

REGLAMENTO COMPLETO

Roles ocultos · 8-30 jugadores · 25-45 minutos · 1.º-4.º ESO

1 · Historia de Valdumbria

Valdumbria despierta cada mañana entre el ruido del molino y el olor de la leña húmeda. Desde la colina, la fortaleza domina los campos donde trabajan campesinos, siervos y artesanos. El mercado reúne voces lejanas, mientras los caminos conectan la villa con monasterios y señoríos vecinos. Sus habitantes están acostumbrados a las obligaciones, las cosechas inciertas y los disputados derechos sobre el agua y la tierra.

Pero algo ha cambiado. Una carreta aparece vacía en el camino del bosque. Se pierden sacos de grano antes de llegar al molino. Una tablilla de cuentas desaparece del archivo del escribano. Durante las noches, pasos apresurados cruzan el puente y extrañas señales aparecen en los muros de las casas. Cada incidente parece pequeño, pero juntos forman una amenaza.

Los rumores hablan de una organización secreta: la Hermandad de las Sombras. Nadie sabe quién la integra. Un vecino afable podría esconder un juramento de traición; alguien acusado con demasiada rapidez podría ser inocente. En el consejo de la villa todos hablan, dudan, protegen y conspiran. El título nobiliario no garantiza fidelidad, ni la ropa humilde convierte a nadie en culpable.

El monje busca contradicciones en sus registros; el caballero vigila una puerta; el mercader escucha rumores entre mercancías y telas. Mientras tanto, los conspiradores intentan escoger a una persona cada noche para apartarla del consejo, y durante el día procuran que las sospechas recaigan en otros. Solo el narrador conoce la verdad completa.

La campana de Valdumbria marca el comienzo de una nueva jornada. Hay que escuchar antes de acusar, recordar antes de votar y decidir a quién se concede confianza. No se necesitan armas ni magia: las palabras son suficientes para alterar el destino de la villa. Si el consejo identifica a todos los conspiradores, habrá protegido Valdumbria. Si las Sombras alcanzan tanta influencia como el resto de sus habitantes, se harán con el poder.

Las puertas se cierran. El consejo se reúne. ¿A quién creerás cuando llegue la noche?

Nota histórica: Valdumbria es una villa imaginaria situada en una región europea sin localización exacta, entre los siglos XI y XIII. La ambientación reúne señores, campesinos, personas dependientes, religiosos, oficios y mercados que existieron en contextos históricos variados. No todos estos cargos convivían de la misma forma en todos los territorios, y ni la Hermandad ni sus crímenes son hechos históricos.

2 · Dos bandos y objetivo

Habitantes de la Villa: ganan en cuanto no queda ninguna Sombra viva.

Hermandad de las Sombras: gana cuando el número de Sombras vivas es igual o superior al de habitantes leales vivos.

Victoria inmediata: se comprueba tras cada eliminación nocturna o diurna; si no quedan Sombras, gana la Villa primero. Nunca hay victorias compartidas.

3 · Componentes y preparación

- 1 narrador sin carta, 8-30 participantes, 1 carta secreta por participante, guía de narración, hoja de control y lápiz; cronómetro opcional.
- Baraja la combinación correspondiente al número de participantes (tablas de este manual). Reparte boca abajo y registra los papeles en la hoja del narrador de forma privada.

- Coloca a los participantes en círculo y numera sus asientos 1-30. Los números no cambian, incluso si alguien queda eliminado.
- Cada jugador consulta su carta una vez y la guarda oculta. El narrador identifica discretamente a cada personaje mediante la primera noche.
- En modo básico retira acontecimientos y habilidades situacionales; en modo avanzado incorpora solo los roles indicados en la configuración y baraja 30 acontecimientos. Si juegas avanzado sin acontecimientos, sustituye al Molinero por un Campesino.
- Los papeles de mayor rango social NO alteran el bando: un señor, un monje o un campesino de la Villa siguen siendo leales.

4 · Secuencia exacta de la ronda

Primera noche de reconocimiento

Antes del primer día, todos cierran los ojos. El narrador despierta primero a las Sombras para que se reconozcan, pero NO permite un ataque en esta noche cero. Después despierta y registra discretamente a todos los roles especiales, de uno en uno, sin ejecutar habilidades. Se inicia el día 1 sin víctimas.

Noches siguientes: orden obligatorio

- 1. Caballero: protección; Abadesa: Santuario; Herrero: Cerrojo; Artesano: Taller (cada uno por separado y solo si está en la partida).
- 2. Todas las Sombras se reconocen y deciden una única víctima. El Cabecilla puede gastar Velo en esta misma activación.
- 3. Curandera: el narrador señala a la persona atacada e indica por gesto si ya está protegida; puede usar Auxilio, nunca sobre sí misma.
- 4. Monje: consulta sí/no (Velo sí altera este resultado).
- 5. Mercader: compara dos personas (Velo no altera el resultado).
- 6. Escribano: consulta si una de tres personas es Sombra (Velo no altera el resultado).
- 7. Mensajero: entrega misiva anónima para el amanecer.
- 8. Espía: intenta averiguar el rol exacto de una persona de la Villa (el Taller puede bloquearlo).
- 9. Se cierran los ojos y el narrador decide el resultado: una persona atacada, protegida o salvada no es eliminada.

Inactividad: el narrador omite roles ausentes o eliminados. Para una habilidad opcional sin uso se indica «pasa». Elegir un objetivo inválido equivale a pasar y no gasta el uso, siempre que no haya retraso; no se repite la activación esa noche.

Día: información, debate y voto

- 1. El narrador anuncia si ha desaparecido una persona. Si fue eliminada, anuncia únicamente su bando, nunca su personaje concreto. Lee la misiva, si existe.
- 2. Si hay acontecimientos, roba y lee uno en voz alta. Si un Molinero vivo cancela el evento inmediatamente, no se aplica su efecto ni se roba otro.
- 3. Debate libre: 2 minutos para 8-15 participantes; 2 minutos y 30 segundos para 16-24; 3 minutos para 25-30. Los eventos pueden modificar el debate. Todos hablan sin interrumpir.
- 4. No hay fase formal de nominación: se puede votar a cualquier persona viva distinta de uno mismo. Votación pública por turno de asiento; cada jugador dice un solo número y no puede cambiarlo. No se admiten abstenciones.

- 5. Si alguien logra la máxima cantidad de votos sin empate, queda apartado de la villa y el narrador anuncia su bando. Si hay empate en el máximo, se repite una vez la votación solo entre los empatados tras 30 segundos de debate; si persiste, nadie sale.
- 6. Recuento del Alguacil, si se activa, reemplaza por completo el primer resultado antes de aplicar expulsión. Los empates de esa repetición se resuelven como se ha explicado; el Decreto no se repite.
- 7. Comprueba victoria. Si nadie gana, se inicia la noche siguiente.

5 · Resolución de conflictos y casos especiales

Situación	Regla definitiva
Ataques protegidos	Solo puede haber una víctima nocturna; cualquier protección activa la salva. No se anuncia quién protegió.
Curandera y protección previa	El narrador indica que la víctima ya está a salvo; la Curandera decide reservar Auxilio. Si la propia Curandera es objetivo, no puede salvarse.
Velo y averiguaciones	El Velo falsea únicamente la respuesta del Monje sobre la Sombra velada. Trato y Archivo consultan bandos verdaderos.
Taller y Espía	Si el Espía señala a la persona protegida por el Artesano, recibe «sin información»; el uso del Espía sí se consume.
Alguacil y Decreto	El Señor anuncia Decreto antes del primer voto. Si el Alguacil repite, no se arrastra el voto doble; la votación repetida es normal.
Votaciones empatadas	Segunda vuelta solo entre empatados; empate persistente implica ninguna expulsión. Si ocurre tras Recuento, se aplica igual.
Noche sin víctima	Se anuncia: «Esta noche nadie ha desaparecido». No se comunica el motivo.
Objetivo inexistente	Las Sombras eligen otra víctima viva leal; si no se ponen de acuerdo decide Cabecilla o la Sombra viva con menor número.
Sin Sombras / paridad	Comprueba primero Sombras=0 (Villa gana); después Sombras≥Villa (Sombras ganan).
Ausencias durante una ronda	El asiento ausente no vota ni actúa y no cuenta para victoria mientras esté ausente; reincorporación solo entre partidas para no alterar recuentos.
Revelar la carta	Puedes afirmar cualquier rol en voz alta, pero nunca mostrar físicamente la carta. Si alguien enseña su carta a otro participante vivo, la partida se anula y se reinicia con reparto nuevo.
Eliminados	Dejan de hablar, votar y usar poderes; observan en silencio y pueden tomar notas históricas. No muestran su carta.
Sin tiempo suficiente	El narrador puede reducir el debate mínimo a 90 s (sin acumular reducciones por debajo). No cambia la victoria ni elimina personas por reloj.
Votos a sí mismo	No válidos: el narrador pide otro número una sola vez. Si persiste, se asigna al primer jugador vivo distinto del votante por número.
Mensajes anónimos	Como máximo 12 palabras; se leen de forma neutral sin validar su verdad ni su autoría.

6 · Configuraciones exactas

Usa una única tabla por partida. Comunes = campesinos y siervos sin habilidad; el narrador puede repartirlos en cualquier mezcla disponible sin alterar la suma. «S» = número de Sombras, incluidos Cabecilla y Espía cuando proceda.

Modo básico (sin acontecimientos)

Jug.	Sombras	Especiales Villa	Comunes	Dur.	Dificultad
8	2	Monje, Caballero	4	25-35 min	Inicial
10	2	Monje, Caballero	6	25-35 min	Inicial
12	3	Monje, Caballero, Señor feudal	6	25-35 min	Inicial
15	3	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera	8	30-40 min	Inicial
18	4	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera	10	30-40 min	Media
20	5	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader	10	30-40 min	Media
24	6	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Mensajero	12	35-45 min	Media
26	6	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Mensajero, Abadesa	13	35-45 min	Media
30	7	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Mensajero, Abadesa, Escribano	15	35-45 min	Media

Modo avanzado (con opción de acontecimientos)

Jug.	Sombras	Especiales Villa	Comunes	Dur.	Dificultad
8	2	Monje, Caballero	4	25-35 min	Media
10	2	Monje, Caballero, Mensajero	5	25-35 min	Media
12	3	Monje, Caballero, Señor feudal, Mercader	5	25-35 min	Media
15	3	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Juglar	7	30-40 min	Media
18	4	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Alguacil	8	30-40 min	Media
20	5	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Abadesa, Escribano	8	30-40 min	Alta
24	6	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Abadesa, Escribano, Artesano, Juglar	9	35-45 min	Alta
26	6	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Abadesa, Escribano, Artesano, Juglar, Alguacil	10	35-45 min	Alta
30	7	Monje, Caballero, Señor feudal, Curandera, Mercader, Abadesa, Escribano, Artesano, Juglar, Alguacil, Herrero, Molinero	11	35-45 min	Alta

Roles del bando Sombras: básico 8-18: solo Conspiradores; básico 20-30: 1 Cabecilla y resto Conspiradores; avanzado 8-12: solo Conspiradores; avanzado 15-20: 1 Cabecilla y resto Conspiradores; avanzado 24-30: 1 Cabecilla, 1 Espía y resto Conspiradores.

Recomendación del narrador: 8-12 jugadores, lee el guion completo y usa la mesa visible; 15-20, designa tiempos estrictos; 24-30, asigna números de asiento visibles y prepara papeletas para los días de votación secreta. En avanzado, se pueden jugar acontecimientos excepto si se elimina del mazo al Molinero.

7 · Fichas completas de todos los personajes

Campesino · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Común

Contexto histórico: La mayoría rural trabajaba la tierra, con situaciones jurídicas y obligaciones diversas.

En Valdumbria: Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

Habilidad: Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

Cuándo: Día. **Usos:** Sin límite.

Restricciones: No accede a información privada ni actúa de noche.

Interacciones: Puede recibir protección o mensajes como cualquier otra persona.

Narrador: No despiertes a este personaje.

Ejemplo: Sospecha del jugador 4 por sus cambios de versión y lo vota.

Incluir: 8+.

Siervo · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Común

Contexto histórico: En ciertos señoríos existían campesinos dependientes sujetos a prestaciones o restricciones.

En Valdumbria: Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbria.

Habilidad: Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

Cuándo: Día. **Usos:** Sin límite.

Restricciones: Ser siervo no reduce tus derechos de juego.

Interacciones: Puede ser protegido, investigado o expulsado.

Narrador: No despiertes a este personaje.

Ejemplo: Contrasta lo que afirman el mercader y el monje.

Incluir: 8+.

Señor feudal · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Un señor territorial podía ejercer derechos y autoridad de alcance variable según el lugar.

En Valdumbria: Administras derechos señoriales y presides ceremonias.

Habilidad: Decreto: anuncia antes del recuento de una votación que tu voto valdrá 2 en vez de 1.

Cuándo: Día, antes de votar. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Debe anunciarlo en público antes del primer voto; no vale en desempates.

Interacciones: Cuenta 2 en votación inicial; si hay empate se aplica la segunda vuelta ordinaria.

Narrador: Marca DECRETO usado al declararse.

Ejemplo: Dice «Activo mi decreto», vota al 6 y suma dos apoyos para el 6.

Incluir: 12+.

Caballero · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Caballeros y hombres de armas desempeñaron funciones militares y de servicio.

En Valdumbria: Tu juramento te obliga a vigilar las calles durante la noche.

Habilidad: Guardia: elige una persona viva; anula el sabotaje nocturno contra ella.

Cuándo: Noche, antes de las Sombras. **Usos:** 2 noches.

Restricciones: Nunca a sí mismo ni al mismo objetivo dos noches seguidas que use poder.

Interacciones: Se acumula sin duplicar beneficios con otras protecciones.

Narrador: Anota objetivo; descuenta solo si señala a alguien válido.

Ejemplo: Protege al 5; las Sombras eligen al 5 y nadie desaparece.

Incluir: 8+.

Monje · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Monasterios copiaban y conservaban manuscritos, aunque funciones variaban entre comunidades.

En Valdumbria: Revisa registros y buscas incongruencias entre los habitantes.

Habilidad: Consulta: pregunta si una persona viva pertenece a las Sombras; respuesta sí/no.

Cuándo: Noche, después de las Sombras. **Usos:** 2 noches.

Restricciones: No puede consultarse a sí mismo; la respuesta puede alterarse por el Velo.

Interacciones: El Velo del Cabecilla oculta a una Sombra esa misma noche.

Narrador: Responde en silencio: pulgar arriba = Sombras; abajo = Villa.

Ejemplo: Consulta al 8; si es Sombra sin Velo, recibe «sí».

Incluir: 8+.

Abadesa · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Una abadesa dirigía una comunidad monástica femenina y sus recursos.

En Valdumbria: Puedes ofrecer refugio a quien esté en peligro.

Habilidad: Santuario: protege a una persona viva, incluida tú, durante esta noche.

Cuándo: Noche, antes de las Sombras. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: La protección dura una sola noche y no se puede reservar tras conocer el ataque.

Interacciones: Compatible con Guardia y Escudo, pero salvar dos veces no tiene efecto añadido.

Narrador: Anota objetivo al activarse y tacha uso.

Ejemplo: Protege a la 3; un ataque nocturno contra la 3 fracasa.

Incluir: 24+.

Herrero · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: La herrería producía y reparaba herramientas, herrajes y armas.

En Valdumbria: Tu taller puede reforzar una puerta antes de medianoche.

Habilidad: Cerrojo: protege a una persona viva, incluida tú, de un ataque nocturno.

Cuándo: Noche, antes de las Sombras. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Es una protección de un solo uso y de una sola noche.

Interacciones: Se resuelve igual que las otras protecciones.

Narrador: Anota al protegido y marca habilidad usada.

Ejemplo: Construye un cerrojo para sí mismo y sobrevive al ataque.

Incluir: 24+.

Mercader · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Mercaderes participaban en intercambios locales y redes comerciales diversas.

En Valdumbria: Escuchas versiones que circulan por el camino y el mercado.

Habilidad: Trato: escoge dos personas vivas distintas; averigua si están en el mismo bando.

Cuándo: Noche, después del Monje. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: No puede elegirse a sí mismo ni recibe los bandos concretos.

Interacciones: El Velo no modifica el resultado del Trato.

Narrador: Pulgar arriba si ambos pertenecen al mismo bando; abajo si no.

Ejemplo: Compara 4 y 11 y conoce que sus bandos son distintos.

Incluir: 20+.

Escribano · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Escribanos redactaban y copiaban actas, contratos y cuentas.

En Valdumbria: Custodias listas de nombres y revisas registros sospechosos.

Habilidad: Archivo: nombra tres personas vivas distintas; averigua si al menos una es Sombra.

Cuándo: Noche, después del Mercader. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: No puede incluirse a sí mismo; solo ofrece un sí/no colectivo.

Interacciones: El Velo no modifica el resultado del Archivo.

Narrador: Confirma si si hay al menos una Sombra entre las tres personas.

Ejemplo: Elige 2, 6 y 12: recibe «sí», sin saber cuál de ellas conspira.

Incluir: 26+.

Molinero · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Situacional

Contexto histórico: Molinos y derechos de molienda podían ser un centro de actividad y rentas.

En Valdumbria: Controlas una herramienta esencial para transformar grano en harina.

Habilidad: Reserva: al revelarse un acontecimiento, cancelalo antes de aplicarlo.

Cuándo: Día, tras revelar acontecimiento. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Solo disponible si se juega con cartas de acontecimientos; no afecta a habilidades.

Interacciones: Una cancelación no roba carta de reemplazo.

Narrador: Pregunta inmediatamente «¿Activas la Reserva?» si está vivo y figura en la partida.

Ejemplo: Evita el efecto «votación secreta» y se vota a mano alzada.

Incluir: 18+ con eventos.

Alguacil · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Oficiales locales podían ejecutar mandatos y vigilar el cumplimiento de normas.

En Valdumbria: Tú regulas turnos y tratas de mantener el orden del consejo.

Habilidad: Recuento: tras la primera votación, puedes exigir repetirla una vez con los mismos candidatos.

Cuándo: Día, tras primer recuento. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Debe activarse antes de resolver expulsión; el resultado de la segunda votación sustituye al primero.

Interacciones: Si hay empate en la repetición, se sigue el desempate ordinario.

Narrador: Pregunta si usa el Recuento antes de anunciar expulsión.

Ejemplo: La 7 iba a salir; repite la votación y sale el 3.

Incluir: 18+.

Curandera · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Los cuidados utilizaban saberes prácticos y terapéuticos diversos; no implican magia.

En Valdumbria: Atiende a los enfermos y auxilia a vecinos heridos.

Habilidad: Auxilio: tras el ataque nocturno, puedes salvar a su objetivo si lo deseas.

Cuándo: Noche, después de las Sombras. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: No puede salvarse a sí misma; el narrador indica solo la persona atacada, no quién atacó.

Interacciones: Si el ataque ya estaba protegido, puedes reservar Auxilio; el narrador indica ese dato sin explicar por qué.

Narrador: Señala a la víctima, indica si ya está protegida, pregunta con gesto si gasta Auxilio.

Ejemplo: Al ver que el 9 iba a desaparecer, gasta Auxilio y lo salva.

Incluir: 15+.

Juglar · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Juglares participaban en formas diversas de entretenimiento y transmisión oral.

En Valdumbria: Tu actuación reúne a personas que no se escuchaban.

Habilidad: Interludio: antes de votar, añade exactamente 30 segundos de debate libre.

Cuándo: Día, antes de la votación. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: El tiempo extra no puede acumularse con otro Interludio.

Interacciones: Se suma a los tiempos del acontecimiento del día si existe.

Narrador: Activa cronómetro extra solo cuando lo anuncie.

Ejemplo: Pide 30 segundos para cuestionar una acusación repentina.

Incluir: 15+.

Artesano · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: La producción artesanal comprendía oficios y regulaciones locales muy variables.

En Valdumbria: Reparas cerraduras y escondites para proteger a tus vecinos.

Habilidad: Taller: durante la noche protege a otra persona viva del espionaje del Espía.

Cuándo: Noche, antes del Espía. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: No puedes elegirte a ti mismo; no evita ataques ni consultas del Monje.

Interacciones: Si el Espía escoge a su protegido, la respuesta será «sin información».

Narrador: Marca protegido; al despertar el Espía comunica bloqueo si coincide.

Ejemplo: El Espía consulta al 8, pero el Taller le impide saber su rol.

Incluir: 24+.

Mensajero · Villa

Bando: Villa **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Mensajeros y emisarios difundían noticias y órdenes a pie o a caballo.

En Valdumbria: Puedes hacer llegar un aviso sin mostrar quién lo envía.

Habilidad: Misiva: entrega al narrador un mensaje anónimo de hasta 12 palabras que se leerá al amanecer.

Cuándo: Noche, después del Escribano. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Sin nombres reales, insultos, datos privados ni afirmación de «confirmación» del narrador.

Interacciones: El contenido puede ser verdad, error o farol; nunca se valida.

Narrador: Recoge papel doblado o mensaje escrito y léelo textualmente al amanecer.

Ejemplo: Escribe «Fijaos en quién cambia de voto» y se lee sin firma.

Incluir: 20+.

Conspirador · Sombras

Bando: Sombras **Tipo:** Común

Contexto histórico: La Hermandad es una invención para el juego, no una institución medieval documentada.

En Valdumbria: Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbria.

Habilidad: Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

Cuándo: Noche. **Usos:** Una elección colectiva cada noche.

Restricciones: Nunca pueden atacar a otra Sombra; una sola víctima por noche.

Interacciones: El Cabecilla decide el objetivo si no hay consenso y está vivo.

Narrador: Despierta con todas las Sombras y registra una víctima válida.

Ejemplo: Coordina a sus aliados para atacar al jugador 5.

Incluir: 8+.

Cabecilla de las Sombras · Sombras

Bando: Sombras **Tipo:** Especial

Contexto histórico: Personaje conspirador completamente ficticio inspirado en relatos de intriga.

En Valdumbria: Diriges la Hermandad y ordenas encubrir a uno de los tuyos.

Habilidad: Velo: antes de las consultas, designa una Sombra viva (incluido tú); el Monje la verá como Villa esta noche.

Cuándo: Noche, junto al ataque de las Sombras. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: Solo altera la respuesta del Monje esa noche, nunca Trato ni Archivo.

Interacciones: Si el Monje no investiga a la persona velada, se gasta igualmente.

Narrador: Anota la persona velada y descuenta el uso.

Ejemplo: Velas a la 6 y el Monje recibe «Villa» al investigarla.

Incluir: 15+ avanzada; 20+ básica.

Espía · Sombras

Bando: Sombras **Tipo:** Especial

Contexto histórico: La acción del Espía es ficticia; no representa un cargo propio de la sociedad feudal.

En Valdumbria: Te infiltraste en los oficios de la villa para obtener secretos.

Habilidad: Infiltración: después del ataque, conoces el rol exacto de una persona viva de la Villa.

Cuándo: Noche, después de las consultas. **Usos:** 1 partida.

Restricciones: No puede consultar a una Sombra ni a sí mismo; el Taller puede bloquearlo.

Interacciones: La información obtenida es privada y no se revela por el narrador.

Narrador: Muestra en silencio nombre o código del rol o «sin información» si bloqueado.

Ejemplo: Consulta al 12 y descubre que es Caballero.

Incluir: 24+ avanzada.

8 · Variantes y buenas prácticas

- Aprendizaje inicial: 8-12 participantes, solo modo básico, cartas a la vista solo para el narrador; pausa después de la primera ronda para revisar normas.
- Jornada avanzada: usa personajes especiales adicionales y acontecimientos. Todas las respuestas del narrador son gestuales, nunca verbalizadas ante otros.
- Partidas de gran grupo: con 30 participantes conviene preparar asientos numerados, voto rápido por turno y un ayudante que mida el tiempo sin conocer roles.
- El engaño se limita a las identidades del juego: no son aceptables insultos, presiones personales, revelaciones de la carta o burlas por una eliminación.
- Los roles sociales reales no equivalen a moralidad: la Hermandad es ficticia y las jerarquías de cartas nunca justifican discriminar a un jugador.

9 · Apéndice de revisión mecánica

Todas las configuraciones se han verificado mediante comprobación automática de recuentos y composición; las pruebas de flujo de rondas son aproximaciones mecánicas, no validaciones con alumnado ni pruebas de equilibrio estratégico. En el aula conviene pilotar al menos una partida de cada modalidad.

GUÍA DOCENTE

Geografía e Historia · 1.º-4.º ESO · aplicación, currículo y evaluación

Presentación y uso en la ESO

Juego presencial original de deducción social de 8-30 participantes más narrador. Abarca los cuatro cursos de la ESO con dificultad ajustable, y no requiere conocimientos previos. El juego utiliza relaciones y oficios de una villa feudal ficticia, sin preguntas obligatorias de examen.

Objetivos educativos realistas

- Identificar algunas posiciones, funciones y actividades de una sociedad europea medieval, sin asumir que existía un modelo uniforme.
- Practicar expresión oral, escucha, justificación y cambio razonado de hipótesis bajo incertidumbre.
- Relacionar procesos agrarios, intercambios, rentas, religiosidad y formas de poder con testimonios ficticios de aula.
- Distinguir las licencias narrativas propias del juego de evidencias históricas sobre el feudalismo.
- Participar de manera respetuosa en votaciones y discusiones simuladas.

Organización de una sesión

Tiempo	Actividad
5-7 min	Presentación de la sociedad feudal y normas del trato respetuoso.
3-5 min	Reparto de cartas y reconocimiento de noche cero.
25-45 min	Partida según número y experiencia.
8-10 min	Puesta en común de la historia social y reflexión individual.

Qué se aprende (y qué NO se debe inferir)

- La ruralidad y los cultivos tenían gran peso, pero existían importantes diferencias regionales y cronológicas.
- El campesino libre y el siervo no eran iguales jurídicamente; el juego les da el mismo voto por equidad lúdica.
- Un señor feudal podía ejercer autoridad territorial, pero sus atribuciones no se reducen a un «voto doble» histórico.
- El monje, la abadesa y el escribano simbolizan comunidades, escritura y registros; no tenían capacidad real de «detectar traidores».
- El mercader y los oficios representan intercambios y producción, no profesiones idénticas en todos los lugares.
- La Hermandad de las Sombras, sus sabotajes y las habilidades de investigación son ficción inventada.

Adaptación de 1.º a 4.º ESO

Nivel	Propuesta de uso
1.º ESO	8-12 jugadores; modo básico; lectura asistida de roles; 2 rondas de prueba; glosario al final.
2.º ESO	Modo básico o avanzado moderado; comparar obligaciones campesinas y funciones del poder.
3.º ESO	Introducir economía, mercado, sesgos y debate sobre la organización de la producción y la autoridad.
4.º ESO	Modo avanzado, simulación de fuentes contradictorias; análisis crítico del anacronismo y de estrategias argumentales.

Atención a la diversidad y participación

- Entrega tarjetas con iconos, contrastes altos y texto sencillo; lee en voz alta el resumen de rol cuando se solicite privadamente.
- Permite preparación previa de frases y turnos breves para alumnado con dificultades de participación oral; el alumnado puede pasar un turno de palabra sin perder el derecho a voto.
- Anticipa el orden noche/día con una lámina visible. Evita oscuridad real, contacto físico y sonidos fuertes.
- Para necesidades visuales, usa impresión ampliada y el narrador puede entregar información en texto grande sin revelar secretos a terceros.
- Para grupos muy grandes, crea dos mesas independientes; nunca se precisan más de 30 personas por narrador.
- Los jugadores eliminados registran referencias históricas y expresiones del debate, sin intervenir en el resultado.

Rúbrica breve de observación del docente

Dimensión	4 · Muy adecuado	3 · Adecuado	2 · En proceso	1 · Necesita apoyo
Respeto	Escucha, cede turnos y respeta reglas.	Casi siempre escucha y respeta.	Interrumpe a veces.	Interrumpe de forma frecuente.
Argumentación	Usa indicios y revisa hipótesis.	Da razones comprensibles.	Da razones vagas.	No justifica sus opiniones.
Participación	Participa y facilita otras voces.	Participa de forma suficiente.	Participa solo tras indicación.	No participa o dificulta la actividad.
Contexto histórico	Distingue claramente ficción y contexto.	Identifica varios elementos medievales.	Reconoce algunos con ayuda.	Confunde mecánicas e historia.

La rúbrica es de observación formativa, no un instrumento automático de calificación de resultados del juego ni de habilidad para engañar.

Ficha de reflexión individual · fotocopiable

Nombre / grupo / fecha: _____

1. Escribe tres personajes y explica qué función social representaban en la Edad Media.

2. ¿Qué elementos de Valdumbria parecen plausibles históricamente? Da dos ejemplos.

3. Identifica dos mecánicas ficticias que NO representan hechos históricos.

4. ¿En qué momento cambiaron tus sospechas? ¿Qué información valoraste?

5. ¿Qué relación hay entre posición social, recursos y poder en la villa? ¿Era igual en todas las regiones medievales?

6. Indica una estrategia de debate respetuoso que utilizaste o viste utilizar.

Orientaciones para reflexión y evaluación posterior

Debate guiado de 8-10 minutos: ¿por qué sonaba creíble cada acusación?, ¿cuándo una historia se convirtió en un rumor?, ¿quién tenía autoridad social y quién tenía más información en el juego?, ¿es una representación realista del feudalismo? Permite contrastar con un mapa, una fuente escrita medieval y un breve esquema de relaciones sociales. Solo entonces puede evaluarse conocimiento histórico propiamente dicho.

Seguridad, convivencia y uso responsable

No asocies a alumnado real rasgos negativos por su personaje, origen, sexo, religión u opiniones. Evita castigos por participar poco y ofrece un papel de observador a quien no desee jugar. No hay contacto físico, violencia gráfica ni acusaciones personales fuera de la ficción. El docente puede interrumpir la partida por motivos de convivencia; las reglas de respeto prevalecen.



CONDICIONES DE USO Y LICENCIA

Gracias por adquirir o descargar un recurso de RecursosESO. Este documento establece las condiciones aplicables al uso de nuestros materiales digitales.

Al descargar, comprar o utilizar este material aceptas estas condiciones de uso. La compra o descarga concede una licencia de uso y no implica la cesión de los derechos de autor ni de propiedad intelectual.

1. Uso permitido

PERMITIDO: Uso personal por parte de la persona que ha adquirido o descargado el recurso.
PERMITIDO: Uso educativo propio, incluyendo la impresión y utilización con el alumnado del comprador.
PERMITIDO: Proyección o utilización en dispositivos digitales durante actividades educativas.
PERMITIDO: Impresión de las copias necesarias para el uso directo con el alumnado, siempre que el archivo original no se redistribuya.

2. Usos no permitidos

PROHIBIDO: Vender o revender el archivo, total o parcialmente, incluso si ha sido modificado.
PROHIBIDO: Copiar, compartir o redistribuir el archivo original con otras personas, docentes, centros, academias o empresas.
PROHIBIDO: Subir el archivo a Drive, Dropbox, OneDrive, Moodle, Classroom, webs, redes sociales, grupos, foros u otras plataformas cuando terceros puedan acceder o descargarlo.
PROHIBIDO: Publicar el material, completo o parcialmente, en otras tiendas o plataformas, gratuitas o de pago.
PROHIBIDO: Eliminar u ocultar logos, marcas de agua, créditos, avisos de autoría o elementos identificativos.
PROHIBIDO: Utilizar páginas, textos, ilustraciones, plantillas o elementos del recurso para crear otro producto destinado a su venta o distribución.
PROHIBIDO: Incluir el recurso en recopilaciones, packs, repositorios, bibliotecas digitales o bases de datos compartidas sin autorización expresa.

3. Licencias para varios docentes o centros

La licencia estándar corresponde a **un único comprador o usuario**. Si varias personas desean utilizar el mismo recurso de forma independiente, cada una debe adquirir su propia copia o licencia, salvo que se haya contratado expresamente una licencia diferente para centro, departamento, equipo o grupo de usuarios.

4. Propiedad intelectual

Todos los derechos de autor, diseño, maquetación, textos originales, elementos gráficos propios y demás contenidos protegibles pertenecen a RecursosESO o a sus respectivos titulares cuando se indique lo contrario. Ninguna compra o descarga transfiere la titularidad de estos derechos.

5. Modificaciones y uso derivado

Puedes adaptar el material para tu **uso personal o educativo interno** cuando el formato lo permita. Una versión modificada sigue estando sujeta a estas condiciones y no puede venderse, compartirse, publicarse ni redistribuirse como un producto nuevo o propio.

6. Uso comercial y autorizaciones

Cualquier uso comercial, editorial, empresarial, promocional o de redistribución no contemplado en esta licencia requiere **autorización previa y expresa de RecursosESO**.

7. Infracciones

La reproducción, venta, distribución o publicación no autorizada puede vulnerar derechos de propiedad intelectual. RecursosESO se reserva el derecho de solicitar la retirada del contenido y ejercer las acciones que correspondan.

¿Tienes dudas sobre un uso concreto?

Contacta con RecursosESO antes de compartir, publicar o reutilizar el material fuera de tu uso autorizado.

Correo electrónico: recursoseso@hotmail.com

Web: www.recursoseso.com