



# LICANTROPO

LUNA LLENA

La noche de los licántropos

**Para 3-10 jugadores a partir de 9 años**

Autores: Ted Alspach y Akihisa Okui

Ilustraciones: Gus Batts · Diseño: DE Ravensburger,  
Gisela Kössler (reglamento)

Redacción: Annette Ulmer

**Ravensburger**

## **Apreciados jugadores:**

Que no os asuste la extensión de este reglamento.

Antes de empezar la primera partida solo necesitáis leer las reglas y los roles de los personajes con los que vais a jugar. El resto del texto es para profundizar poco a poco en la experiencia de juego.

Y ahora... ¡a divertirse!

## **El juego**

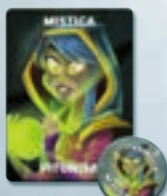
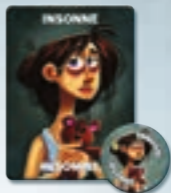
*En las profundidades del bosque se esconde una pequeña aldea, sobre la que pesa una horrible maldición. Algunos aldeanos, aparentemente inofensivos, se convierten en temibles licántropos por las noches. Solo cuando la comunidad de aldeanos logre deshacerse de los licántropos, podrá salvarse...*

En «Licántropo – Luna Llena» cada uno de vosotros interpreta un rol aleatorio: hay aldeanos normales, aldeanos con habilidades especiales y licántropos.

Ganáis si averiguáis quiénes son los licántropos y decidís el nombre del jugador correcto... ¡a menos que tú mismo seas un licántropo! En ese caso, tendrás que jugar al despiste de la forma más ingeniosa posible y dirigir las sospechas hacia otros jugadores.

## **Contenido**

16 cartas de rol (3 aldeanos, 2 licántropos, 1 pitonisa, 1 ladrón, 1 alborotadora, 1 curtidor, 1 borracho, 1 cazador, 2 masones, 1 insomne, 1 compinche, 1 doble), 16 fichas de rol redondas



# Preparación del juego

## Antes de la primera partida:

Separad con cuidado todas las cartas y las fichas de rol de la plancha troquelada.

**Consejo:** Si tenéis un smartphone, descargaos la app gratuita «Licántropo Luna Llena» de Ravensburger. La app hace las veces de director del juego, así todos podéis concentraros totalmente en jugar. Pero si lo preferís, también podéis jugar sin la app.

## Antes de cada partida:

Escoged con qué cartas de rol queréis jugar. En cada partida siempre debe haber 3 cartas de rol más que jugadores participantes. Podéis seleccionar los roles aleatoriamente o jugar a uno de los escenarios recomendados. Los diferentes escenarios los encontraréis a partir de la **página 17** de este reglamento.

**Consejo:** Lo mejor es que en vuestra primera partida juguéis con el escenario «La primera noche» con 3-5 jugadores, incluso aunque seáis más de 5 jugadores. Así no tendréis que aprenderos tantos roles de una vez. Como una partida es muy corta, ninguno tendrá que estar mirando durante mucho tiempo.

Después, por cada carta de rol seleccionada, colocad su correspondiente ficha de rol boca arriba en el centro de la mesa. Las fichas de rol sirven para recordar cuáles son los roles que están en juego.

Mezclad las cartas de rol seleccionadas. Cada jugador recibe una carta de rol boca abajo. Las 3 cartas de rol sobrantes se dejen boca abajo en el centro, una al lado de la otra. Procurad que nadie vea el anverso de las cartas.



A continuación, cada jugador mira su carta para saber cuál es su rol y luego vuelve a dejar la carta boca abajo delante de sí mismo. Las cartas deben dejarse al alcance de todos los jugadores.

Decidid quién será el director del juego o iniciad la app.

**Recordad:** ¡El director del juego participa también como jugador y tiene igualmente un rol aleatorio!

### **Apreciado director del juego:**

En la guía para el director del juego aparte encontrarás todo lo que debes saber para dirigir el juego. Tus tareas son las siguientes:

1. Por la noche, llamas a los roles.
2. Por el día, puedes moderar las discusiones.
3. Al final del día, anuncias la votación.

## Desarrollo del juego

Hay 2 bandos en la aldea: la manada de licántropos y la comunidad de aldeanos. Al final de la partida, normalmente gana uno de los dos bandos.

Una partida dura siempre 1 noche y 1 día. Al final del día todos los aldeanos votan quién podría ser el licántropo. ¡El rol del jugador que haya recibido más votos «muere» y su bando pierde!

### Noche:

***Al principio de la noche todos los jugadores cierran los ojos.***

Por la noche, hay varios roles que se despiertan uno después de otro para poder utilizar sus habilidades especiales.

A partir de la **página 10** de este reglamento se explican todos los roles y sus habilidades especiales. También encontraréis consejos sobre cómo interpretar estos roles.

**Consejo:** *Para la primera partida basta con que leáis solamente los roles con los que vais a jugar.*

Vosotros no tenéis por qué recordar cuándo os toca jugar a vosotros y qué tenéis que hacer. El director del juego (o la app) os llamará y os dirá qué acciones debéis realizar.

### Día:

***Ahora todos los jugadores pueden volver a abrir los ojos.***

Por el día debéis discutir sobre quiénes podrían ser los licántropos. Podéis afirmar cualquier cosa, pero no podéis enseñar vuestra carta a nadie. Incluso vosotros mismos **no** podéis volver a mirar vuestra propia carta. Los licántropos que haya entre vosotros deben fingir que tienen otro rol para no levantar sospechas.

**Consejo:** A diferencia de en otros juegos con licántropos, en este suele ser importante desvelar algo sobre vuestro rol y decirles a los otros jugadores lo que sabéis gracias a vuestras habilidades especiales.

Si eres la pitonisa puedes decir, por ejemplo, que has intercambiado las cartas de rol.

**Pero cuidado:** ¡Como licántropos debéis fingir tener otro rol! Solo así lograréis engañar a los demás jugadores...

Un buen comienzo para la discusión: Simplemente preguntadles a los demás jugadores qué roles tienen. Con sus respuestas ya podréis averiguar algo...

## Votación:

Después de unos minutos discutiendo, se procede a la votación. Contad todos juntos hasta tres y después señalad cada uno a otro jugador de vuestra elección. El jugador que haya recibido la mayoría de votos muere. En caso de empate, mueren todos los jugadores empatados.

**Excepción:** ¡Si cada jugador recibe **justo 1 voto**, nadie muere!

**Consejo:** La presión del tiempo en la discusión la hace más emocionante. En las primeras partidas podéis tomaros más tiempo. Cuantas más veces juguéis, más corta deberéis hacer la discusión. Jugad al principio con unos 10 minutos de tiempo para discutir, y después ya 5 o incluso menos minutos. Si jugáis con la app, podéis ajustar el tiempo de discusión.

Después destapad todos vuestra carta de rol y revelad quiénes sois.



### Cartas de rol intercambiadas:

A menudo los jugadores se sorprenden al ver la carta de rol que tienen delante: Algunos aldeanos intercambian las cartas durante la noche.

**Al final, la carta de rol que cuenta es la que tiene delante el jugador,** incluso si es una distinta a la que él miró al principio de la partida. ¡En ocasiones, con el intercambio de cartas el jugador puede incluso cambiar de bando!

**Atención:** Los jugadores tienen prohibido mirar su propia carta durante el día. Así que a veces no podréis estar muy seguros de quiénes sois de día después de despertar...

## Fin de la partida: ¿Quién ha ganado?

### En principio, se considera que:

- 1. La manada de licántropos gana si no muere ningún licántropo.**
- 2. La comunidad de aldeanos gana si al menos un licántropo muere.**

(En caso de que a causa de un empate también murieran uno o más aldeanos, ganaría aun así la comunidad de aldeanos.)

### ¿No hay ningún licántropo entre vosotros?

Si ningún jugador es licántropo, ya que las cartas de rol correspondientes se han quedado en el centro, debéis cooperar bien entre todos: solo si ningún aldeano es nombrado, gana la comunidad de aldeanos. No muere ninguno si cada jugador recibe exactamente 1 voto en la votación.

**Consejo:** Si creéis que no hay ningún licántropo, poneos de acuerdo para que cada uno señale a su vecino de la izquierda. Así nadie morirá y ganareis todos juntos, si es que verdaderamente no hay ningún licántropo entre vosotros...

## ¿No estáis seguros de quién ha ganado?

Entonces utilizad el comprobador de ganadores, que está al dorso de la guía para el director del juego.



### Casos especiales con roles específicos (compinche y curtidor):

#### Compinche:

El compinche forma parte de la manada de licántropos. Si hay al menos un licántropo en juego, el compinche gana si ningún licántropo muere. También ganaría incluso aunque él mismo muriera. Si no hay ningún licántropo en juego, el compinche gana en el caso de que él mismo no muera, pero sí muera al menos un aldeano.

#### Curtidor:

El curtidor tiene su propio bando. Él solo gana cuando él muere. Si, además de él, también muere al menos un licántropo, también gana la comunidad de aldeanos.

## Roles (ordenados alfabéticamente)

Cada rol tiene en su título la siguiente información:

**Nombre del rol: bando, acciones (orden de despertar), dificultad.**

### **Bandos:**

Todos los roles pertenecen o a la **comunidad de aldeanos** o a la **manada de licántropos**. Solo el curtidor tiene su propio bando. Al final, ganan todos los miembros de un bando o ninguno.

### **Acciones:**

Hay roles que son llamados por la noche y se despiertan (**noctámbulos**) y roles que no son llamados (**durmientes**).

### **Orden de despertar:**

Cada rol noctámbulo tiene un número, que indica cuándo se despierta durante la noche.

### **Dificultad:**

Los roles varían en complejidad. Hay 3 niveles de dificultad: \*, \*\* y \*\*\*. Juega en las primeras partidas solo con los de nivel \* y \*\*.



### **Alborotadora: comunidad de aldeanos, noctámbula (7), \***

La alborotadora intercambia entre sí las cartas de rol de **otros 2** jugadores, pero no puede mirar esas dos cartas. Los dos jugadores ahora pertenecen al bando del rol que tienen ahora delante.



### **Aldeano: comunidad de aldeanos, durmiente, \***

El aldeano no tiene ninguna habilidad especial.

**Consejo:** Los licántropos suelen afirmar que son aldeanos, así que, como aldeanos, ¡tenéis que tener cuidado para que los demás jugadores no se piensen que sois licántropos!

### **Borracho: comunidad de aldeanos, noctámbulo (8), \*\***

El borracho ya no logra acordarse de su rol: por la noche intercambia su carta de rol por una carta de rol boca abajo del centro de la mesa. **No** puede mirar su nueva carta de rol. Él asume ese rol y pasa a pertenecer al bando correspondiente, pero no sabe cuál es.



### **Cazador: comunidad de aldeanos, durmiente, \*\***

El cazador arrastra consigo hasta la tumba a otro jugador: si el cazador muere, también muere el jugador al que el cazador había señalado.

**Consejo:** Como cazador, puedes morir y aun así ganar si has señalado a un licántropo. ¿Crees que los demás jugadores sospechan del jugador equivocado y que tú sí que sabes quién es? Entonces intenta morir y arrastra contigo a un licántropo hasta la tumba...





### **Compinche: manada de licántropos, noctámbulo (3), \*\***

El compinche se despierta justo después que los licántropos. Estos levantan un pulgar, **sin abrir los ojos**, para que el compinche los pueda reconocer. El compinche sabe, por tanto, quiénes son los licántropos. Sin embargo, los licántropos no saben quién es el compinche. Al final de la partida puede suceder lo siguiente:

**1. Si hay licántropos en juego, ¡el compinche puede morir y aun así ganar!** Si el compinche muere, pero ningún licántropo muere, gana la manada de licántropos (y, por lo tanto, también el compinche).

**2. ¿No hay ningún licántropo en juego?** En ese caso el compinche solo gana si **sobrevive y otro jugador muere**. El compinche puede ser un socio muy fuerte para los licántropos.

**Consejo:** Si eres el compinche, puedes hacerte el sospechoso y así desviar la atención de los licántropos en juego, ya que si mueres, la mayoría de las veces ganas aun así. Pero, por supuesto, tampoco puedes dejar que se te vean las intenciones muy claramente ...

### **Curtidor: curtidor, durmiente, \*\***

El curtidor es un pobre hombre que odia tanto su trabajo que solo desea morir. Únicamente puede ganar si muere. Al final de la partida puede suceder lo siguiente:

**1.** Si el curtidor muere y ningún licántropo muere, el curtidor gana.



2. Si el curtidor y **al menos 1 licántropo** mueren, ganan el curtidor y la comunidad de aldeanos.

**Doble: cambia de bando, acciones: cambiante (1), \*\*\***

**¡Atención!** La doble es un rol muy complejo.  
¡Añadidla al juego cuando ya conozcáis bien los demás roles!



La doble copia otro rol. También adopta el bando de ese rol. Por la noche, la doble se despierta antes que todos los demás. Ve la carta de otro jugador e imita ese rol, pero sin intercambiar las cartas. Según el rol que imite, la doble se comportará de un modo diferente:

### **1. Aldeano, curtidor o cazador:**

Asume ese rol y en esta noche no hace nada más. Si muere como curtidor, gana la partida. Si muere imitando al cazador, también muere el rol al que la doble ha señalado.

### **2. Licántropo o masón:**

Se despierta cuando los licántropos o masones son llamados. Si es un licántropo, ahora pertenece a la manada de licántropos y gana si la manada gana. Si es masón, pertenece a la comunidad de aldeanos.

### **3. Pitonisa, alborotadora, ladrón o borracho:**

La doble lleva a cabo **inmediatamente** la acción de ese rol y **no** se vuelve a despertar cuando ese rol es llamado.

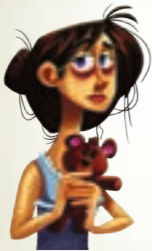
### **4. Compinche:**

La doble **no** cierra los ojos después de haber visto la carta del compinche. La doble espera hasta que los licántropos levantan el pulgar para reconocerlos. Ahora pertenece a la manada de licántropos.

## 5. **Insomne:**

Al final de la noche, después de la insomne «auténtica», la doble-insomne es llamada. Ahora ella puede comprobar qué carta de rol tiene. Si otro jugador obtiene durante la noche la carta de la doble, ese jugador asume el rol que ella ha imitado. Con la revelación de roles tras la votación, el jugador que tenía originalmente el rol de la doble debe decir qué rol es el que miró e imitó.

**¡Atención!** Si, por ejemplo, la insomne auténtica destapa su carta al final de la ronda y ve que ahora es la doble, ella no sabrá qué rol tiene... ¡Así que le tocará ser ingeniosa para evitar que le maten!



### **Insomne: comunidad de aldeanos, noctámbula (9), \***

La insomne se despierta la última y verifica si aún tiene la misma carta de rol. Si su carta de rol ha cambiado, ahora pertenece al bando correspondiente a su nueva carta de rol.

**Consejo:** Utilizad la insomne únicamente cuando el ladrón y/o la alborotadora estén en juego.

### **Ladrón: comunidad de aldeanos, noctámbulo (6), \***

Por la noche, el ladrón intercambia su carta por la carta de otro jugador. Después puede mirar su nueva carta de rol.

**¡Atención!** El ladrón podría cambiar de bando: por ejemplo, si intercambia su carta por una carta



de licántropo, pasa a formar parte de la manada de licántropos. Sin embargo, la acción de su nuevo rol **no** la pone en práctica.

Por ejemplo, si la carta que tiene delante tras el intercambio es la de la insomne, no se despertará cuando llamen a la insomne. El jugador que tenga ahora delante la carta del ladrón pertenecerá ahora a la comunidad de aldeanos.

### **Licántropo: manada de licántropos, noctámbulo (2), \***

Por la noche los licántropos abren los ojos y miran si hay más licántropos.

**Licántropo solitario:** Si solo un jugador es licántropo porque, por ejemplo, el otro licántropo está en el centro, el licántropo solitario puede mirar una carta del centro.



**Consejo:** Como licántropo es muy importante ponerles pistas falsas a los demás jugadores. Asegura tener otro rol, si puede ser, antes de que los otros jugadores muestren claramente cuál es su rol. Afirmar, por ejemplo, que eres un aldeano. Como licántropo solitario, puedes fingir fácilmente tener el rol de la carta que has visto en el centro.



### **Masón: comunidad de aldeanos, noctámbulo (4), \*\*\***

Todas las cartas de masón se deben añadir juntas al juego. Por la noche los masones abren los ojos y se reconocen. Cuando solo abre los ojos un masón, significa que la otra carta de rol está en el centro. Sin embargo, el masón no puede mirar ninguna carta del centro de la mesa.

**Consejo:** *Los masones son muy poderosos juntos, ya que pueden respaldarse la coartada el uno al otro. Los licántropos valientes también pueden afirmar ser masones, poniendo así en apuros a los verdaderos masones. Los masones solo deberían jugarse en partidas con 7 jugadores o más, jde lo contrario, serían demasiado poderosos!*

### **Pitonisa: comunidad de aldeanos, noctámbula (5), \***

La pitonisa puede mirar por la noche **o bien** la carta de otro jugador **o dos** cartas del centro de la mesa. No intercambia ninguna carta.

**Consejo:** *El punto fuerte de la pitonisa es desenmascarar a los mentirosos. Tiene información sobre los jugadores o las cartas del centro. Si un jugador contradice esa información, ella puede probar su culpabilidad fácilmente. Si eres la pitonisa, vale la pena esperar un poco hasta revelar tu identidad, ya que puede que para entonces algún licántropo se haya delatado.*



## Escenarios

En «Licántropo – Luna Llena» hay muchas posibilidades diferentes de combinar los roles para jugar partidas apasionantes.

Aquí tenéis una selección de emocionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad y diferente número de jugadores.

También podéis inventaros vuestros propios escenarios desafiantes. Escoged simplemente 3 cartas de rol más que los jugadores que participen en la partida... ¡y a jugar!

### ***La primera noche (inicial, 3–5 jugadores)***

3 jugadores: 2 licántropos, 1 pitonisa, 1 ladrón, 1 alborotadora,  
1 aldeano

4 jugadores: + 1 aldeano

5 jugadores: + 2 aldeanos

### ***Sonambulismo (fácil, 3–6 jugadores)***

3 jugadores: 2 licántropos, 1 insomne, 1 ladrón, 1 alborotadora,  
1 aldeano

4 jugadores: + 1 aldeano

5 jugadores: + 1 aldeano + 1 pitonisa

6 jugadores: + 2 aldeanos + 1 pitonisa

### ***Noche solitaria (fácil, 3–4 jugadores)***

3 jugadores: 1 licántropo, 1 pitonisa, 1 ladrón, 1 alborotadora,  
2 aldeanos

4 jugadores: + 1 aldeano

### ***Confusión (intermedio, 3–9 jugadores)***

- 3 jugadores: 2 licántropos, 1 borracho, 1 ladrón, 1 alborotadora,  
1 insomne
- 4 jugadores: + 1 aldeano
- 5 jugadores: + 1 aldeano + 1 pitonisa
- 6 jugadores: + 2 aldeanos + 1 pitonisa
- 7 jugadores: + 3 aldeanos + 1 pitonisa
- 8 jugadores: + 3 aldeanos + 1 pitonisa + 1 compinche
- 9 jugadores: + 2 aldeanos + 1 pitonisa + 1 compinche + 2 masones

### ***Venganza (intermedio, 4–7 jugadores)***

- 4 jugadores: 2 licántropos, 1 cazador, 1 pitonisa, 1 ladrón, 1 borracho,  
1 insomne
- 5 jugadores: + 1 alborotadora
- 6 jugadores: + 1 alborotadora + 1 aldeano
- 7 jugadores: + 1 alborotadora + 2 aldeanos

### ***Peligros ocultos (intermedio, 6–7 jugadores)***

- 6 jugadores: 2 licántropos, 1 compinche, 1 cazador, 1 pitonisa, 1 ladrón,  
1 alborotadora, 2 masones
- 7 jugadores: + 1 aldeano

### ***Horas de desesperación (intermedio, 4–10 jugadores)***

- 4 jugadores: 2 licántropos, 1 curtidor, 1 pitonisa, 1 ladrón, 1 borracho,  
1 insomne
- 5 jugadores: + 1 alborotadora
- 6 jugadores: + 1 alborotadora + 1 aldeano
- 7 jugadores: + 1 alborotadora + 2 masones
- 8 jugadores: + 1 alborotadora + 2 masones + 1 cazador

- 9 jugadores: + 1 alborotadora + 2 masones + 1 cazador + 1 compinche  
10 jugadores: + 1 alborotadora + 2 masones + 1 cazador + 1 compinche  
+ 1 aldeano

### ***Alianza en el crepúsculo (difícil, 5–10 jugadores)***

- 5 jugadores: 2 licántropos, 2 masones, 1 compinche, 1 ladrón,  
1 alborotadora, 1 insomne

6 jugadores: + 1 borracho

7 jugadores: + 1 borracho + 1 pitonisa

8 jugadores: + 1 borracho + 1 pitonisa + 1 aldeano

9 jugadores: + 1 borracho + 1 pitonisa + 2 aldeanos

10 jugadores: + 1 borracho + 1 pitonisa + 2 aldeanos + 1 curtidor

### ***Renacido (difícil, 8–10 jugadores)***

- 8 jugadores: 2 licántropos, 1 doble, 1 compinche, 1 cazador, 1 pitonisa,  
1 ladrón, 1 alborotadora, 1 aldeano, 2 masones

9 jugadores: + 1 insomne

10 jugadores: + 1 insomne + 1 borracho

### ***Anarquía (difícil, 3–10 jugadores)***

Apartad las 2 cartas de rol de licántropo y 1 carta de rol de aldeano. Después mezclad todas las cartas restantes y coged al azar una carta por jugador.



© 2022

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid – España

[ravensburger.com](https://ravensburger.com)

**Ravensburger**