



LICANTROPO

LUNA LLENA

La noche de los licántropos

**Guía para el director
del juego**

Ravensburger

Como director del juego,
eres el encargado de llamar uno a uno a los roles noctámbulos por
la noche y de anunciar la votación al final del día. Si jugáis con la app,
no necesitáis designar a nadie como director del juego.

¡Atención! Aunque seas el director del juego, tú también juegas: tienes un rol, llevas a cabo una acción nocturna (si procede) y participas en la discusión durante el día. Por eso, es importante que no veas cuando abren los ojos los demás jugadores. Para evitarlo, recuérdales que no abran los ojos hasta que hayas acabado de leer el texto de su rol en su totalidad.

Lee en el orden de turno indicado, uno a uno, a quién le toca despertar y qué acción puede realizar. Luego cierra los ojos y espera unos 5 segundos para que el jugador pueda llevar a cabo su acción. Obviamente, solo debes leer los roles que estén en juego.

Consejo: Con las fichas de rol puedes recordar fácilmente qué roles has llamado ya: Gira la ficha a la cara más clara en cuanto hayas leído el texto de ese rol.

Las fichas también te indican el orden en el que se llama a los roles.

Mensajes del director del juego

Lee en voz alta los «**textos**» uno a uno. Si un rol no está en juego, simplemente sáltate su parte. Cada vez que llames a un rol, cierra los ojos y espera unos 5 segundos. Luego ya puedes volver a abrir los ojos y leer el siguiente texto.

Fase de noche

«Cerrad los ojos todos.»



(1) Doble

«Doble, despierta y mira la carta de otro jugador. Ahora asumes ese rol. Si tu nuevo rol tiene una acción nocturna, llévala a cabo ahora.»

En caso de que el **compinche** esté en juego, lee también los 2 textos siguientes:

«Si ahora eres compinche, mantén los ojos abiertos. Si no, ciérralos.»

«Licántropos, levantad los pulgares para que el doble-compinche pueda ver quiénes sois.»

Espera 5 segundos.

«Licántropos, bajad los pulgares.»

«Doble, cierra los ojos.»

(2) Licántropos



«Licántropos, despertad y mirad si hay más licántropos. ¿Eres el único licántropo? Si es así, puedes mirar una de las cartas del centro.»

Espera 5 segundos.

«Licántropos, cerrad los ojos.»



(3) Compinche

«Compinche, despierta. Licántropos, levantad los pulgares para que el compinche pueda ver quiénes sois.»

Espera 5 segundos.

«Licántropos, bajad los pulgares. Compinche, cierra los ojos.»



(4) Masón

«Masones, despertad y mirad si hay más masones.»

Espera 5 segundos.

«Masones, cerrad los ojos.»



(5) Pitonisa

«Pitonisa, despierta. Puedes mirar la carta de otro jugador o mirar dos cartas del centro.»

Espera 5 segundos.

«Pitonisa, cierra los ojos.»



(6) Ladrón

«Ladrón, despierta. Puedes intercambiar tu carta por la de otro jugador. Luego mira tu nueva carta.»

Espera 5 segundos.

«Ladrón, cierra los ojos.»



(7) Alborotadora

«Alborotadora, despierta. Puedes intercambiar las cartas de dos jugadores entre sí.»

Espera 5 segundos.

«Alborotadora, cierra los ojos.»



(8) Borracho

**«Borracho, despierta e intercambia tu carta por una carta del centro.
¡No puedes mirar tu nueva carta!»**

Espera 5 segundos.

«Borracho, cierra los ojos.»



(9) (9a) Insomne

«Insomne, despierta y mira tu carta.»

Espera 5 segundos.

«Insomne, cierra los ojos.»



(9b) Doble (solo si la insomne juega)

«Doble, si has asumido el rol de la insomne, despierta y mira tu carta.»

Espera 5 segundos.

«Doble, cierra los ojos.»

Fase de día

Ahora es el momento de discutir durante unos 5 minutos. (En las primeras partidas y en los grupos grandes deberías dejar un poco más de tiempo para discutir. En grupos pequeños o de jugadores experimentados puedes incluso interrumpir las discusiones al cabo de tan solo 3 minutos.)

Consejo: Como director del juego, también puedes moderar las discusiones. Puedes realizar las siguientes preguntas para poner en marcha el debate:

«¿Qué rol tienes tú?»

«¿Quiénes son los aldeanos?»

«¿Quién ha visto algo por la noche?»

«¿Quién ha oído algo por la noche?»

«¿Eres un licántropo?»

Al cabo de unos 5 minutos el director del juego anuncia la votación. (En caso de que todos los jugadores lo tengáis claro, podéis votar incluso antes.)

«A la de 3, todos debéis señalar a otro jugador.»

«¡1, 2 y... 3!»

¡Ahora solo os queda descubrir quién ha ganado!



El comprobador de ganadores

¿No estáis seguros de quién ha ganado? ¡Pues tan solo tenéis que responder a estas preguntas para averiguarlo!

¡Atención! A la doble se le aplican las preguntas del rol que está imitando.



