

Reglas y objetivos de:

Los Hombres Lobo de
Castronegro

Los Hombres Lobo de Castronegro

(Les Loups-Garous de Thiercelieux en su edición original francesa) es un juego de cartas de 8 a 18 jugadores creado en 2001 por [Dimitry Davidoff](#), [Philippe des Pallières](#) y [Hervé Marly](#) e inspirado en el juego precedente Werewolf (1986), que fue a su vez un rediseño del juego Mafia adaptando su tema al de los [hombres lobo](#).¹

Objetivo del juego

En general, existen dos bandos en la partida: Aldeanos por una parte y Hombres Lobo por otra. El objetivo de cada equipo es acabar con todos los miembros del otro, con la particularidad de que los aldeanos (la mayoría) ignoran quiénes son los hombres lobo (con la excepción de ciertos aldeanos especiales, que pueden poseer información adicional), mientras que los hombres lobo saben quiénes son los hombres lobo y quiénes los aldeanos, pero están en minoría y deben por tanto fingir que son aldeanos. (Es posible que exista un tercer bando si la partida incluye a Cupido y éste enamora a un aldeano y un hombre lobo) A todas las personas que reciban una carta se las denomina "jugadores" y se considera que forman "el pueblo".

El juego se articula en torno a dos fases: Día (todos los jugadores tienen los ojos abiertos y hablan, tratando de encontrar a los hombres lobo, mientras los hombres lobo se hace pasar por aldeanos) y Noche (todos los jugadores tienen los ojos cerrados, salvo aquellos que van siendo llamados por el narrador y actúan en silencio). Durante la fase de la noche los hombres lobo abrirán los ojos en su turno para elegir una víctima, que morirá al día siguiente. Es posible que existan otros turnos por la noche, durante los cuales únicamente abrirá los ojos un aldeano con un personaje especial y aplique efectos especiales a la partida (generalmente beneficiosos para los aldeanos). Durante la fase del día, todos los jugadores intentarán descubrir quién(es) entre ellos es un hombre lobo y tras debatir, votarán a un jugador a su elección para ser linchado (el jugador con más votos será eliminado de la partida y mostrará públicamente su carta). Las fases de noche y día se alternan sucesivamente hasta que únicamente queden hombres lobo o aldeanos vivos y la partida termine con la victoria de uno de los dos bandos (es posible que la partida termine en empate si se juega con ciertos personajes especiales, ya que puede darse el caso de que en el turno final no quede ningún jugador vivo).

Preparación del juego

Al comienzo de la partida, se reparten tantas cartas como jugadores (a excepción del Narrador que no recibe ningún personaje). Cada jugador mira su carta para saber cuál es su personaje, información que mantendrá en secreto a menos que sea eliminado. En función del número de jugadores se establecerá un mínimo recomendado de Hombres Lobo: de 8 a 11, habrá 2 Hombres Lobo; a partir de 12 jugadores, habrá 3. Los creadores del juego incluyen recomendaciones para incluir otros personajes especiales, pero se trata de meras sugerencias y la decisión final sobre el número de personajes especiales y su combinación queda a discreción del Narrador.

Normalmente, se suele jugar alrededor de una mesa, donde se colocan las cartas para facilitar la tarea del Narrador.

Comienzo de la partida

Al comenzar el juego, todos los jugadores cierran los ojos (se considera entonces que en la ficción es de noche y todos duermen): sólo los abrirán cuando el Narrador los llame para jugar (nombrando a los personajes que deben actuar, nunca por los nombres de los jugadores) y volverán a cerrar los ojos en cuanto acabe su turno. Se juega el turno de preparación:

- El Narrador llama al Ladrón, éste levantará la mano silenciosamente y el primero le mostrará las dos cartas sobrantes boca arriba por si quiere elegir una y cambiarla por su carta de Ladrón. Si las dos cartas propuestas son de Hombre Lobo, el ladrón deberá cambiar su carta obligatoriamente.
- A continuación, el Narrador llama a Cupido, quien "lanzará sus flechas de amor" y elegirá

dos jugadores a los que quiere enamorar (puede elegirse como uno de los enamorados él mismo). A continuación este personaje se convierte en un simple aldeano. El narrador tocará discretamente la cabeza de los enamorados para que estos puedan abrir los ojos y reconocerse (sin mostrarse sus personajes). Una vez se hayan reconocido, los enamorados vuelven a cerrar los ojos.

El Narrador decide si los aldeanos votarán ahora un Alguacil (función adicional, independiente del personaje) por mayoría simple, o si el Alguacil será elegido más tarde en el transcurso de la partida.

Desarrollo de la partida

Tras la sucesión del turno de preparación y la posible elección de Alguacil, se procede a jugar la primera noche.

- Durante la Noche todos los jugadores duermen y el Narrador irá llamando a cada personaje en el siguiente orden:
 - Vidente: elige un jugador y el Narrador le mostrará la carta de dicho jugador.
 - Hombres Lobo: eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándolo al Narrador.

Si no hay unanimidad, no hay muerte, por lo que dispondrán de un tiempo limitado para elegir a su víctima (a discreción del Narrador).
 - Bruja: El Narrador le señala el jugador que está a punto de morir (si lo hay) y ésta decidirá qué hacer. Puede salvarlo, gastando su Poción de la Vida, o dejarlo morir. A continuación, la bruja tiene la opción de gastar su Poción de la Muerte para eliminar al jugador que desee.
- Una vez han jugado los personajes anteriormente descritos, se procede a la fase de Día. El narrador indicará quién ha muerto esa noche y a continuación los jugadores que sigan vivos debaten. Las reglas permiten expresamente farolear (anunciar en voz alta que uno tiene un personaje que no tiene) o decir la verdad: lo único que se prohíbe es mostrar la carta de personaje que uno tenga. Los hombres lobo intentarán hacerse pasar por aldeanos (simples aldeanos o aldeanos con poderes especiales), los aldeanos tratarán de deducir quién miente o quién es un hombre lobo guiándose por las votaciones y las muertes previas, por la actitud o el nerviosismo de resto de jugadores, etc. Los aldeanos con personajes especiales intentarán usar su información en provecho del pueblo, con cuidado de no ser descubiertos, puesto que ser demasiado obvios podría suponer su muerte en la noche siguiente a manos de los hombres lobo. Una vez los jugadores se han hecho una idea de quién puede ser un hombre lobo, se procede a una votación. Las reglas originales sugieren que tras la primera votación el Narrador elija a 2 candidatos para ser linchados y a continuación se efectúe una segunda votación únicamente entre estos dos candidatos: el jugador que reciba más votos es eliminado de la partida (linchado por el pueblo) y deberá mostrar su carta de personaje a los demás.

Cada vez que un jugador muera, ya sea debido al ataque de los Hombres Lobo, la Poción de la Muerte de la Bruja, el disparo del Cazador, el suicidio por estar enamorado o simplemente el linchamiento del pueblo, debe revelar su carta de personaje.

- La partida prosigue así, alternando noche y día, hasta que un bando ha eliminado al otro.
 - La primera edición de las reglas señalaba que los hombres lobo ganaban si conseguían eliminar al penúltimo aldeano (es decir, que en el caso de que en un día quedasen vivos

únicamente un aldeano y un hombre lobo, ganaban los hombres lobo). Las ediciones posteriores establecen que ganan únicamente si eliminan al último aldeano.

- Los aldeanos, en cualquier caso, deben eliminar a todos los hombres lobo para ganar la partida.

- Se considera ganadores a todos los jugadores que compartiesen bando con el vencedor,

independientemente de que hayan llegado al final de la partida vivos o muertos.

- Los enamorados perderán la partida si están muertos y la ganarán si están vivos; forman un bando

independiente y no pueden ganar muertos.

Personajes

- Narrador: Dirige la partida, modera el diálogo e informa de los sucesos acontecidos. A su discreción queda la interpretación de las reglas y las dudas.
- Ladrón: Si se decide incluir este personaje en la partida, deben añadirse dos cartas adicionales antes de repartir. En el turno de preparación, el Ladrón verá las dos cartas sobrantes y podrá elegir si cambiar la suya por alguna de las dos sobrantes. Si ambas cartas son de Hombre Lobo, deberá cambiar su personaje por el de Hombre Lobo obligatoriamente.

Variante: Cuando es el turno del ladrón mueve las cartas de sitio a donde el prefiera. Puede moverlas a la derecha o la izquierda. Cuando la gente se despierta, mira la carta que le ha tocado y juega con el nuevo personaje.

- Cupido: En el turno de preparación, elige a dos jugadores (puede elegirse a sí mismo como uno de los dos jugadores) y los enamora. Los jugadores enamorados pasan a ser un bando más del juego y sólo ganarán si sobreviven al final de la partida; si uno de los dos enamorados muere, el otro se suicida ante "la horrible

idea de vivir sin su amor". En el caso de que los jugadores enamorados sean un hombre lobo y un aldeano, o dos hombres lobo, deberán eliminar al resto de los jugadores de la partida para poder ganar. Si ambos son aldeanos, únicamente deben llegar vivos al final de la partida, nada les obliga a eliminar al resto de jugadores.

- Hombres Lobo: por la noche, designarán una víctima que será devorada. Debe haber unanimidad en la designación de la víctima o, en caso contrario, no habrá víctima esa noche.

Es posible que no exista consenso en el caso de que un Hombre Lobo esté enamorado de un Aldeano y el resto de los hombres lobo quiera matar a su enamorado. En cualquier instante de este turno, la Niña puede (si así lo desea) abrir los ojos para identificar a los Hombres Lobo, pero con cuidado de que no la vean. La primera edición del juego establecía la regla de que no era obligatorio abrir los ojos como Hombre Lobo (para así evitar ser descubierto por la Niña), pero si ningún hombre lobo abría los ojos por la noche, todos "morían de hambre" y los aldeanos ganaban la partida. Esta regla desaparece en las sucesivas ediciones del juego, en las que se incorpora la prohibición expresa de que un hombre lobo sea seleccionado como víctima nocturna (jugada que podría resultarles beneficiosa si está en juego la Bruja y decide salvar a la víctima).

- Niña: Durante el turno de los Hombres Lobo, puede abrir los ojos para tratar de descubrir quiénes son. Debe actuar con cautela, ya que si es descubierta por los Hombres Lobo, pasará a ser automáticamente la víctima de esa noche, en lugar de cualquiera que hubieran decidido.

Si se juega con la Niña, está prohibido para todos los jugadores colocar las manos frente a la cara o mirar hacia abajo durante el turno de la noche. Las reglas prohíben asimismo expresamente que la Niña abra los ojos de forma evidente y los mantenga abiertos para hacerse pasar por un

hombre lobo ("Está demasiado asustada para eso, isólo tiene 8 años!").

- Bruja: Posee dos pociones que puede usar por la noche, tras el turno de los hombres lobo: la Poción de la Vida salvará a un personaje del ataque de los Hombres Lobo (también puede reservársela para ella misma) y la Poción de la Muerte matará a otro personaje de su elección. Puede usar una, ninguna o las dos pociones durante el mismo turno si así lo desea, pero una vez ha utilizado una de las pociones, la pierde para el resto de la partida y no podrá volver a servirse de ella.

El muerto del día siguiente puede, por tanto, ser aquel jugador que designaron los hombres lobo u otro distinto (si la bruja salvó a la víctima y decidió matar a otro jugador). Es posible que no haya muerto al día siguiente (si la Bruja decidió usar únicamente su Poción de la Vida) y es posible que haya dos muertos (si la Bruja decidió no usar su Poción de la Vida y usar su Poción de la Muerte contra otro jugador). El número de muertos puede ser mayor aún si están en juego los enamorados y el Cazador. Las reglas establecen que una vez la Bruja haya utilizado su poción de la Vida, el Narrador ya no le indicará en sucesivos turnos quién está a punto de morir. Es posible, por tanto, que la Bruja lance su poción de la muerte contra un jugador que ya estaba a punto de morir, o que ignore que ella misma está a punto de morir.

- Vidente: Todas las noches elige un jugador para que el Narrador le revele la carta de personaje correspondiente. El Narrador le muestra a la Vidente, en silencio y en secreto, la carta de dicho jugador. Nadie debe deducir qué carta ha sido mostrada por el ruido de la carta al manipularse ni por la posición del Narrador: si es necesario, el Narrador tocará todas las cartas, pero mostrará a la Vidente únicamente aquella que solicitó.
- Cazador: Cuando muera, puede elegir a otro jugador a quien matar. La decisión es únicamente suya y no se debe tomar por consenso ni consejo.
- Aldeano: No posee ningún poder especial, aparte de su intuición y su sentido común.
- Alguacil: El Alguacil se elige democráticamente por el pueblo en un momento dado de la partida, a

discreción del Narrador. Es un cargo o función, no un personaje. No supone ningún bando, y quien reciba el cargo de Alguacil gana la habilidad de que su voto para linchar valdrá por dos y, en caso de empate en la votación, él decidirá a qué jugador entre los empatados se lincha.

Si el Alguacil muere en el transcurso de la partida, él mismo designa un sucesor para recibir el cargo de Alguacil, con su último aliento. Al ser una función excepcionalmente poderosa, los jugadores tienden a limitar el poder del alguacil a una de sus dos habilidades (modificando las reglas oficiales): bien votar doble, bien desempatar.