, con magníficos platos como la musaka, la ensalada de pepino con yogur, champiñones con feta, o la ternera con olivas.



Para terminar la velada preparé un juego ambientado en la Grecia clásica, **“el Juego de los Dioses”** -le llamé-, una especie de *“juego de la oca”* mezclado con el *“Party”*, con la idea en la cabeza de esas películas de los años 50 donde los olímpicos jugaban con los mortales como una partida de ajedrez. El objetivo era conseguir el mayor número de Dracmas posibles antes de que alguno de los héroes llegara al final de sendero de baldosas multicolores, donde esperaba el fantabuloso monte Olimpo.



Había tres tipos de cartas que debías coger al caer en la casilla de color correspondiente. Los *“retos olímpicos”*, *“el oráculo de Delfos”* y los *“designios divinos”*. Las primeras, los retos olímpicos, eran pruebas variopintas de mímica, habilidad, o retentiva. Las segundas, el oráculo, preguntas de verdad o mentira, donde poner a prueba el conocimiento de los demás. Las terceras, antojos divinos que bien podían colmarte de dracmas o hacerte perder tus riquezas acumuladas.

En realidad el juego no aportaba muchas novedades al mundo del entretenimiento, era un conglomerado a retazos de otros juegos, sin embargo, quizás sí que había un aspecto algo diferente. Cada jugador participaba de forma individual, pero para desarrollar pruebas y ganar dracmas lo hacía de forma conjunta. Normalmente la prueba la realizaba junto al jugador de su izquierda, poniendo el reto el jugador de su derecha en caso de tener que determinar algún factor de dificultad. Si



lo conseguían ganaban dracmas los dos participantes. Bueno, de entrada no parece nada especial, aunque la gracia del asunto era que **de forma periódica los jugadores iban cambiándose de sitio** al caer en una casilla llamada *“orgía dionisiaca”*. Otro tipo de pruebas eran de confrontación con ese mismo jugador de su izquierda que antes había sido tu aliado. Con este método, las afinidades y alianzas mutaban e iban modificándose a cada minuto, creando un sistema de colaboración-confrontación competitiva.



[Descargar “El Juego de los Dioses”](#)

Nota: Para los dracmas puedes utilizar cualquier tipo de ficha, moneda o legumbre. Para la “verdad - mentira” nosotros utilizamos una pieza de plástico rojo y otra azul. Finalmente, hay retos olímpicos de memorización en que se hace referencia a la página de un libro. Este es la versión ilustrada de *“la Odisea”* de *Rafael Mammos* (con las ilustraciones de *Pep Montserrat*), pero en su lugar puedes utilizar impresiones de obras clásicas o lo que se te ocurra.

This entry was posted on Tuesday, June 9th, 2009 at 3:34 pm and is filed under [aguas tranquilas \(General\)](#), [Recuerdos](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.