

# ARE YOU A WEREWOLF?

## Un juego de Engaño, Paranoia, y Turba



en el que un grupo de vengativos aldeanos deben descubrir quién de entre ellos es un hombre-lobo (antes de que sea demasiado tarde...)

de 8 a 15 jugadores

1

**Instrucciones:** Monta un grupo de 8 a 15 personas. La mayoría de ellos tendrán el papel de simples aldeanos, pero dos de ellos serán secretamente hambrientos hombres lobos. Un tercer jugador actuará como adivino, descubriendo secretos durante la partida. Finalmente, será necesario un moderador.

**Preparación:** Mezcla las cartas de hombre-lobo, adivino, y suficientes cartas de aldeano para que cada jugador reciba su carta. Si nadie quiere ser voluntariamente el moderador, añade la carta de moderador al mazo. Entrega una carta a cada jugador, boca abajo. Cada uno debe mirar secretamente su carta, y no revelarla bajo ningún concepto hasta que no esté muerto.

**De noche:** Durante la noche, los hombres-lobo atacarán a alguien, y el adivino sabrá la verdad sobre uno de los jugadores. El moderador conducirá a los aldeanos a través de los eventos de la noche siguiendo el guión que acompaña a estas reglas.



**De día:** Los jugadores se reúnen en el pueblo y discuten sobre quien van a linchar. La turba quiere justicia con sangre. Una vez que la mayoría se ponga de acuerdo sobre a quién linchar, el jugador linchado enseña su carta y no dice nada más por el resto de la partida.

**Final del juego:** Ve repitiendo Noche y Día hasta que los hombres-lobo estén muertos o el número de ellos y de aldeanos sea el mismo (en este caso los hombres-lobo matan a los aldeanos abiertamente por superioridad). Todos los jugadores que permanezcan vivos al final del juego serán los ganadores.

**Ruido nocturno:** Cuando todos cierran los ojos por la noche, sería bueno que empezaran a hacer ruidos con la boca, con la mano sobre la mesa, con un pie en el suelo...Esto puede servir para encubrir ruidos involuntarios hechos por los hombres-lobo, el adivino o el moderador.



3

**Jugando a rol:** Cuando la Wunderland Toast Society jugó a este juego, éste estuvo repleto de juego de rol. Jake se convirtió en el Interrogador, Andy intentaba controlar los debates y las decisiones de los aldeanos siendo elegido Alcalde, y John era siempre el Sumo Sacerdote del Oráculo Místico, que permite hacerle una pregunta a la Bola de billar nº 8 una vez por día. Y mientras permanecíamos con vida, estábamos ganando, por eso intentábamos hacer de nuestros roles algo aceptable y entretenido para los otros aldeanos, tanto como podíamos. Inténtalo!

**Nada Significa Nada:** Si no puedes estar quieto ni callado cuando estés muerto, sal de la habitación.

¡Feliz Cacería!

Este juego está basado en el juego de cartas clásico "Mafia". Andrew Plotkin nos lo mostró y nos sugirió el tema del hombre-lobo. Alison dibujó los personajes.

4

## Guión del Moderador

**Es de noche. Hay luna llena. Todo el mundo cierra sus ojos. Hombres-lobo, abrid vuestros ojos. Hombres-lobo, escoged una víctima.**

Los hombres-lobo silenciosamente hacen un gesto hacia el jugador que deseen matar. El Moderador silenciosamente lo confirma

**Hombres-lobo, cerrad los ojos. Adivino, abre los ojos. Adivino, señala a alguien.**

El Moderador muestra su pulgar hacia arriba si el señalado por el adivino es un hombre-lobo, en caso contrario le mostrará el pulgar hacia abajo.

**Adivino, cierra los ojos. Amanece, la noche se acabó. Todo el mundo abre los ojos y ve que (esta persona) ha sido eliminada por los hombres-lobo.**

El moderador señala hacia la víctima, la cual revela su carta y no dice nada por el resto de la partida.

5



Copyright©2002 Looney Labs, Inc. Todos los derechos reservados. Producido & distribuido por Looney Labs POBox 761, College Park, MD, 20740 [www.LooneyLabs.com](http://www.LooneyLabs.com)

Translated by: Marc Macià · Sitges-BCN (Spain)

6