EL SUELO ES LAVA

Y OTROS 99 JUEGOS PARA JUGAR DONDE SEA CON QUIEN SEA

IVAN BRETT

ILUSTRADO POR LA MANDANGA

IVAN BRETT

EL SUELO ES LAVA

Y otros 99 juegos para jugar donde sea con quien sea

Traducción de Juan Trejo

Ilustrado por La Mandanga

temas de hoy

Título original: *The Floor is Lava: and 99 more games for everyone, everywhere*

© Ivan Brett, 2018
Publicado originalmente en inglés por Headline Home
© por las ilustraciones, Noemí Rebull
© por la traducción, Juan Trejo, 2019
Corrección de estilo a cargo de Harrys Salswach
© Editorial Planeta, S. A., 2019
temas de hoy, un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibros.com

Primera edición: junio de 2019
ISBN: 978-84-9998-751-4
Depósito legal: B. 11.718-2019
Composición: gama, sl
Impresión y encuadernación: Egedsa
Printed in Spain - Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como **papel ecológico**.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

ÍNDICE GENERAL

Introducción 13

CAPÍTULO 1
Atascos

1. Coche blanco 19
2. Surcad los siete mares 21
3. ¿Dónde está Voldemort? 23
4. Frases de matrículas 25
5. 1-2-3 Veo, veo 27
6. Bares con patas 29
7. Gato come ratón 31
8. ¿Por qué Valladolid se llama Valladolid? 33
9. ¡Registro! 36
10. Estoy en el negocio 38

CAPÍTULO 2
La mesa de la cocina

11. Crambo 43
12. El juego de Kim 46
13. Por favor, pásame... 48
14. Cierra los ojos 51
15. ¡Boink! 53
16. El banquete de Enrique VIII 55
17. Seis grados de separación 58
18. ¿Cuál es mi línea? 60
19. Memoria *Scat* 62
20. El juego más difícil del mundo 65

CAPÍTULO 3
Un largo y cálido verano

21. El reto del veintiuno 69
22. Asesinato en el paraíso 71
23. Veo, veo preposición 75
24. ¡No acabes la palabra! 78
25. El Top Ten de todo 80
26. Tornado de historias 83
27. Superhéroes estúpidos 86
28. Mercadillo de antigüedades 90
29. Cambiagénero 92
30. Avagat 95

CAPÍTULO 4
Uno contra uno

31. Conviértete en mi reflejo 99
32. El juego de la venda 101

33. El desafío del garabato 103
34. Por suerte/por desgracia 105
35. Controla el robot 107
36. Cajas 109
37. Fútbol de dados 112
38. ¡Cambio! 116
39. El maestro del Ahorcado 119
40. Desafío LEGO 121

CAPÍTULO 5
Que empiece la fiesta

41. Palmada, palmada, ¡graznido! 125
42. Zip Bong 128
43. ¡Bang! 130
44. Islas musicales cooperativas 133
45. Sardinas apretujadas 135
46. ¿Quién es el líder? 137
47. Colega tomate 139
48. La caja cerrada 142
49. Mafia 145
50. Golpe, palmada, chasquido, chasquido 150

CAPÍTULO 6
Claustrofobia

51. Perro rastreador 155
52. La frase interminable 157
53. Cacerola con ritmo 160
54. Palabras tontas como bolas de nieve 162
55. El suelo es lava 164
56. El juego silencioso 165
57. Cosas ignoradas 167

58. Monstruos de las grietas y las rendijas 168
59. Embrollo 170
60. Doble acróstico 173

CAPÍTULO 7
Juegos largos para viajes largos

61. El juego de las preguntas 177
62. Palabras eléctricas 179
63. ¡Jarl! 182
64. Sí/No/Blanco/Negro 184
65. Animales adjetivados 186
66. Símiles similares 188
67. Famoseo vegetal 191
68. Esencia 193
69. NO, señor Bond, espero que muera 196
70. JDR (Juegos de rol) 199

CAPÍTULO 8
Sobremesa

71. 1.000 cartas blancas en blanco 207
72. Categorías revueltas 213
73. ¿Qué preferirías? 216
74. Escucha Ducha 218
75. Dos mentiras y una verdad 220
76. No más perros 223
77. Acrofobia 226
78. Ficcionario 229
79. Botticelli 231
80. A la caza de la pareja 234

CAPÍTULO 9
Muy feliz Navidad

81. Historia de una sola palabra 241
82. Veinte preguntas (animal, vegetal, mineral) 243
83. ¿Qué ves? 246
84. Cadáveres exquisitos 249
85. Crisis de identidad 251
86. Letras relacionadas 254
87. Primeras líneas 256
88. Consecuencias 260
89. ¡Brian! ¿Brian? 263
90. Chismosos 266

CAPÍTULO 10
Relájate

91. Asociaciones de palabras 271
92. ¿Por qué? 273
93. Encájala 275
94. De la *A* a la *Z* 278
95. Escalera de palabras 280
96. En el blanco 282
97. Historia diez en uno 285
98. Palabras que crecen 287
99. Escribir contra las probabilidades 289
100. Habla como Gustavo Adolfo Bécquer 291

Apéndice

Banco de ideas 1 293
Banco de ideas 2 295
Banco de ideas 3 297

Banco de ideas 4 299
Banco de ideas 5 302
Banco de ideas 6 304
Banco de ideas 7 307
Banco de ideas 8 313

Agradecimientos 315
Biografías 317

01. ATASCOS

El tráfico ha alcanzado un punto muerto; se ha producido algún tipo de accidente un poco más adelante. Las luces de freno de los coches están encendidas desde hace... por lo menos un año. Hay un perro en la bandeja trasera del coche que tienes en frente, da vueltas ansioso y ladra sin que puedas oírlo. Los niños llegan diez minutos tarde a su clase de natación y ni siquiera estás en el centro de la ciudad. Maldices por no haber rodeado el polígono industrial. La radio está sintonizada en una emisora en la que suenan clásicos suaves. Lo que necesitas es algo que te distraiga.

Y para eso estoy yo aquí. Este capítulo contiene los mejores diez juegos para jugar en el coche cuando lo único de lo que dispones son las personas que estáis ahí, unas ventanillas empañadas y tiempo para malgastar. Estos juegos no necesitan ningún tipo de material. Son lo bastante divertidos como para distraerte de las preocupaciones del tráfico y te permitirán utilizar las calles abarrotadas como herramienta. Si finalmente llegas a tiempo a la clase de natación te sentirás un tanto decepcionado porque no hay nada más divertido que maldecir como un pirata o vencer a los miembros de tu familia jugando a COCHE BLANCO.

1. COCHE BLANCO

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Fácil	1 hora (como mínimo)

EN POCAS PALABRAS: Transforma el tráfico en un juego.

ETIQUETAS
Matemático, competitivo, pasar el rato

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Una carretera llena de coches.

CÓMO JUGAR

En primer lugar, necesitas un flujo regular de coches. Si hay demasiados perderás el ritmo; si son muy pocos te aburrirás. Si estás en una autopista puedes usar los coches que adelantes (o que te adelanten) en el sentido de la marcha. Si estás detenido en una carretera tranquila puedes usar los coches que circulen en sentido contrario.

El juego funciona así: cada jugador participará por turnos.

Tu objetivo es conseguir puntos y evitar que te eliminen. Cada vez que pase un vehículo, anotarás una cantidad diferente de puntos:

- Si pasa un coche (que NO sea de color blanco) consigues 1 punto.
- Si pasa una furgoneta, una caravana o un camión (de nuevo, que NO sea de color blanco) consigues 2 puntos.
- Si pasa una moto o una bicicleta consigues 4 puntos.
- Si pasa un vehículo extraño (un carro tirado por caballos, por ejemplo, un bote, una bruja montada en una escoba o un remolque para caballos) consigues 6 puntos.

- Si pasa un camión que transporta vehículos consigues 1 punto por cada uno de los coches que lleva en el remolque, y otros 2 puntos por el remolque.
- **¡PERO si pasa un COCHE BLANCO estás ELIMINADO!**
- Si pasa cualquier otro vehículo de color blanco, siempre que no sea un coche, no sumas punto alguno por dicho vehículo, pero no estás eliminado.

Una vez que te han eliminado, apunta o recuerda tu puntuación, y el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador. El juego funciona mejor si cada jugador disputa al menos dos entradas y después suma el total de la puntuación.

SUBIR DE NIVEL

- Si eres un obseso de las estadísticas, como yo, entonces alguien tendría que disponer de un pedazo de papel o de alguna clase de aparato y anotar todas las puntuaciones. De ese modo podrás establecer porcentajes de participación: cuáles han sido los turnos más largos, los más rápidos en anotar y todo tipo de cosas. No hay razón alguna para hacerlo... ¡que es la mejor de las razones!

2. SURCAD LOS SIETE MARES

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Fácil	Todo el viaje en coche

EN POCAS PALABRAS: Convierte el viaje en coche en una aventura de piratas.

ETIQUETAS
Pasar el rato, memorístico, tonto

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Nada en absoluto.

CÓMO JUGAR

Todos los que estáis en el coche sois piratas sanguinarios. A lo largo del viaje habrá unas cuantas cosas en las que tendréis que fijaros con vuestro ojo sano:

- Cada vez que vuestro coche se detenga junto a otro tendréis que gritar: «¡Disparad los cañones!».
- Cada vez que paséis junto a un estanque, lago, mar o río tendréis que gritar: «¡Surcad los siete mares!».
- Cada vez que paséis junto a un bar tendréis que gritar: «¡Ron, ron, ron, la botella de ron!».
- Cada vez que veáis un cartel indicador del lugar al que os dirigís tendréis que gritar: «¡Tierra a la vista!».
- Cada vez que veáis un coche con un faro roto tendréis que llevaros la mano a uno de vuestros ojos y gritar: ¡Ah, mi parche!».
- Cada vez que alguien cruce la calle tendréis que gritar: «¡Marineros de agua dulce!».

El objetivo consiste en ser el primero en gritar todas esas consignas pirata. Recordad, solo contará si lo hacéis con vuestro mejor acento pirata.

SUBIR DE NIVEL

- Este juego se presta a desarrollar la creatividad. ¿Cuándo podríais gritar «Que camine por el tablón»? o ¿«¡Ah, el tesoro!», por ejemplo?

3. ¿DÓNDE ESTÁ VOLDEMORT?

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Fácil	El resto de tu vida

EN POCAS PALABRAS: Un juego que nunca pasa de moda. ¡No mires o es posible que sobre ti caiga una maldición!

ETIQUETAS
Larga duración, competitivo, tonto, estratégico

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Nada en absoluto.

CÓMO JUGAR

Quiero darle las gracias a mi amigo Charlie por haberme inspirado este juego. Es de fondo de armario. En otras palabras, puede durar todo el viaje y mucho más, lo creas o no.

La primera vez que subas al coche explica las reglas. Después de eso, una vez que todo el mundo las sepa, no tendrás que volver a explicarlo, ni siquiera anunciar que estáis jugando.

Las reglas son sencillas. El que presenta el juego está «maldito». Para librarse de la maldición lo único que hay que hacer es señalar algo fuera del coche y proclamar, de repente: «¡Ahí está Voldemort!». Si consigues que alguno de los que está en el coche mire hacia donde has señalado se quedará con tu maldición en tu lugar.

Si todos los que están en el coche miran, se quedará con la maldición el *primero* que haya mirado.

Así pues, la clave radica en no mirar cuando alguien lo diga y en lograr señalar de un modo que los demás quieran mirar. Obviamente, cuanto más lo digas menos dispuestos estarán los demás a

mirar, así que, si estás maldito, tendrás que contenerte hasta que nadie esté pensando en ese asunto.

Para ganar este juego tendrás que dar a tu voz y a tu expresión un matiz tan convincente que nadie sepa que está cayendo en la trampa hasta que sea demasiado tarde. Una posible táctica consiste en añadir palabras delante de la frase maldita para esconderla, o jadear y señalar de un modo verdaderamente creíble. Pero eso es cosa tuya.

CONSEJOS

- Si realmente has visto a Lord Voldemort será mejor que no señales. Echa a correr o escóndete o llora. Esquívalo. Tiene muy buena puntería.

4. FRASES DE MATRÍCULAS

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Fácil	Infinito

EN POCAS PALABRAS: Un juego sencillo y tonto que transforma las matrículas de los coches en frases de tres palabras.

ETIQUETAS
Ortográfico, gramático, creativo

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Una carretera llena de coches.

CÓMO JUGAR

(Descargo de responsabilidad: este juego funciona con matrículas españolas. Si aquellas con las que quieres jugar son diferentes, utiliza simplemente las letras de las que dispongas.)

Uno de los jugadores lee las tres letras iniciales de una matrícula. Por ejemplo, **BLT 5026**; **BLT** es lo único que necesitas.

Todos los que están en el coche tienen que pensar una frase con tres palabras que empiecen por esas tres letras, empezando por la B, la segunda será la L y la tercera la T.

¡Este es el juego! Si os gusta competir, el jugador que elige la matrícula podría escoger también al ganador y podría dar puntos, pero en realidad el objetivo del juego es crear las frases, ya sean divertidas o ingeniosas.

EJEMPLO

Juez: «De acuerdo, se trata de BLT».
Jugador 1: «Boniato, limón, tostada».

Jugador 2: «Besa leones tiernamente».
Jugador 3: «Blanca lava tomates».
Jugador 4: «Bien, Lego tiembla».
Etc.

SUBIR DE NIVEL

- ¿Te aburre? ¡Intenta incorporar también los números!

CONSEJOS

- Intenta variar la composición de tus frases. Con solo tres palabras es bastante fácil caer en el SUSTANTIVO, VERBO, COMPLEMENTO, como lo hizo el Jugador 3: *Blanca lava tomates*. Pero puedes colocar el verbo en cualquier posición en tu frase de tres palabras: puedes ponerlo al principio (como el Jugador 2) o al final (*Básicamente, Luisa traduce*).

5. 1-2-3 VEO, VEO

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
1+	Fácil	En curso

EN POCAS PALABRAS: Busca en el exterior números del 1 al 999. Localízalos en orden para ganar.

ETIQUETAS
Colaborativo, competitivo, matemático

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Nada en absoluto.

CÓMO JUGAR

Es una especie de Veo, veo, o de búsqueda del tesoro, y el reto consiste en encontrar números del 1 al 999, en orden, escritos tal cual en el mundo real. Lo he colocado en el capítulo dedicado a los atascos porque es perfecto para pasar el rato con la cara pegada a la ventanilla, aunque tiene un inconveniente: resulta fácil «fingir» que has visto un número y muy difícil para los demás comprobar si estás diciendo la verdad. Por este motivo, si quieres jugar de un modo competitivo, hazlo cuando el coche esté detenido o mientras recorres la ciudad en la que vives.

El desarrollo del juego es bastante sencillo: todo el mundo tiene que buscar números (no letras que formen números) fuera del coche. Los números que estén dentro del coche no cuentan, porque podrías haberlos escrito tú o bien encontrarlos en las páginas de un libro. Por el mismo motivo, no puedes sacar el libro por la ventanilla e ir pasando las páginas. Eso no estaría bien. Juega según las reglas o no juegues.

Los jugadores empiezan buscando el número 1. Si buscáis

de manera conjunta, algo que recomiendo, da por bueno el número cuando lo veas y compártelo cuando esté oculto. Todos buscaréis el 2. Si estáis jugando unos contra otros, entonces la primera persona que vea el 1 se lo queda y los demás tendrán que buscar otro número 1. Si gritáis el número a la vez os lo quedáis los dos.

El número en cuestión puede encontrarse en mitad de un número mayor. Por ejemplo, si ves «1381» puedes usarlo para el «1» o para el «38», pero no para el «31» o el «11», porque tendrías que componerlo tomando números no correlativos.

CONSEJOS

- Los números de los edificios, las matrículas y los carteles anunciadores en la carretera pueden ser un buen lugar en el que encontrar números.
- Si crees que hay alguien que está fingiendo ver los números el juego pierde la gracia. Puedes establecer una norma en la que obligatoriamente sean dos personas las que tengan que ver el número, pues de ese modo se verifica que estaba ahí. O bien jugar solo con gente en la que confíes.

6. BARES CON PATAS

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Fácil	El viaje en coche al completo

EN POCAS PALABRAS: Un viejo juego de los de ir en coche. Contar piernas o patas presentes en los nombres de los bares para conseguir puntos.

ETIQUETAS
Matemático, competitivo, pasar el rato

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Una ruta por España (no por autopista) donde puedas cruzarte con montones de bares. Por desgracia, cada vez resulta más complicado, así que el juego puede resultar un poco lento si no estás en una ciudad o en un pueblo.

CÓMO JUGAR

Ya cuelgue de sus paredes una cabeza de jabalí o un retrato del rey, los bares son una institución muy española. Este juego depende de ellos y puede resultar muy divertido. Ver también COCHE BLANCO (página 19) para una idea similar, aunque algo más rápida, del tanteo.

La misión estriba en buscar bares junto a la carretera. Cada pierna o pata que aparezca en el nombre del cartel del bar cuenta como 1 punto. «El Toro Salvaje», por ejemplo, conllevaría 4 puntos, por las cuatro patas del toro. «Juanito Valderrama» conllevaría 2, y «La Perdiz y el Conejo» anotarían 6.

Si el nombre está en plural, como «Los amigos», daríamos por hecho que se trata de dos a menos que se especifique lo contrario. Así que ese bar supondría 4 puntos.

Los turnos de los jugadores se alargan en tanto en cuanto vayan cruzándose con bares. Sin embargo, si el nombre del bar contiene las palabras *San* o *Casa* estás ELIMINADO. El turno pasa al siguiente jugador, que empieza a jugar al ver el siguiente bar.

EJEMPLO

El **Jugador 1** se cruza con los siguientes bares:

- Los Pirineos (0 puntos)
- El Fénix (2 puntos)
- León Rojo (4 puntos. Total: 6)
- El Jabalí Blanco (4 puntos. Total: 10)
- Nueva York (0 puntos. Total: 10)
- El Cabrero (2 puntos. Total: 12)
- Casa Pedro (ELIMINADO. Total del turno: 12)

El **Jugador 2** toma el testigo, etc.

CONSEJOS

- No se trata del Veo, veo. Si ves un bar díselo a la persona que esté cumpliendo su turno, no lo mantengas en secreto.

7. GATO COME RATÓN

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Media	20 minutos

EN POCAS PALABRAS: Un juego de toma y daca, de astucia, en el que tienes que encontrar algo para vencer al anterior ganador.

ETIQUETAS
Creativo, gramático, tonto

¿QUÉ NECESITARÁS?

- Nada en absoluto.

CÓMO JUGAR

Este juego es una divertida mezcla del Piedra, papel o tijera y de las viejas cancioncillas que se cantan a los niños. Básicamente la idea es que todo tiene un punto débil y que siempre puedes encontrar algo mejor si buscas bien.

Empieza un jugador proponiendo algo pequeño (voy a usar *ratón* para mi ejemplo. Tú también puedes usarlo si quieres. O bien utiliza *escarabajo*, *uña*, *clavo*, *dado de queso*, *céntimo*, *pieza de Lego*, *gusano*, lo que te venga en gana...)

El siguiente jugador tiene que pensar en algo que supere, destruya, utilice, oscurezca, avergüence, denigre o mejore a lo citado con anterioridad. La respuesta se elabora siguiendo este esquema: [Nuevo elemento] [verbo] [elemento anterior].

El siguiente jugador tiene que pensar en algo que supere lo que se acaba de nombrar, y se sigue de ese modo. Lo más adecuado es tener una concepción un tanto laxa de qué es lo que hace que el nuevo elemento «venza» al elemento anterior, para poder seguir jugando el mayor tiempo posible.

¿Sabes una cosa?, lo que mejor explica este juego es un ejemplo. (Fíjate en que utilizo un verbo diferente en cada nueva ocasión que describo *cómo* A derrota a B. No puedes decir simplemente «Martillo *derrota* clavo». Tendrá que ser «Martillo *golpea* clavo», por ejemplo.)

EJEMPLO

Jugador 1: «Ratón».
Jugador 2: «Gato come ratón».
Jugador 3: «Niña acaricia gato».
Jugador 4: «Niño persigue niña».
Jugador 1: «PlayStation tienta niño».
Jugador 2: «Bota aplasta PlayStation».
Jugador 3: «Fuego derrite bota».
Jugador 4: «Agua apaga fuego».
Etc.

CONSEJOS

- Resulta muy tentador intentar «ganar» este juego. Podría escoger lo más poderoso del universo y discutir con cualquiera que quisiese vencerme. Una advertencia: resulta más divertido cuando alguien derrota algo tremendamente poderoso con algo muy pequeño, aunque en realidad no tenga sentido. Pienso en «ratón asusta Superman» o «corcho tapona agujero negro». Esos momentos aportan imágenes muy sugerentes y provocan risas. Y para eso estamos aquí, ¿no es cierto?
- Como norma extra se puede añadir que no sea posible repetir un objeto, ni siquiera en la siguiente ronda. Así tendrás que pensar constantemente en nuevas soluciones.

8. ¿POR QUÉ VALLADOLID SE LLAMA VALLADOLID?

JUGADORES	DIFICULTAD	TIEMPO
2+	Media	30 minutos +

EN POCAS PALABRAS: Escoge un lugar en el mapa y cuenta la historia de por qué se llama de ese modo.

ETIQUETAS
Creativo, contar historias, conversacional

¿QUÉ NECESITARÁS?

Un mapa de tu zona (como alternativa, los carteles indicadores de una carretera ofrecen un montón de buenos nombres).

CÓMO JUGAR

Inventé este juego con mi padre en un viaje a Escocia durante las vacaciones de verano. Es muy divertido, especialmente si te esfuerzas por aparentar que sabes de lo que estás hablando.

Encuentra un pueblo o una ciudad en el mapa que tenga un nombre interesante. Si estás en España hay miles de nombres raros de pueblos y ciudades, pero aunque estés atravesando una zona en la que todas las localidades tienen nombres comunes, lo único que eso implica es que vas a tener que sacarle más partido a tu imaginación.

Explícales a los demás la historia de cómo ese lugar adquirió ese nombre. Intenta dividir el nombre del lugar en palabras más pequeñas y utiliza tu narración para unirlos con el fin de llegar a una conclusión satisfactoria. Fíjate en mi ejemplo si necesitas algo de ayuda. Cuanto más tonta sea tu historia, mejor será.

EJEMPLO

Allá por el siglo XI, cuando las peregrinaciones a Santiago de Compostela para ver los restos del apóstol estaban en su apogeo, no era infrecuente que, a falta de una adecuada señalización, los peregrinos se perdiesen. Algunos retomaban el rumbo y cumplían adecuadamente con su cometido, pero otros muchos se dejaban tentar por historias llamativas o suculentas que, en ocasiones, prometían aventuras gozosas o bien, fama, gloria o dinero. Tal fue el caso de la famosa leyenda del castillo de Dolid.

Aquellos de entre los peregrinos que dejaban atrás Burgos y por ir al norte iban, erróneamente, hacia el sur, no tardaban en oír hablar de ese lugar mítico, toda una tierra de promisión en la que, por lo visto, el generoso señor del lugar era capaz de cumplir sin excesivas dificultades ni miramientos cualquier deseo material que se le solicitase.

Una vez acabada la reconquista, cuando desde el reino de Castilla se decidió poner orden en las tierras que se extendían entre Palencia y Ávila, los agrimensores reales fueron a topar con una amplia comunidad de desarrapados sin tierras ni oficio ni beneficio que parecían atrapados por un extraño estatismo.

Cuando los enviados del rey le preguntaron al que parecía el líder de todos aquellos pobres diablos qué les había llevado a ese lugar que parecía olvidado de la mano de Dios, el tal hombre respondió casi como si hubiese perdido la razón y a modo de portavoz de todos los que se encontraban en su misma situación: «Por diferentes motivos, cuando cada uno de nosotros perdió el rastro del Camino de Santiago, unos hombres sin duda enviados por el demonio, nos ofuscaron el entendimiento con promesas de riqueza y bienestar. Me dijeron, como dijeron al resto de mis compañeros en otros momentos: "En Dolid se verán recompensadas todas sus plegarias. Vaya a Dolid. Vaya a Dolid". Como si de un coro de muertos en vida se tratase, el resto de los integrantes de aquella

extraña comunidad repitió: “Vaya a Dolid. Vaya a Dolid”. Y aquí vinimos», concluyó el pobre desgraciado.

CONSEJOS

- Resulta bastante divertido si todos los jugadores se esfuerzan por describir cómo adquirió su nombre el mismo lugar. Te sorprenderá comprobar lo diferentes que son las ideas de cada uno de los jugadores.
- Si estás estrujándote el cerebro para encontrar una idea, y dividir el nombre no da resultado, recuerda que, a lo largo de los miles de años de nuestra historia, la pronunciación y el modo de escribir los nombres ha cambiado mucho, así que tú también puedes hacerlo. Por ejemplo, Barcelona podría ser «Barca Lona» o «Ver a la Ona». Prueba repitiendo el nombre del lugar un montón de veces, muy rápido, hasta que los límites se difuminen.