

Hombres lobo

de Castronegro

An illustration of a group of people sitting in a circle in a dark forest at night, illuminated by a campfire. In the background, a large, dark silhouette of a werewolf with glowing yellow eyes looms over the group. The people are wearing face paint or masks, some with glowing yellow patterns. The scene is atmospheric and mysterious.

Un juego de Philippe des Pallières y Hervé Marly,
de 8 a 18 jugadores, a partir de 10 años.

*En lo más profundo del bosque,
la pequeña aldea de Castronegro es, desde hace
algún tiempo, presa de los Hombres Lobo.
Todas la noches, algunos habitantes de la aldea,
convertidos en Hombres Lobo por un extraño
fenómeno, asesinan a sus vecinos.
Los supervivientes deben superar su miedo para
poder erradicar esta plaga venida de la noche
de los tiempos, antes de que la aldea pierda
sus últimos habitantes.*

Philippe y Hervé

OBJETIVO DEL JUEGO:

Para los Aldeanos: Eliminar a los Hombres Lobo.

Para los Hombres Lobo: Eliminar a los Aldeanos.

COMPONENTES:

24 cartas

4 cartas
Hombre Lobo



13 cartas *Simple Aldeano*



1 *Vidente*



1 *Ladrón*



1 *Cazador*



1 *Cupido*



1 *Bruja*



1 *Niña Pequeña*



1 *Alguacil*



LOS HOMBRES LOBO:

Cada noche, **devoran** un Aldeano.

Durante el día tienen que **ocultar su identidad** nocturna para evitar el linchamiento popular.

Son 1, 2, 3 o 4 en función del número de jugadores y de las variantes que se apliquen en la partida.



LOS ALDEANOS

(todos aquellos que no son hombres lobo)

Cada noche, uno de ellos es **devorado** por los hombres lobo. Ese jugador es eliminado del juego.



Los jugadores que sobrevivan se reúnen la mañana siguiente. Tienen que descubrir entre el resto de jugadores alguna pista que delate sus identidades nocturnas de devoradores de hombres.



Tras deliberar, **votan el linchamiento y la ejecución de un sospechoso**, que será eliminado del juego.



El Simple Aldeano



No tiene ninguna habilidad particular.

Sus únicas armas son la **capacidad de análisis** de los comportamientos para identificar a los Hombres Lobo, y su **fuerza de convicción** para impedir la ejecución de inocentes.

La Vidente



Cada noche descubre **la verdadera personalidad** de un jugador a su elección.

Debe ayudar a los demás Aldeanos, pero debe ser discreta para no ser descubierta por los Hombres Lobo.

El Cazador ©



Si es devorado por los hombres lobo o linchado erróneamente por los jugadores, el Cazador tiene el **poder de replicar** eliminando inmediatamente al jugador que quiera.

Cupido ©



Disparando sus famosas flechas mágicas, Cupido puede **enamorar a 2 personas para siempre.**

La primera noche (turno preliminar), designa a los dos jugadores, que serán los enamorados. Cupido puede, si quiere, designarse a sí mismo como uno de los enamorados.

Si uno de los enamorados es eliminado, el otro muere de pena inmediatamente. Un enamorado no puede votar nunca contra su ser amado (ni siquiera para despistar).

Importante: si uno de los enamorados es **un Hombre Lobo y el otro un Aldeano**, el objetivo de la partida cambia para ellos dos.

Para vivir su amor en paz y ganar la partida, deben eliminar al resto de jugadores, tanto Aldeanos como Hombres Lobo, respetando las reglas del juego.

La Bruja ©



Sabe preparar **2 pociones** extremadamente poderosas:

Una poción **curativa**, para resucitar a un jugador muerto por los Hombres Lobo, y una poción **venenosa**, para eliminar a un jugador por la noche.

La bruja solo puede usar cada poción **1 vez** durante la partida. Puede incluso utilizar las dos pociones **la misma noche**.

Por la mañana, según se hayan utilizado las pociones, podrá haber **2 muertos, 1 muerto o ningún muerto**.

La Bruja puede utilizar las pociones en **su interés**, y por lo tanto curarse a sí misma.

Si tras unas cuantas partidas este personaje os parece demasiado poderoso, limitad sus poderes a una sola poción por partida.

La Niña Pequeña ©



La Niña Pequeña puede, entreabriendo los ojos, **espiar a los Hombres Lobo** por la noche, mientras cometen sus asesinatos.

Si alguno de los hombres lobo la sorprende, la Niña muere inmediatamente (en silencio) en lugar de la víctima designada.

La Niña Pequeña solo puede espiar por la noche, durante el turno de actividad de los hombres lobo.

El Alguacil ©



Esta carta es entregada a uno de los jugadores además de su carta de personaje.

El Alguacil es **elegido** por votación. No se puede declinar el honor de ser Alguacil.

Desde ese momento, los votos de ese jugador para elegir qué personaje es linchado cuentan **doble**. Si el jugador es eliminado, en su último suspiro designa a su sucesor.

El Ladrón ©



Si queremos jugar con el Ladrón, hay que añadir dos cartas de Simples Aldeanos además de las ya elegidas.

Tras repartir las cartas, las dos cartas no distribuidas se colocan en el centro de la mesa boca abajo.

La primera noche, el ladrón podrá descubrir esas dos cartas, y **cambiar su carta** por una de ellas.

Si las dos cartas son dos Hombres Lobo, está **obligado** a cambiar su carta por una de Hombre Lobo.

Jugará ese personaje hasta el final de la partida.

DISTRIBUCION DE PERSONAJES PARA PARTIDAS SIMPLIFICADAS



2 Hombres Lobo

o más según el número
de jugadores
(ver cuadro más abajo)



La Vidente



Los Simples Aldeanos

(en número suficiente.)

Distribución aconsejada

Número de jugadores
(salvo el narrador)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13



TURNOS DE JUEGO

PUESTA EN ESCENA



- A.** Los jugadores acuerdan o echan a suertes quién es **el narrador**, que no tiene personaje, pero que dirige la partida. En las primeras partidas, es aconsejable que el narrador sea alguien que conozca el juego, o el que mejor haya entendido las reglas, o un hábil líder de grupo, para crear un buen ambiente.
- B.** El narrador distribuye a cada jugador **1 carta de personaje boca abajo**. Cada jugador mira discretamente su personaje, y deposita su carta boca abajo delante de él.
- C.** El narrador duerme a la aldea.
Para ello dice “se hace de noche, la aldea duerme, los jugadores cierran los ojos”. Todos los jugadores bajan la cabeza y cierran los ojos. Tras esto, en función de la elección de personajes en juego, el narrador llama a los diferentes personajes.

TURNO DE PREPARACIÓN *(salvo partidas simplificadas)*

D. El narrador llama al **Ladrón**.

El narrador dice: “**El ladrón se despierta**”. El jugador que tiene la carta Ladrón abre los ojos y mira discretamente las dos cartas que hay en el medio de la mesa, y cambia si quiere de personaje. El narrador dice “El Ladrón vuelve a dormir”.

El Ladrón vuelve a cerrar los ojos.

E. El narrador llama a **Cupido**.

El narrador dice “**Cupido se despierta**”. Cupido abre los ojos y designa a dos jugadores (de los cuales uno puede ser él mismo). El **narrador** da una vuelta a la mesa y **toca** discretamente el hombro de los dos enamorados. El narrador dice “Cupido vuelve a dormir”. Cupido vuelve a cerrar los ojos.

F. El narrador llama a los **Enamorados**.

El narrador dice “**Los enamorados se despiertan, se reconocen y se vuelven a dormir**”. No se muestran sus cartas, de manera que cada jugador ignora la verdadera personalidad del ser amado. Tras esto, el narrador sigue con el turno normal.

TURNO NORMAL

Varía según la elección de personajes en juego y su supervivencia en la partida, pero los personajes son llamados siempre en este orden:

1. El narrador llama a la **Vidente**.

El narrador dice “**¡La vidente se despierta, y señala a un jugador del que quiere conocer la verdadera personalidad!**”

El narrador muestra a la Vidente la carta del jugador designado. El narrador dice “la vidente se vuelve a dormir”. La Vidente vuelve a cerrar los ojos.

2. El narrador llama a los **Hombres Lobo**.

El narrador dice: “**¡Los Hombres lobo se despiertan, se reconocen y designan una nueva víctima!**”

Los Hombres Lobo (*y solamente ellos*) levantan la cabeza, abren los ojos, se ponen de acuerdo en silencio y **designan** una nueva víctima. Durante este turno, la **Niña Pequeña** puede espiar a los Hombres Lobo (*entreabriendo los ojos discretamente*), aunque no está obligada a ello.

Si la sorprenden, los Hombres Lobo tienen derecho a cambiar de opinión y la Niña Pequeña muere en lugar de la víctima previamente escogida.

El narrador dice: **“los Hombres Lobo saciados vuelven a dormirse y sueñan con próximas y sabrosas victimas!”**

Los Hombres Lobo vuelven a cerrar los ojos.

3. El Narrador llama a la **Bruja**.

El narrador dice: **“La Bruja se despierta, le muestro/ enseño la víctima de los Hombres Lobo.**

¿Usará su poción curativa o su poción venenosa?”.

El narrador señala a la Bruja la víctima de los Hombres Lobo. La bruja no está obligada a usar su poder en un turno específico. Si usa una poción, debe **designar** al narrador su destinatario, con el pulgar hacia **arriba** para la **curación**, con el pulgar hacia **abajo** para el envenenamiento.

El narrador revelará el eventual efecto de la poción la mañana siguiente.

4. El narrador **despierta** a toda la aldea.

El narrador dice: “**Amanece en la aldea, todo el mundo despierta y abre los ojos, todo el mundo salvo...**”

El narrador anuncia entonces el o los jugadores que han sido **víctimas** de los hombres lobo o de la bruja durante la noche.

Este o estos jugadores revelan su carta porque han sido eliminados del juego. No podrán comunicarse con el resto de jugadores de ninguna forma.

- Si uno de estos jugadores es el **Cazador**, tiene derecho a replicar, eliminando inmediatamente a otro jugador a su elección.
- Si uno de los jugadores es uno de los dos **Enamorados**, el otro enamorado muere de pena inmediatamente.
- Si uno de los jugadores es el **Alguacil**, designa a su sucesor.

5. La Aldea entera **debate** y busca sospechosos.

El narrador debe animar y avivar los debates.

Un ruido sospechoso durante la noche, un comportamiento extraño con respecto a otro jugador o una manera de votar siempre idéntica de ciertos aldeanos: he aquí posibles

indicios que pueden llevar a sospechar que ciertos jugadores son Hombres Lobo.

En el transcurso de esta fase no hay que perder de vista que los objetivos de cada uno son diferentes:

- Cada Aldeano intenta **desenmascarar un Hombre Lobo** y hacer que todos voten contra él.
- Los Hombres Lobo deben hacerse pasar por **Aldeanos**.
- La Vidente y la Niña Pequeña tienen que **ayudar** a los otros aldeanos, pero sin poner demasiado pronto su vida en peligro al descubrir su identidad.
- Los enamorados **deben protegerse** mutuamente.

Cualquiera se puede hacer pasar por alguien que no es. Aquí **comienza el juego** de verdad. Haced notar vuestro talento de oradores, tiraos faroles o decid la verdad, pero sed siempre creíbles. Al final, uno siempre acaba descubriéndose de una u otra forma; las sospechas acaban muchas veces por ser acertadas.

6. La aldea **vota**.

Los jugadores deben eliminar a un jugador **sospechoso** de ser Hombre Lobo.

A la señal del narrador, cada jugador vota al jugador que quiera eliminar señalándolo con el dedo. El jugador que reciba más votos es eliminado. No olvidéis que el voto del **Alguacil** cuenta doble.

En caso de empate, si está presente, el voto del alguacil decide. Si no es así, se vota otra vez.

Si sigue habiendo empate, ningún jugador es eliminado.

El jugador eliminado descubre su carta y **no podrá comunicarse** con los demás jugadores de ninguna forma.

Si el jugador linchado es el Cazador, eliminará a su vez a otro jugador inmediatamente.

7. La aldea vuelve a dormir.

El narrador dice: “**Se hace de noche, los supervivientes se vuelven a dormir**”; los jugadores vuelven a cerrar los ojos (los jugadores eliminados se callan, sobre todo al descubrir quiénes son los hombres lobo).

El juego se reanuda al principio del turno normal, etapa 1.

GANAR LA PARTIDA...

Los Aldeanos ganan en cuanto consiguen eliminar al último Hombre Lobo.

Los Hombres Lobo ganan si eliminan al último aldeano vivo.

Caso Particular: si los enamorados son **1 Hombre Lobo + 1 Aldeano**, ganan cuando han eliminado a los demás.

CONSEJOS AL NARRADOR

Tu **papel** es fundamental: de tu talento depende **el ambiente** del juego. Guiados por ti, los jugadores se van a divertir. No dudes en crear una atmósfera de angustia. Crea suspense cuando reveles las víctimas de los Hombres Lobo. Y **aviva** los debates si decaen.

Las frases de llamada nocturna de los personajes solo son ejemplos. Cuando domines bien la técnica, déjate llevar por tu propia inspiración.

Con jugadores experimentados, aunque **no seáis muchos**, no dudes en utilizar los personajes con poderes especiales, porque añade interés a las partidas.

Con jugadores novatos, introduce poco a poco las otras cartas de personajes.

La diversión reside en el ambiente que se cree.

Las partidas son relativamente cortas, jugad varias seguidas y **variad los personajes.**

Importante:

- Cuando **hables**, ten cuidado de no dar pistas de la identidad de los personajes: “llamo al Vidente...eeh, digo, a La Vidente”.
- Por la noche, cuando te dirijas a los personajes, **no dirijas la voz hacia ellos**; el resto de jugadores podría deducir su posición en la mesa.
- Si los hombres lobo no consiguen ponerse de acuerdo o no se deciden, mala suerte para ellos, porque esa noche **no habrá víctima.**
- Si jugáis con la **Niña Pequeña**, los jugadores no deben bajar la cabeza ni ponerse las manos delante de los ojos.

- Cuando la Vidente espía, haz como que le das la vuelta a las cartas de todos los jugadores.
- Da una vuelta completa a la mesa para designar a los Enamorados.
- Puedes esperar varios turnos antes de hacer elegir por votación al Alguacil, para dar tiempo a los jugadores a formarse una opinión de sus compañeros.
- Si sois poco numerosos, el narrador puede jugar (ver en la web de Internet).



Para más consejos y conocer las variantes del juego, visita,
www.the-werewolves.com

CONSEJOS A LOS JUGADORES

Los Hombres Lobo: una estrategia eficaz para librarse de una acusación es votar contra tu propio compañero. Hace falta no obstante que los aldeanos se den cuenta.

La Vidente: cuidado, si has descubierto un Hombre Lobo, a lo mejor vale la pena descubrir tu identidad para acusar a un jugador, pero no demasiado pronto.

La Niña Pequeña: es un personaje muy poderoso, pero muy angustioso de jugar. No dudes en espiar: da miedo pero hay que aprovecharlo rápidamente antes de ser eliminado.

El Cazador: siempre es bueno, en caso de acusación, hacerse pasar por el Cazador.

Cupido: si te designas a ti mismo como enamorado, no escojas un compañero sentimental bocazas.

El Alguacil: no dudes en presentarte al cargo de Alguacil, haz campaña. Pero si eres Hombre Lobo, no busques el puesto demasiado abiertamente.

Muéstrate orgulloso de tu cargo, exhibe la carta en tu solapa.

La Bruja: tu personaje va cobrando importancia a medida que se acerca el final de la partida. No desperdicies tus hechizos.

Para saber más: www.the-werewolves.com



Nominé
Spiel
des
jahres
2003

Los autores desean dar las gracias a:

Nadine Bernard, Théo Dupisson, Elvire y Chloé, Philippe Mouret,
Caroline Ottavis, Laurent Bernard y Vincent Pessel,
que contribuyeron a esta versión final del juego,
y sobre todo, a Bruno Faidutti.

*Todas las cartas © han sido creadas
por Philippe des Pallières y Hervé Marly*

*Ilustraciones de la parte superior de la caja y de las cartas:
Alexios Tjoyas*

*Ilustración de la parte posterior de la caja: Naïade
Nuevo diseño de la caja: Tom Vuarchex*

© 2020 Asmodee Group

LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO es una marca
registrada de Asmodee Group.



TURNOS DE JUEGO

Turno de preparación

- *La aldea se duerme*
- El Ladrón
- Cupido
- Los enamorados

Turno normal

- La Vidente
- Los Hombres Lobo (+ la Niña Pequeña)
- La Bruja
- *La Aldea se despierta*
- La Aldea vota
- *La Aldea se vuelve a dormir*