

Παίζομεν Λόγω

Gabriel Martí Baeza (Collegium Latinitatis)

Resumen: El presente documento expone una serie de juegos de cartas diseñados para el libro de texto *Logos. Lingua Graeca: Λόγος. Ἑλληνική γλῶσσα*, de Santiago Carbonell, publicado por la editorial Cultura Clásica. Su propósito, por tanto, es fortalecer y consolidar los conocimientos gramaticales, así como los aspectos culturales e históricos, en las diversas situaciones de aprendizaje que el profesorado de las asignaturas de Griego I y Griego II de Bachillerato pueda desarrollar en el marco de sus propuestas pedagógicas.

Palabras clave: ludificación, griego, *LOGOS*, didáctica

INTRODUCCIÓN

Las revoluciones no solo producen grandes cambios, sino que también son semilla de muchas ideas nuevas. Si el año pasado, en esta misma revista¹, presentamos ya una serie de esas nuevas ideas para la revolución didáctica del latín gracias al manual de texto *Via Latina: de Lingua et Vita Romanorum*, este año es el turno del griego. Si bien es cierto que las metodologías activas del griego tienen ya su recorrido en las aulas de Bachillerato con libros de texto tales como *Athenaze. Introduzione al greco antico* (2008), *ALEXANDROS, TO HELLENIKON PAIDION* (2014) o *Diálogos: Prácticas del Griego Antiguo* (2014), el autor de este último nos regaló recientemente (2023) el *Familia Graeca* que todo el profesorado de Lenguas Clásicas estábamos esperando. En efecto, *LOGOS: LINGUA GRAECA PER SE ILLUSTRATA* (Ediciones Cultura Clásica) es un nuevo manual de griego antiguo inspirado en el *Familia Romana: lingua Latina per se illustrata* de Hans Orberg con el que el alumnado de Griego I y Griego II de Bachillerato puede aprender mediante el método inductivo-contextual la gramática, léxico, cultura, mitología, literatura, historia y geografía de la Grecia Antigua.

Tras su segunda edición (2023), el manual ya puebla gran parte de las aulas de Griego en la Comunidad Valenciana y fuera de ella. Su estructura, su variedad de ejercicios (gracias en parte a su libro complementario *LOGOS: EXERCITIA GRAECA*) y las infinitas propuestas y actividades que se encuentran en el Google Sites² del libro, hacen que esta apuesta por semejante vía pedagógica del griego antiguo sea todavía más atractiva. Por ello, creemos oportuno subirnos al carro de las propuestas educativas de este manual con aquello en lo que creemos que es uno de los pilares fundamentales del aprendizaje: el juego.

Como ya escribimos, *a través del juego, el alumnado puede profundizar en los conceptos más complejos, resolver los problemas planteados de manera creativa y consolidar los conocimientos impartidos de forma más efectiva que mediante métodos exclusivamente teóricos. Además, el juego fomenta la cooperación, el pensamiento*

¹ https://revistasaguntina.es/wp-content/uploads/2025/04/9-Ludamus-Via-Latina_bis.pdf

² <https://sites.google.com/educarex.es/logos/logos>

*crítico y la autonomía, habilidades competenciales que son esenciales en su desarrollo y evolución para el mundo moderno. En este sentido, integrar estrategias lúdicas en el aula no solo mejora la retención de información, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los alumnos con su propio proceso de aprendizaje. Así pues, la enseñanza basada en el juego (game-based learning) y la ludificación han cobrado especial relevancia en la educación contemporánea. Las dinámicas como juegos de rol, simulaciones, desafíos colaborativos y el uso de plataformas digitales con elementos lúdicos pueden transformar el aula en un espacio donde el conocimiento se adquiera de manera más orgánica y placentera no solo para el alumnado sino también para el propio docente. (Martí Baeza, Gabriel. *Ludamus Via Latina, Saguntina*, vol. XXI, 2025)*

Este artículo, pues, presentará ejemplos concretos de este tipo de **ludificación** en griego para los contenidos gramaticales y culturales del libro de texto *LOGOS: LINGUA GRAECA PER SE ILLUSTRATA* para la asignatura de Griego I y II en Bachillerato. La finalidad didáctica de las siguientes páginas pretende que, mediante la aplicación práctica de estos juegos en el aula, se incentive el uso de frases cortas en griego, se repase lo dado en clase (en cuanto a morfología, sintaxis, historia, cultura...) y se le dé una realidad práctica a lo impartido teóricamente. Así pues, las propuestas de juego presentadas son, por orden, las siguientes:

- Τάξις τῶν χρόνων (*Timeline*)
- Τίς ἐστι τίς; (¿Quién es quién?)
- Τίθετε ὄπλα! (¡Alto al fuego!)
- Πρόσωπον ἀπὸ μηχανῆς (basado en el “deu al cap” de la Plaza de los Dioses, un *spatium* de los *Ludi Saguntini*)
- Ἀγύρτης (Impostor) *new*

Como ya se mencionó en el pasado artículo³, la inspiración para haber confeccionado esta serie de (mini)juegos han sido los ya creados por el profesor Antonio González

³ https://revistasaguntina.es/wp-content/uploads/2025/04/9-Ludamus-Via-Latina_bis.pdf
Saguntina, vol. 22 (2026)

Amador, presentados en el Google Sites⁴ del *Via Latina: de lingua et vita Romanorum*, junto con, en efecto, aquellos que en 2025 fueron creados por este mismo autor del presente artículo para el libro de texto de Jorge Tárrega y M^a Luisa Aguilar, que son espejo y reflejo de los que se presentan a continuación.

Por último, darle las infinitas gracias (χάρην σοὶ ἔχω) a Ediciones Cultura Clásica (@culturaclasica.es⁵) por habernos cedido de nuevo los derechos de las imágenes ilustradas en las páginas del correspondiente libro de texto para la elaboración de estos materiales, así como también a los autores de las mismas, Asier Mendoza y Delia González, por su excelente trabajo. Además, estas propuestas pedagógicas no habrían sido posibles sin la mano y mente de su diseñador, Adrián Doménech⁶, a quien, este año también, le estoy eternamente agradecido por su paciencia y labor en este proyecto. A continuación, pues, presentamos los diferentes ἀγῶνες que vertebran el cuerpo del presente artículo.

Τάξις τῶν χρόνων

Objetivo del juego

Ser la primera persona en colocar correctamente todas sus cartas⁷ en la línea temporal, ordenando los eventos según ocurrieron en la historia de Odiseo, el Cíclope y la maga Circe (*Odisea*, Cantos IX y X). Las frases y algunas de las imágenes han sido extraídas fundamentalmente del capítulo IA': Ο ΚΥΚΛΩΨ y también del capítulo IZ': ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ (líneas 101-115). Este juego es un complemento estupendo para repasar los fragmentos del *Epítome* de Apolodoro que se trabajan en la asignatura de Griego II.

⁴ <https://sites.google.com/view/via-latina/>

⁵ <https://sites.google.com/view/culturaclasicaediciones>

⁶ <https://adriandomenech.com>

⁷Las cartas para este juego se encuentran disponibles para descargar en el siguiente link: <https://drive.google.com/drive/folders/1851PLMwq46qI3y6DYeVAPscBz6GZUz9Z?hl=es>

Preparación

1. **Baraja las cartas de los sucesos⁸** y reparte **4 cartas (5 cartas si se quiere poner en modo difícil)** a cada participante. Se colocan las cartas enfrente de cada uno/a, con el número oculto (del lado donde no se ve).
 2. Deja el mazo restante en el centro de la mesa, también con los números ocultos.
 3. Toma la **primera carta del mazo** y colócala en el centro de la mesa, con el número visible. Esta será el **inicio de la τάξις τῶν χρόνων**.
-

Cómo jugar

1. **Turnos alternos:**
 - Quien inicia el juego (aquel cuya letra inicial de su nombre esté más cerca de la O de “Odiseo”) elige una de sus cartas y decide dónde colocarla en la τάξις τῶν χρόνων. Παράδειγμα: “Creo que este evento ocurrió antes/después de la carta que está aquí” o “Esto va entre estos dos eventos”.
 - Luego, da la vuelta a la carta y comprueba su número.
2. **Colocación correcta o incorrecta:**
 - **Correcto:** Si el evento está en la posición correcta, la carta permanece en la τάξις τῶν χρόνων.
 - **Incorrecto:** Si la carta no encaja en el orden de la historia, se descarta y el/la jugador/a en cuestión roba una nueva carta del mazo.
3. **Ampliación de la línea:**
 - A medida que más cartas se añaden a la τάξις τῶν χρόνων, los jugadores deben ubicarlas correctamente entre los eventos ya colocados, aumentando así la dificultad.

⁸ En efecto, ubicar temporalmente con exactitud (siglo y año) los eventos acontecidos en la *Odisea* es prácticamente imposible, por lo que, en el caso de este *timeline* se ha optado por ordenarlos con la enumeración griega (Α', Β', Γ'...) y romana (I, II, III...). Además, no todos los momentos están presentes, pues se centran, sobre todo, en los sucesos de los capítulos del libro de texto LOGOS ya mencionados y de la antología de textos de Apolodoro seleccionados para el curso de 2º de Bachillerato en Griego II.

Fin del juego

- El juego continúa hasta que **un jugador se quede sin cartas** tras colocar su última carta correctamente. ¡Ese jugador/a es declarado/a **νικηφόρος!**
 - Se puede seguir jugando hasta que el último participante coloque correctamente su última carta de suceso.
-

Reglas adicionales

- **Desempates:** Si dos jugadores terminan en el mismo turno, gana quien haya colocado más cartas correctamente durante la partida.

Orden de las cartas (solucionario)

Πρῶτν καταντᾶ εἰς τὴν λωτοφάγων χώραν.	A' (I)
Ἐπειτα ἐκ τῆς χώρας τῶν λωτοφάγων ἀποπλεῖ.	B' (II)
Τῇ γῆ τῶν κυκλώπων προσπελάζει.	Γ' (III)
Μετὰ δώδεκα ἑταίρων ἀποβαίνει ἀπὸ τῆς νεῶς.	Δ' (IV)
Ἄντρον ἐνὸς κύκλωπος ὄρα πλησίον τῆς θαλάσσης.	Ε' (V)
Ὁ Πολύφημος, ἀνὴρ ὑπερμεγέθης ἄγριος ἀνδροφάγος, ἕνα ὀφθαλμὸν ἐπὶ τοῦ μετώπου εἶχε.	ΣΤ' (VI)
Ἔρχονται οὖν ὁ Ὀδυσσεὺς καὶ οἱ δώδεκα ἑταῖροι εἰς τὸ τοῦ κύκλωπος ἄντρον καὶ πῦρ ἀνακαίουσιν.	Z' (VII)
Ἐπειτα τὸν τοῦ κύκλωπος τυρὸν ἐσθίουσιν, τὸ γάλα αὐτοῦ πίνουσι.	H' (VIII)
Ὁ κύκλωψ τὸ ποίμνιον εἰσελεύει καὶ λίθον ὑπερμεγέθη τῇ θύρᾳ προστίθησιν.	Θ' (IX)
Ὁ κύκλωψ ἄνδρα λαμβάνει καὶ κατεσθίει.	I' (X)
Ὁ Ὀδυσσεὺς ἀσκὸν οἴνου τῷ κύκλωπι παρέχει.	ΙΑ' (XI)
Ἐπνος τὸν κύκλωπα λαμβάνει καὶ κοιμᾶται.	ΙΒ' (XII)
Ὁ Ὀδυσσεὺς ῥόπαλον ἐν τῷ ἄντρῳ εὕρισκει καὶ σὺν τέσσαρσιν ἑταίροις αὐτὸ ἀποξύνει καὶ ἐν τῷ πυρὶ καίει.	ΙΓ' (XIII)
Ἄμα τριβουσιν τὸ ῥόπαλον οἱ πέντε ἄνδρες ἐν τῷ ἐνὶ ὀφθαλμῷ τοῦ κύκλωπος.	ΙΔ' (XIV)
Τὸ ποίμνιον καὶ ὁ κύκλωψ ἐκβαίνουσιν ἐκ τοῦ ἄντρου.	ΙΕ' (XV)

Ὁ Ὀδυσσεὺς ὑπὸ τὴν γαστέρα μεγάλου κριοῦ κρύπτεται.	ΙΣΤ' (XVI)
Ὁ μὲν τὸ ὄνομα ἀναβοᾷ, ὁ δὲ λίθον βάλλει.	ΙΖ' (XVII)
Ὁ Ὀδυσσεὺς καὶ οἱ ἑταῖροι εἰς τὴν Αἰαίαν νῆσον ἔρχονται.	ΙΗ' (XVIII)
Ὁ Εὐρύλοχος πορεύεται μεθ' ἑταίρων εἰκοσιδύο τὸν ἀριθμὸν πρὸς τὴν Κίρκην.	ΙΘ' (XIX)
Ἡ Κίρκη ἐκάστῳ κυκεῶνα δίδωσι κερκαμένον φαρμάκῳ.	Κ' (XX)
Ἡ Κίρκη ῥάβδῳ αὐτῶν ἄπτεται καὶ τὴν μορφὴν ἀλλάσσει.	ΚΑ' (XXI)

Τίς ἐστὶ τίς;

Objetivo del juego

Descubrir el personaje que se le ha adjudicado a cada oponente haciendo preguntas que solo se puedan responder con **ναί** (sí) o **οὐδαμῶς** (no).

Preparación

1. A cada jugador se le asigna un tablero⁹ donde están todos los personajes visibles (por capítulos en función del color) y lo coloca frente a sí.
 2. Baraja las cartas de personaje¹⁰ y reparte una a cada jugador/a. Esa será su **personaje oculto** que no se ha de mostrar a los oponentes.
 3. El resto de las cartas puede dejarse a un lado boca abajo.
-

Cómo jugar

1. **Turnos alternos:**
 - Un jugador comienza (asignado aleatoriamente) haciendo una pregunta a cualquier oponente que pueda responderse con **ναί** o **οὐδαμῶς** sobre las

⁹ <https://drive.google.com/drive/folders/1zM0Iw8XAIHi13OwOE6RNmzafd1p9KbWv?hl=es>

¹⁰ Material denominado “cartas τίς ἐστὶ τίς;” en el anterior link también.

características del personaje oculto del oponente (Ἄρα θεός ἐστίν; / Ἄρα θερίον ἐστίν; / Ἄρα γυνή ἐστίν; / Ἄρα δοῦλος ἐστίν;).

- El oponente responde con **ναί** o **οὐδαμῶς**.

2. **Eliminación de personajes:**

- Basándote en la respuesta, tacha con un rotulador las pestañas de los personajes en tu tablero (plastificado a poder ser) que no coincidan con la información obtenida. Παράδειγμα, si la respuesta fue οὐδαμῶς a la pregunta “Ἄρα θεός ἐστίν;”, tacha en el tablero todos los personajes que sean dioses.

3. **Turno del oponente:**

- Ahora es el turno del siguiente jugador/a (en orden de las agujas del reloj) para hacer una pregunta a cualquier oponente y reducir sus opciones.

Adivinación del personaje¹¹

- Cuando un jugador/a cree que sabe quién es el personaje oculto de un oponente, puede usar su turno para adivinarlo en lugar de hacer una pregunta.
- Si acierta, ¡gana **1 punto**!
- Si falla, pierde el turno.

Reglas adicionales

1. Las preguntas deben ser claras y referirse a características visibles de los personajes o relativas al personaje en cuestión.
2. No está permitido mirar la carta del personaje oculto de tu oponente.

¹¹ El listado de personajes disponibles en las cartas, y su separación correspondiente por capítulos, está más abajo, dividiéndose entre ellos por colores que se representan a su vez en las cartas.

Fin del juego

El juego termina o bien cuando se acaben las cartas o bien cuando se acabe el tiempo (fijado previamente o no). El participante que haya acumulado más puntos tras haber adivinado más personas del resto de jugadores, ¡es el/la **νικηφόρος!**

PERSONAJES DISPONIBLES EN LAS CARTAS (POR CAPÍTULOS)

Πρόσωπα	Κεφάλαιον
Διόνυσος	I
Ήφαιστος	I
Απόλλων	I
Ζεύς	I
Έρμης	I
Άρης	I
Πυθαγόρας	I
Όρφεύς	I
Πλάτων	I
Άφροδίτη	I
Άθηνᾶ	I
Άρτεμις	I
Ήρα	I
Δημήτηρ	I
Περσεφόνη	I
Κόριννα	I
Διοτίμα	I
Κλεοπάτρα	I
Χείρων	I
Πήγασος	I
Πολύφημος	I
Άστερίων	I
Κέρβερος	I
Χίμαιρα	I
Μέδουσα	I
Ύδρα	I

Ποδάργη	I
Απολλώνιος	II
Πάτροκλος	II
Υπατία	II
Κασσάνδρα	II
Έλένη	II
Απολλόδωρος	II
Φίλιππος	II
Καλλίμαχος	II
Ήλεκτρα	II
Καλλιρρόη	II
Παρθενόπη	IV
Σφίγξ	IV
Σκύλλα	IV
Ίππόλυτος	V
Πανδώρα	V
Άιδης	VI
Ποσειδών	VI
Άτλας	VII
Προμηθεύς	VII
Έστία	VII
Ήρακλής	VII
Ευρώπη	VII
Αίγεύς	IX
Ιώ	IX
Όδυσσεύς	XIV
Δάφνη	XVII
Κίρκη	XVII
Αράχνη	XVII

Τίθετε όπλα!

Objetivo del juego

Ser el jugador con la mayor cantidad de puntos al final, escribiendo palabras que cumplan con las categorías asignadas y empiecen con la letra seleccionada.

Saguntina, vol. 22 (2026)

ISSN: 1887-6331

Preparación

1. Materiales necesarios:

- Papel y lápiz o bolígrafo para cada participante.
- La plantilla¹² de categorías [ver listado de ejemplos más abajo].
- Opcional: Un reloj o cronómetro para medir el tiempo.

2. Elegir la letra:

- Una persona selecciona una letra al azar del alfabeto. Esto puede hacerse utilizando un diccionario (de griego), ruleta o cualquier método al azar.

Cómo jugar

1. Inicio de la ronda:

- Todos los jugadores deben escribir una palabra en cada categoría que **comience con la letra seleccionada**. Ejemplo: Si la letra es "A" (alfa) y una categoría es πρόσωπα (personajes), puede escribir Ἀπολλώνιος.

2. Competencia por velocidad:

- La persona que sea la primera en completar todas las categorías grita “τίθετε ὄπλα!” para detener la ronda.

3. Revisión de palabras:

- Una vez que alguien declara “τίθετε ὄπλα!”, todos los jugadores dejan de escribir inmediatamente.
- Revisan las respuestas juntos para asignar puntos:
 - Si la palabra es válida y nadie más la escribió: **10 puntos**.
 - Si la palabra es válida, pero otro jugador también la escribió: **5 puntos**.
 - Si la palabra no es válida: **οὐδεν (0)**.

¹² https://drive.google.com/drive/folders/1TS9jUGG9J_p9tfXByRdw1vEJq2wy8N79?hl=es
Saguntina, vol. 22 (2026)

Fin del juego

- El juego continúa con nuevas rondas, seleccionando una nueva letra en cada una.
- La partida termina tras un número acordado de rondas.
- ¡La persona con la **mayor cantidad de puntos acumulados** será el/la νικηφόρος!

Reglas adicionales

- **Palabras válidas:** Las palabras deben pertenecer claramente a la categoría. Si hay dudas, se vota entre los jugadores para determinar su validez.
- **Categorías repetidas:** No puedes repetir palabras que ya usaste en rondas anteriores (opcional).
- **Letras difíciles:** Si sale una letra muy complicada (Ξ , Ψ), se puede decidir entre todos si repetir la selección o simplificarla (que la palabra **contenga** la letra).

Ejemplo de categorías (dependiendo del capítulo en el que se ponga en práctica)

- Γράμμα (letra) → siempre ha de estar
- Πρόσωπα (personajes)
- Ζώα (animales)
- Φεογραφία (geografía)
- Όνόματα (sustantivos)
- Επίθετα (adjetivos)
- Ρήματα (verbos)
- Βαθμός (puntuación) → siempre ha de estar

Πρόσωπον ἀπὸ μηχανῆς

Objetivo del juego

El objetivo es **adivinar el personaje del libro de texto LOGOS** que tienes en la cabeza (o en la frente) haciendo preguntas que solo pueden ser respondidas con **ναί (sí)** o **οὐδαμῶς (no)**, antes de que los demás jugadores adivinen el suyo (muy parecido al **τίς ἐστί τις;**).

Preparación

1. **Material necesario:**
 - **Fichas de personajes** (utilizar las mismas que en el “**τίς ἐστί τις;**”, cuyo link está arriba en su apartado correspondiente).
 - **Cinta adhesiva o pinzas** para pegar las tarjetas en la frente de cada jugador/a.
2. **Número de jugadores:** El juego puede jugarse con **2 o más jugadores**, pero lo ideal es entre **4 a 8 jugadores** para que sea más divertido.
3. **Elección de los personajes:**
 - Cada jugador **recibe al azar** una tarjeta con el nombre y dibujo de un **personaje oculto**.
 - La tarjeta será **pegada en la frente del jugador/a sin que este lo vea**.
4. **Organización del espacio:** Los jugadores deben sentarse en un círculo o en un lugar donde puedan verse entre sí.

Cómo jugar

1. **Hacer preguntas:**
 - En su turno, el jugador activo hace una pregunta a los demás jugadores (**Ἄρα θεός εἰμί; / Ἄρα θερίον εἰμί; / Ἄρα γυνή εἰμί; / Ἄρα δοῦλος εἰμί;**).
 - **Las respuestas solo pueden ser ναί o οὐδαμῶς**, sin más explicaciones.
 - A continuación, pasa el turno al siguiente participante.
2. **Adivinar el personaje:**

- El jugador puede seguir haciendo preguntas hasta que crea tener suficiente información para adivinar su **personaje oculto**.
- El jugador puede intentar adivinar su **personaje oculto**, diciendo en voz alta, durante su turno, el nombre que cree que es.

3. Reglas de adivinación:

- Si el jugador **adivina** correctamente, gana **1 punto** y se le da otra tarjeta con otro **personaje oculto**.
- Si **no adivina** correctamente, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin del juego

- El juego puede durar tanto como se desee. El jugador/a con más puntos al final del juego (cuando se acaben las tarjetas o el tiempo) es el/la **νικηφόρος!**

Consejos estratégicos

- Piensa en **características generales** de los personajes, como **profesión, género, época o lugar**. Preguntar sobre aspectos amplios primero puede ser más efectivo.

Άγύρτης

Objetivo del juego

El objetivo es descubrir quién es **el impostor (άγύρτης)** del grupo a través de la relación de palabras que haga cada jugador/a en voz alta con la palabra clave que todos, a excepción del impostor/a, conocen. El impostor/a debe intentar pasar desapercibido sin ser descubierto por los demás jugadores.

Preparación

1. Número de jugadores:

El juego puede jugarse con **4 o más jugadores**, cuantos más mejor para que el debate sea más interesante.

2. Elección del impostor(es):

- El/la docente piensa en una palabra del vocabulario del capítulo que elija (mejor sustantivos, adjetivos y verbos).
- A continuación, mediante papeles con la palabra escrita o susurrándola al oído de cada alumno/a, elige quién o quiénes son los impostores del grupo.

3. Organización del espacio:

Los jugadores deben sentarse en **círculo**, de modo que todos puedan verse y escucharse con claridad.

Cómo jugar

1. Ronda de preguntas:

- Por turnos, cada jugador **pronuncia una palabra en voz alta** relacionada con la palabra que cree que tienen todos, sin dar explicaciones adicionales.
- El turno pasa al siguiente jugador/a, quien hace lo mismo hasta que todos hayan pronunciado una palabra relacionada con la oculta.

2. Observación y deducción:

- Los jugadores han tenido que prestar atención a la palabra de cada uno para **detectar incoherencias** con respecto a la palabra oculta.
- El impostor, mientras tanto, debe responder de forma creíble, intentando no revelar que tiene una palabra diferente.

3. Acusación:

- Al final de la ronda, los jugadores pueden **votar** quién creen que es el impostor/a. Para ello se inicia una discusión en la que se debate quién o quiénes son los impostores.
- Finalizado el debate, cada jugador/a dice en voz alta el nombre del compañero/a al que acusa.
- El nombre que reciba más votos es el expulsado en esta ronda (solo uno).
- Se continúan haciendo más rondas con la misma dinámica hasta descubrir a todos los impostores.

Fin del juego

- Si el grupo acierta y descubre a todos los impostores, **gana el grupo**.
- Si el impostor no es descubierto tras superar la ronda con los últimos tres participantes, **gana el impostor**.

Consejos estratégicos

- El impostor debe intentar averiguar cuál es la palabra oculta y pronunciar con seguridad la palabra relacionada en su turno para no levantar sospechas.