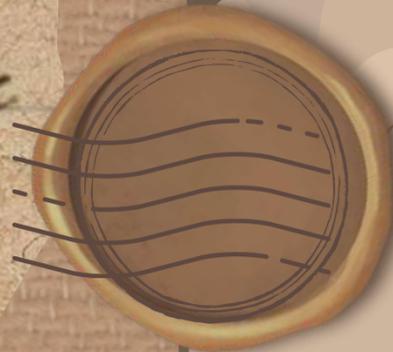


# Los Hombres Lobo



# Índice

01. Introducción
02. Objetivo del juego
03. Preparación del juego
04. Comienzo de la partida
05. Desarrollo de la partida
06. Finalización del juego
07. Roles de los Personajes

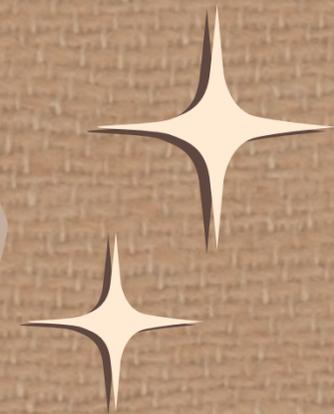


01

# Introducción



Los Lobos de Castronegro es un juego de deducción y roles ocultos, donde los jugadores deben trabajar en equipo para descubrir quiénes son los lobos que acechan al pueblo. Los aldeanos deben eliminar a los lobos, mientras que los lobos intentan pasar desapercibidos y devorar a los aldeanos uno por uno. El juego es dinámico y emocionante, con personajes especiales que añaden variedad a cada partida.



02

# Objetivo del juego

## Aldeanos

El objetivo de los aldeanos es descubrir y eliminar a todos los hombres lobo. Como los aldeanos no conocen la identidad de los lobos, deben deducirla a través de discusiones y votaciones.

## Hombres lobo

Los lobos deben eliminar a todos los aldeanos sin ser descubiertos. Cada noche se reúnen en secreto para seleccionar a una víctima.

## Tercer bando (opcional):

Si el personaje de Cupido está en juego, puede enamorar a dos jugadores (uno lobo y uno aldeano), que formarán un bando independiente. Su objetivo es sobrevivir juntos hasta el final de la partida.

03

# Preparación del juego



## Reparto de roles

Cada jugador recibe una carta en secreto que indica su personaje (aldeano, hombre lobo o personaje especial). El narrador, que organiza el juego, no participa directamente pero conoce los roles de todos.

## Número de lobos

Dependiendo del número de jugadores, se ajusta el número de hombres lobo. Para 8 a 11 jugadores, se recomienda usar 2 lobos; para más de 12 jugadores, 3 lobos.

## Posición de los jugadores

Los jugadores se sientan en círculo, y el narrador se ubica en un lugar desde donde pueda controlar las fases de la partida.

# Comienzo de la partida



El juego empieza con la primera noche, en la que todos los jugadores cierran los ojos. El narrador llama en secreto a los personajes especiales para que actúen en el siguiente orden:

1. Ladrón (opcional): Si el ladrón está en juego, puede cambiar su carta por una de las sobrantes.
2. Cupido (solo la primera noche): Si está en juego, selecciona a dos jugadores para que se enamoren. Los jugadores enamorados se reconocen en secreto y formarán un bando independiente.
3. Vidente: La vidente puede señalar a un jugador para que el narrador le revele si es un hombre lobo.
4. Hombres Lobo: Los lobos abren los ojos y se reconocen. Luego, eligen en secreto a un jugador para devorar.
5. Bruja: La bruja puede usar una de sus dos pociones: una para salvar a la víctima de los lobos y otra para matar a cualquier jugador que elija.

Tras esta fase de noche, todos los jugadores abren los ojos y comienza la primera fase de día.

# Desarrollo de la partida



El juego se desarrolla en rondas que alternan entre noche y día.

## Noche

Durante la noche, los lobos seleccionan en secreto a una víctima para devorar, y los personajes especiales como la vidente y la bruja actúan según sus poderes. La bruja puede salvar a la víctima seleccionada por los lobos o utilizar su poción de muerte para eliminar a otro jugador. Todas estas acciones se realizan en silencio y con los ojos cerrados, salvo cuando el narrador llama a los personajes.

## Día

Al amanecer, el narrador anuncia quién fue devorado por los lobos durante la noche. El jugador eliminado revela su carta y sale del juego. Luego, comienza el debate entre los jugadores. Los aldeanos intentan descubrir quiénes son los lobos, mientras que los lobos deben fingir ser aldeanos para no ser descubiertos.

## Elección del Alguacil

En cualquier momento del día, los jugadores pueden elegir a un Alguacil. El narrador les pedirá que voten por un jugador para ocupar este puesto. El Alguacil tiene un voto especial que cuenta como doble en las votaciones, y en caso de empate, su voto es decisivo. Si el Alguacil es eliminado en el transcurso del juego, puede designar a un sucesor antes de mostrar su carta.

Este cargo es importante, ya que influye en las decisiones de linchamiento, y puede ser ocupado tanto por un aldeano como por un lobo, lo que añade una capa de estrategia al juego.

## Votación y linchamiento

Después del debate, los jugadores votan para eliminar a un posible hombre lobo. El jugador que reciba más votos es linchado y debe revelar su carta. Si hay un empate, el voto del Alguacil tiene un valor decisivo. Si no hay Alguacil, se puede hacer una segunda votación entre los jugadores empatados.

Tras la eliminación de un jugador, se repite el ciclo de noche y día hasta que un bando logre la victoria.

06

# Finalización del juego

## Victoria de los aldeanos

Si logran descubrir y eliminar a todos los hombres lobo.

## Victoria de hombres lobo

Si eliminan a suficientes aldeanos para que el número de lobos iguale o supere al de los aldeanos.

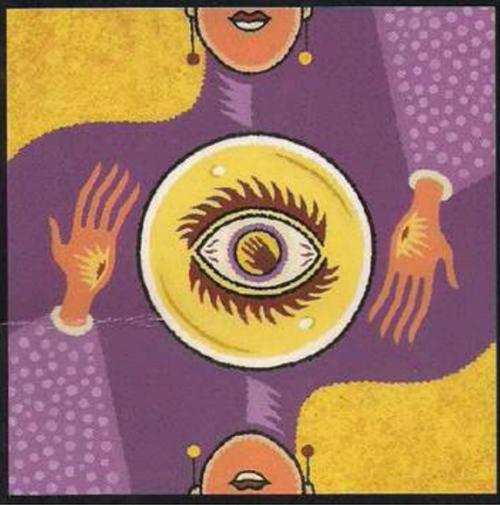
## Victoria de los enamorados

Si los dos jugadores enamorados sobreviven juntos hasta el final de la partida, ganan como un bando independiente.



# ROLES DE PERSONNAES

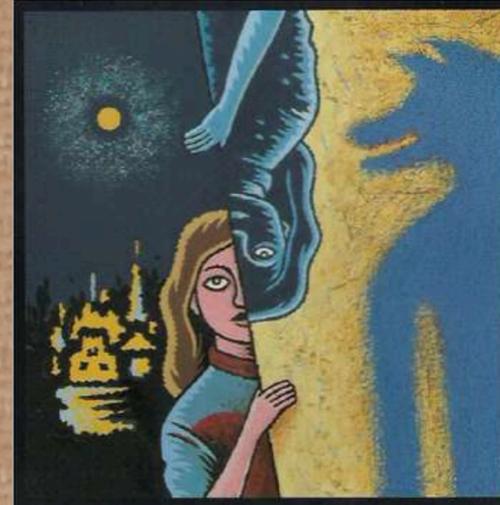




## LA VIDENTE

Es la líder de los defensores de la aldea. Cada noche, al inicio de la partida, los hombres lobo, con los ojos cerrados, levantarán un pulgar para que la vidente pueda identificarlos.

Debe ayudar a los aldeanos, pero debe ser discreta, si los hombres lobo la descubren, será el final de su equipo.



## LA NIÑA

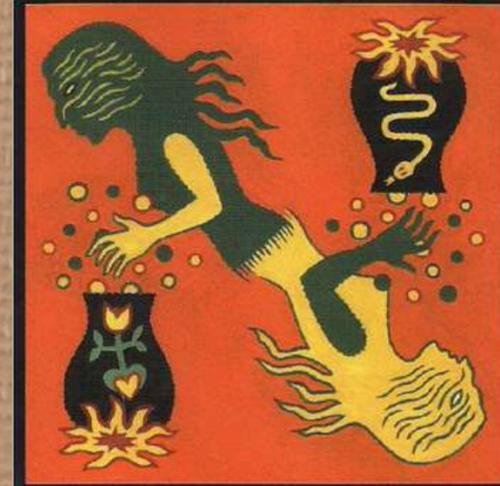
Puede, entreabriendo los ojos, espiar a los Hombres Lobo por la noche, mientras cometen sus cacerías. Si la descubren, morirá inmediatamente en silencio y secretamente, en lugar de la persona que iba a ser cazada esa noche.

Durante el día se comunica con el ángel en secreto.



## EL LADRÓN

Si se decide incluir este personaje en la partida, una vez durante la partida, este personaje podrá elegir cambiar su carta por la de otro jugador. El personaje que reciba la carta no podrá volver a cambiarla y será ladrón para el resto de la partida. El ladrón adquirirá la habilidad del personaje que le haya tocado obligatoriamente, le guste o no.



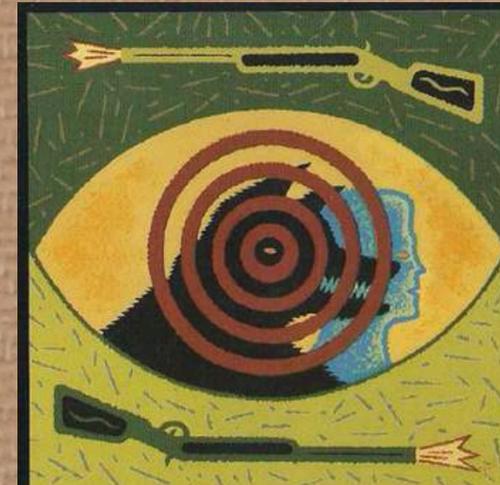
## BRUJA

Tiene 2 pociones, una para hechizar y otra para resucitar a un Hombre Lobo que haya sido atrapado. También protege a los Hombres Lobo.



## CUPIDO

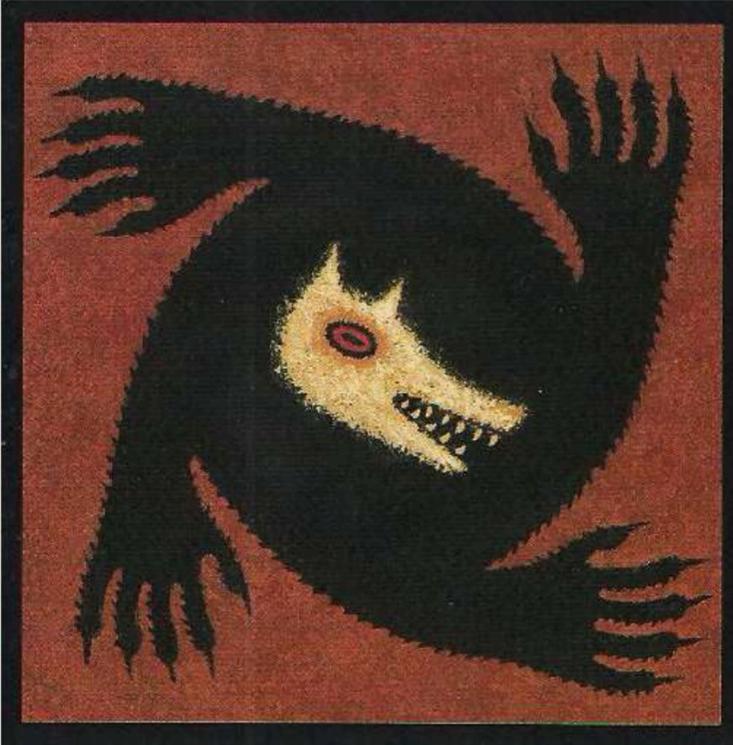
Podrá enamorar a 2 jugadores para toda la partida. La primera noche (turno preeliminar), designa a 2 jugadores enamorados. Cupido puede, si quiere, designarse a si mismo como uno de los enamorados. El narrador hace una señal a los enamorados que abrirán los ojos y se conocerán. Si uno de ellos muere, el otro morirá de pena inmediatamente.



## EL PROTECTOR

Cada noche puede elegir a un jugador para protegerlo de la cacería de los lobos. Ese jugador no puede repetirse durante la partida y puede ser él mismo.

Se comunica en secreto con la niña y el ángel para intentar linchar a los lobos.



## EL HOMBRE LOBO

Durante cada noche, devoran a un aldeano. Durante el día tienen que ocultar su identidad nocturna para evitar el linchamiento popular.



## ALDEANO

No tiene ninguna habilidad o poder. 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.