

QUIERO JUGAR A UN JUEGO LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO

Los Hombres Lobo de Castronegro es un juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos. Uno de ellos es minoritario (**los hombres lobo**) y los integrantes se conocen entre ellos, mientras que el otro, mayoritario (**los aldeanos**), desconocen quienes son sus compañeros. En cada ronda, los hombres lobo acabarán con un aldeano poniéndose de acuerdo, dando pie a una fase en la que todos los jugadores discutirán para decidir a qué jugador ajustician. Así hasta que uno de los dos bandos se proclame vencedor.

Conceptos Básicos

El primer concepto es el de los **bandos**. Los jugadores serán distribuidos en dos equipos:

- El más numeroso será el de los **aldeanos** (y demás personajes). Los integrantes de este grupo no conocerán la identidad de ningún otro jugador.
- El otro equipo estará formado por los **Hombres Lobo**. El objetivo de ambos grupos es acabar con el otro.



Aldeano – Hombre Lobo

Las **cartas** (único componente del juego), servirán para definir la pertenencia a uno de estos dos bandos por parte del jugador. Así tenemos las dos cartas básicas del juego, la de aldeano (fondo beige) y la de hombre lobo (fondo rojo). Al comienzo de cada partida los jugadores recibirán cartas como estas, todas con el mismo reverso, de forma que no se sabrá a qué bando pertenecen hasta que se vean obligados a revelarla al ser eliminados de la partida.

Adicionalmente tendremos una serie de cartas que representan diversos personajes con una habilidad especial que se pondrá de manifiesto en cada ronda según un orden preestablecido.



Personajes

La mecánica principal del juego será el debate y las votaciones, mediante las cuales los jugadores elegirán a quien matan para revelar su identidad.

Por último, hay que mencionar la figura del narrador, que será un jugador externo que no participará de la partida, pero que funcionará como hilo conductor de la misma, evitando bloqueos y animando el debate.

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

1. En primer lugar, un jugador deberá asumir el rol de narrador.
2. En función del número de jugadores, se compondrá el mazo de roles, incluyendo un número determinado de cartas de hombre lobo:
 - De 8 a 11 Jugadores: 2 cartas de hombre lobo.
 - De 12 a 17 jugadores: 3 cartas de hombre lobo.
 - 18 jugadores: 4 cartas de hombre lobo.
3. El resto del mazo se compondrá con cartas de aldeano y/o de personajes con habilidades especiales (se recomienda introducir a la vidente).
4. Se baraja el mazo y se reparte una carta a cada jugador. Cada uno comprobará su carta en secreto y la mantendrá bocabajo en la mesa.

Desarrollo de la Partida

Una partida a **Los Hombres Loco de Castronegro** se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de rondas. Estas rondas estarán guiadas por el narrador y se componen de dos fases: **fase de noche y fase de día**.

Fase de Noche

El narrador ordenará a todos los jugadores que cierren los ojos. Para ello dice “se hace de noche, la aldea duerme, los jugadores cierran los ojos”. Tras esto, el narrador irá nombrando determinados roles que abrirán los ojos y ejecutarán una determinada acción.

En el juego básico, los únicos personajes que actúan en la fase de noche son los hombres lobo. El narrador indicará que estos deben despertarse, abriendo los ojos y

reconociéndose. En silencio deben decidir qué jugador será asesinado en la fase de noche, señalándolo e indicándoselo al narrador.

Tras esto, el narrador les indicará en voz alta que cierren los ojos diciendo en voz alta “los hombres lobo saciados vuelven a dormirse y sueñan con próximas y sabrosas víctimas”.

Fase de Día

El narrador mandará despertar a todos los jugadores diciendo “amanece en la aldea, todo el mundo despierta y abre los ojos. Todo el mundo salvo...” y aquí indicará qué jugador ha sido asesinado.

El jugador asesinado revelará su carta y dejará de participar en la partida, no teniendo que seguir las indicaciones del narrador, aunque tendrá prohibido interferir en lo que queda de partida.

Tras esto, el narrador da pie al debate entre todos los jugadores para que, por mayoría, elijan a un jugador que debe ser sacrificado por considerar que es uno de los hombres lobo.

Tras un tiempo prudencial, el narrador realizará una cuenta atrás, de forma que, al finalizar esta, cada jugador señalará a otro. El jugador que más votos reciba será eliminado. En caso de empate, debe repetirse la votación. El jugador eliminado revela su carta, y se procede con una nueva ronda. Para ello el narrador dice “se hace de noche, los supervivientes se vuelven a dormir”.

Fin de la Partida

La partida finaliza en el momento que se cumple uno de estos dos casos:

- Si el último hombre lobo de la partida es eliminado, los aldeanos ganan.
- Si el último aldeano es eliminado, los hombres lobos ganan.

Variantes

El juego incorpora seis personajes adicionales y una habilidad especial. El narrador irá nombrando a cada rol presente en la partida en un orden determinado. Así tendremos roles que actúan una única vez antes de la primera fase de noche, roles que actúan durante la fase de noche, y roles que no tienen un momento de actuación concreto.

Antes de la primera fase de noche:

- **Ladrón** (el narrador dice “el ladrón se despierta”): en primer lugar, se deben añadir dos cartas de aldeano adicionales al mazo. Tras repartir los roles, las dos cartas sobrantes se dejan en el centro de la mesa. El ladrón, al despertarse, toma discretamente estas dos cartas, y decide si cambia su personaje por uno de los del centro de la mesa (dejando de ser el ladrón para el resto de la partida). Actúa antes de la primera fase de noche y una única vez. Tras esto, vuelve a cerrar los ojos.
- **Cupido** (el narrador dice “Cupido se despierta”): el jugador designa discretamente a dos jugadores, indicándoselo al narrador. Este deberá dar una vuelta en la mesa y tocar sutilmente a las dos personas indicadas, para hacerles

ver que han sido alcanzados por la flecha del amor. Actúa antes de la primera fase de noche y una única vez. Tras esto, vuelve a cerrar los ojos.

- **Enamorados** (el narrador dice “los enamorados se despiertan”). Estos jugadores son los que Cupido indicó justo en la fase anterior. Simplemente se reconocen, sin saber a qué bando pertenecen. Tras esto, vuelven a cerrar los ojos.

Con acción en la fase de noche:

- **Vidente** (el narrador dice “la vidente se despierta”, antes de que los lobos actúen). El jugador con este rol señala a un jugador para que el narrador le muestre su identidad de forma discreta. Tras esto, vuelve a cerrar los ojos.
- **Bruja** (el narrador dice “la bruja se despierta”, después de que los lobos actúen). El narrador le indicará al jugador con la bruja quién es la nueva víctima de los hombres lobo. En este momento la bruja indicará si usa su poción curativa con ese personaje. Alternativamente, podrá utilizar su poción venenosa para acabar con otro jugador diferente. De esta forma, en la siguiente fase de día puede haber 0, 1 o 2 asesinados. Estas pociones son de único uso.

Sin acción en la fase de noche:

- **Niña Pequeña:** el jugador con este rol puede intentar espiar a los hombres lobos durante su fase de actuación entreabriendo los ojos. Si algún hombre lobo le pilla husmeando, la niña pequeña muere inmediatamente.
- **Alguacil:** esta carta no es un rol propiamente dicho, sino que es entregada al comienzo de la partida a un jugador cualquiera a parte de su rol. Su función es la de duplicar el valor del voto de un jugador. Si el poseedor de la carta del alguacil es eliminado, designará con su último suspiro al nuevo alguacil.
- **Cazador:** cuando el cazador es eliminado, ya sea por ser el jugador eliminado por los hombres lobo durante la fase de noche o por la aldea en la fase de día, tiene el poder de contraatacar antes de morir, designando a un jugador que morirá inmediatamente a la vez que él.



Por orden: Bruja, Cazador, Cupido; Alguacil, Niña pequeña, Vidente, Ladrón.