

ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

En "Una noche, el Hombre Lobo" cada jugador representará el rol de un aldeano, un Hombre Lobo o un personaje especial. Tu trabajo consiste en averiguar quienes son Hombres Lobo y matar al menos a uno de ellos... ¡salvo que tú mismo seas un Hombre Lobo!

CONTENIDO

ALDEANO



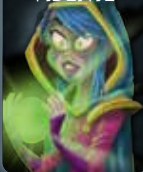
3 Aldeanos

HOMBRE LOBO



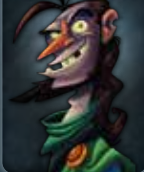
2 Hombres Lobo

VIDENTE



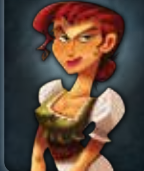
1 Vidente

LADRON



1 Ladrón

FOLLONERA



1 Follonera

CURTIDOR



1 Curtidor

BORRACHO



1 Borracho

CAZADOR



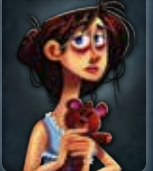
1 Cazador

MASON



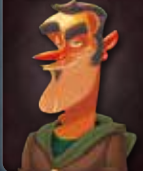
2 Mases

INSOMNE



1 Insomne

ESBIRRO



1 Esbirro

CAMBIAFORMAS



1 Cambiaformas



16 Marcadores

PREPARACION INICIAL

La preparación depende del nº de jugadores, de 3 a 10. Para la 1ª partida se recomienda jugar de 3 a 5 jugadores para tener una aproximación a las mecánicas del juego. (Si sois más no te preocupes. El juego es muy rápido y aquellos que no jueguen pueden también divertirse viendo la partida).

Se requieren las siguientes cartas:

3 Jugadores 4 Jugadores 5 Jugadores

2 Hombres Lobo +1 Aldeano +2 Aldeanos
1 Vidente
1 Ladrón
1 Follonera
1 Aldeano

Siempre deberá haber tres cartas más que el número de jugadores. Baraja las cartas seleccionadas y reparte en secreto una a cada jugador. Coloca las tres cartas restantes boca abajo en el centro de la mesa, y coloca en orden numérico los tokens correspondientes

Cada jugador mirará en secreto su carta, y la vuelve a colocar boca abajo, frente a él, cerca de las cartas del centro de la mesa. Los jugadores deberán ser capaces de alcanzar todas las cartas fácilmente, como se muestra en el siguiente ejemplo para 5 jugadores:



NOCHE

Hay múltiples roles que son llamados durante la noche para realizar una acción de noche. Otros jugadores, como el Aldeano, Curtidor y Cazador nunca despiertan durante la noche.

Además de tener una carta de rol, un jugador es designado como Narrador y anuncia cada una de los roles en orden y en silencio cuenta hasta diez

después de que cada rol sea despertado para permitir a los jugadores realizar su acción durante la noche. Usa este guión con las cartas sugeridas anteriormente:

Narrador: "Todo el mundo cerrad los ojos."

Todos los jugadores cierran los ojos (incluido el Narrador).

"Hombres Lobo, despertad y buscad a vuestros compañeros."

Los hombres lobo abren sus ojos y buscan quien tiene los ojos abiertos (puede que no haya otros).

"Hombres Lobo, cerrad los ojos. Vidente, despierta. Puedes ver la carta de otro jugador o dos cartas del centro de la mesa".

El jugador Vidente abre los ojos, y en silencio mira la carta de otro jugador o dos cartas del centro de la mesa.

"Vidente, cierra los ojos. Ladrón, despierta. Puedes intercambiar tu carta con la de otro jugador, y mira tu nueva carta.

El jugador Ladrón abre los ojos y en silencio cambia su carta con la carta de otro jugador, y la mira.

"Ladrón, cierra los ojos. Follonera, despierta. Puedes intercambiar la carta entre otros dos jugadores".

La Follonera abre los ojos e intercambia (si quiere), sin mirarlas, dos cartas de otros jugadores.

"Follonera, cierra los ojos."

El Narrador, manteniendo los ojos cerrados, mueve ligeramente las cartas (esto asegura que nadie pueda sospechar según la posición original de las cartas).

"¡Todo el mundo, despertad!"

Todos los jugadores abren los ojos y miran alrededor sospechosamente.

Durante la noche, los jugadores no activos (que tienen sus ojos cerrados) no puede moverse, o hacer algo para comunicarse con los jugadores activos.

DÍA

Después de la fase de noche, los jugadores discuten entre ellos sobre quienes serán los Hombres Lobo. Los jugadores pueden decir cualquier cosa, pero nunca pueden mostrar su carta a nadie. Los Hombres Lobo reclamarán ser un rol diferente de manera que ellos no mueran.

Dado que determinados roles cambian las cartas de otros jugadores, algunos jugadores creerán que tienen un rol, cuando en realidad tienen uno diferente. Después de la fase de noche, tu rol es la carta que actualmente está frente a ti, la cual puede ser diferente a tu rol original. Nadie puede mirar ninguna carta después de la fase de noche.

Tras unos minutos de discusión los jugadores deben votar:

"Todo el mundo... tres, dos, uno, A VOTAR.

Cada jugador apunta a otro jugador.

El jugador que recibe más votos muere y revela su carta. En caso de empate, los jugadores que recibieron el mismo número de votos mueren y revelan su carta.

Si ningún jugador recibe más que un voto, nadie muere. Una forma en que los jugadores podrían lograr esto, es si todos votan en la misma dirección alrededor de la mesa, con lo que cada jugador recibe un voto (decide esto como grupo, antes de la votación).

FINAL DE PARTIDA

Después de sólo una noche y un día ...

El equipo de la aldea gana:

- 1) Si al menos un Hombre Lobo muere. Aunque haya muerto otro aldeano, todos los aldeanos, incluidos los muertos, ganan.
- 2) Si nadie es un Hombre Lobo, y nadie muere. (Esto puede suceder si las dos cartas de Hombre Lobo se encuentran en el centro).

El equipo de los Hombres Lobo gana si hay al menos un Hombre Lobo en juego y ningún Hombre Lobo muere.

Si el Curtidor está en juego, se aplicarán las reglas especiales de su victoria. Para más detalles, consulta la descripción del rol del Curtidor.

NARRADOR

Coge los tokens de los roles y ordénalos cerca de tí, y abre los ojos entre roles si necesitas revisar el orden de roles durante la noche. Por otro lado, mantén tus ojos cerrados durante la noche. Puedes golpear la mesa durante la noche, para disimular cualquier sonido hecho por los jugadores al mirar y mover las cartas. Si llamas a tu propio rol, no hables, mientras realizas tu acción.

Si es la primera partida de algún jugador o cuando introduces nuevos roles asegúrate de dejar tiempo suficiente a los jugadores para decidir que hacer y completar su acción.

APLICACIÓN GRATIS

En lugar del Narrador, puedes usar la aplicación gratuita para dispositivos móviles, disponible en la página www.beziergames.com.

La aplicación funciona con dispositivos Android y iOS, y es completamente gratis.

OTROS CONSEJOS

No es raro que las primeras partidas empiecen la fase del día con gente que se mira, sin saber qué decir.

Para comenzar, es posible que se desee ofrecer una cantidad limitada de información, como "Yo soy la Vidente, pero no voy a decir lo que vi... todavía", o "Comencé como Ladrón, pero cambié la carta de alguien... una vez que otras personas hablen te diré quién es."

Saber cómo funcionan todos los roles es realmente importante si eres un Hombre Lobo, ya que tendrás que mentir inicialmente acerca de quién eres y qué hiciste. Es fácil mentir y decir que eres un aldeano, pero a menudo es más eficaz afirmar con valentía que es otro rol antes de que el dueño "real" lo haga; Existe la posibilidad de que el rol sea una carta central, y si no es así, el dueño "real" de ese rol puede tener dificultades para convencer a otros jugadores de lo que es, ya que tú reclamaste el rol primero.

Mientras que la honestidad puede ser la mejor política en la vida real, en "Una noche", incluso si comenzaste en el equipo de aldeanos, puede conducir a tu caída. Por ejemplo, al afirmar que eres el Ladrón y que robaste una carta de Aldeano puede hacer que todos te crean (si el jugador al que robaste verifica que él era un Aldeano), pero si la Follonera cambió tu carta con un Hombre Lobo, serás votado, sin una defensa creíble. En cambio, esperar un poco

para saber si tu carta fue intercambiada por la Follonera te dará la oportunidad de mentir y decir que comenzaste como Hombre Lobo, y ahora la persona con la que se te cambió la carta es un Hombre Lobo (incluso si lo contrario es cierto).

A medida que tu capacidad de engañar y resolver aumenta, también lo hará la capacidad de otros, haciendo cada juego más y más interesante. Cuando cambies de rol entre partidas, descubrirás que tus estrategias evolucionarán aún más.

Con grupos grandes, necesitarás un poco más de tiempo para la discusión diurna que con grupos pequeños. Después de algunas partidas, considera usar un temporizador; Cuando el temporizador finalice, todos deben votar. Esto añade un sentido de urgencia a las discusiones, y dará lugar a menos conversaciones no pertinentes.

Jugar con números de jugadores grandes (7+) puede dificultar que todos lleguen al centro de la mesa. Estar de pie en la mesa durante la fase de noche puede facilitar el acceso.

MODO TORNEO

Se puede jugar también la partida en una serie de rondas, y los ganadores recibirán algún marcador u objeto pequeño. Cuando cualquier jugador gana en un número predeterminado de marcadores, digamos cinco, el jugador gana. Hasta entonces sigue jugando.

Otra variante del juego es la doble eliminación: se eliminan a los jugadores con dos derrotas.

OTROS ROLES

Además del reparto inicial de roles podrás utilizar más personajes. Simplemente coge una carta y sustitúyela por una nueva. Puede usarse cualquier combinación, aunque se recomienda que pruebes por vez no más de uno o dos nuevos roles, así los jugadores tendrán tiempo de acostumbrarse a ellos.

Sé creativo en la elección de roles: intenta que sólo haya un hombre lobo, o jugar todas las cartas de forma completamente aleatoria.

ROLES DURANTE LA NOCHE

Estos roles durante la noche se despiertan en el siguiente orden (ver la última página de las reglas). Entre las distintas descripciones de los roles se puede encontrar un texto que puede ser utilizado por el Narrador:



CAMBIAFORMAS

Es el rol más complicado, ya que adopta el rol y el "bando" de cualquier carta que ella vea. Se recomienda usarlo solo cuando los jugadores ya dominen el resto de roles.

La Cambiaformas es el primer personaje en despertar durante la noche.

Por la noche, la Cambiaformas, mira (pero no intercambia) la carta de otro jugador y realiza lo siguiente basado en lo que ella ve:

Aldeano, Curtidor, Cazador: Ella es ahora este rol y no hace nada durante la noche.

Hombre Lobo o Masón: Ella despierta con los otros Hombres Lobo o Masones cuando sean llamados. Ella pertenecerá al equipo de los hombres lobo si ve un Hombre Lobo, y pertenecerá al equipo de los aldeanos si ella ve un Masón.

Vidente, Ladrón, Follonera, Borracho: Ella inmediatamente realiza la acción de ese rol (pero no despierta otra vez con el rol original cuando sea llamado).

Esbirro: Al final de la Fase de la Cambiaformas, el Narrador le dice a la Cambiaformas que cierre los ojos a menos que ella sea ahora el Esbirro, y los Hombres Lobo deberán colocar sus pulgares hacia arriba para que ella los reconozca. Ella pertenece ahora al equipo de los hombres lobo.

Insomne: Después de que la Insomne cierre los ojos, la Cambiaformas-Insomne despierta para revisar su carta y ver si ella es todavía la Cambiaformas.

Si un jugador recibe a la Cambiaformas durante la noche, este continúa con el rol que la Cambiaformas vió originalmente. El guión de la Cambiaformas por la noche es un poco diferente a los demás, debido a que ella es llamada para reconocer a los Hombres Lobo si ella es el Esbirro, y es despertada más tarde si la Insomne está presente. Usa el siguiente guión si no hay un Esbirro en juego.

"Cambiaformas, despierta y mira la carta de otro jugador. A partir de ahora, pasas a ser este personaje. Si tu nuevo personaje debe ejecutar una acción acción durante la noche, hazla ahora."

La Cambiaformas abre los ojos y mira la carta de otro jugador. Si la carta es la Vidente, Ladrón, Follonera, o Borracho, ella realiza esta acción ahora. Si la carta es un Hombre Lobo o Masón, ella despierta cuando estos roles sean llamados. Si la carta es un Aldeano, Curtidor o Cazador, ella no hace nada.

"Cambiaformas, cierra los ojos."

Si hay un Esbirro en juego, utiliza el siguiente guión:

"Cambiaformas, despierta y mira la carta de otro jugador. A partir de ahora, pasas a ser este personaje. Si tu nuevo personaje debe ejecutar una acción acción durante la noche, hazla ahora."

La Cambiaformas abre los ojos y mira la carta de otro jugador. Si la carta es la Vidente, Ladrón, Follonera, o Borracho, ella realiza esta acción ahora. Si la carta es un Hombre Lobo o Masón, ella despierta cuando estos roles sean llamados. Si la carta es un Aldeano, Curtidor o Cazador, ella no hace nada.

"Si ahora eres un Esbirro, mantén los ojos abiertos. Si no, ciérralos. Hombres Lobo levantan el pulgar para que el Cambiaformas-Esbirro pueda saber quienes soís."

Si la Cambiaformas es un Esbirro, mantiene los ojos abiertos; si no, los cierra. Los Hombres Lobo levantan el pulgar para que la Cambiaformas-Esbirro los reconozca.

"Hombres Lobo, bajad el pulgar. Cambiaformas, cierra los ojos"

Si la Insomne está en juego, después de que la Insomne sea llamada, usa el siguiente guión:

"Cambiaformas, si has visto la carta de la Insomne despierta y mira tu carta"

La Cambiaformas abre los ojos y mira su carta para ver si ha cambiado durante la noche.

"Cambiaformas, cierra los ojos."



HOMBRE LOBO

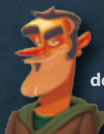
Durante la noche, los Hombres Lobo abren los ojos y buscan a vuestros compañeros. Si nadie más abre los ojos, los otros Hombres Lobo están en el centro. Los Hombres Lobo pertenecen al equipo de los hombres lobo.

"Hombres Lobo, despertad y buscad a vuestros compañeros. Si sólo hay un Hombre Lobo puede mirar una carta del centro de la mesa."

Los Hombres Lobo abren los ojos y buscan a aquellos con los ojos abiertos (puede suceder que no haya otros).

"Hombres Lobo, cerrad los ojos."

Opción Lobo Solitario: Si sólo un Hombre Lobo abre los ojos, éste puede ver una carta del centro. Esto es extremadamente beneficioso para el Hombre Lobo que no tiene compañero, y le proporciona una herramienta útil para engañar al resto de los jugadores.



ESBIRRO

Inmediatamente después de la fase de Hombres Lobo, el Esbirro despierta y reconoce a los Hombres Lobo. Durante esta fase, los Hombres Lobo (con los ojos cerrados) levantan sus pulgares para que el Esbirro pueda reconocerlos. Los Hombres Lobo no saben quien es el Esbirro. Si el Esbirro muere y ninguno de los Hombres Lobo muere, los Hombres Lobo (y el Esbirro ganan). Si ningún jugador es Hombre Lobo, el Esbirro gana si cualquier otro personaje muere (no el Esbirro). Este rol puede ser un poderoso aliado para el equipo de los hombres lobo. **El Esbirro pertenece al equipo de los hombres lobo.**

"Esbirro, despierta. Hombres Lobo, levanta el pulgar para que el Esbirro pueda ver quienes sois".

El Esbirro abre los ojos. Los Hombres Lobo levantan un pulgar para que el Esbirro los reconozca. Los Esbirros miran alrededor para ver que jugadores son los Hombres Lobo."

"Hombres Lobo, bajad el pulgar. Esbirro cierra los ojos."



MASONES

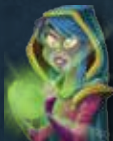
Cuando usas los Masones, coloca siempre ambos Masones en juego. El Masón despierta durante la noche y busca al otro Masón. Si el Masón no ve a otro Masón, significa que la otra carta de Masón está en el centro de la mesa.

Los Masones pertenecen al equipo de los aldeanos.

"Masones, despertad y buscad a vuestros compañeros".

Los Masones abren los ojos y buscan a otro jugador con los ojos abiertos (es posible que no haya otros).

"Masones, cerrad los ojos."



VIDENTE

Durante la noche, la Vidente puede o bien mirar la carta de otro jugador, o bien, dos cartas del centro de la mesa, pero no las mueve. *La Vidente pertenece al equipo de los aldeanos.*

"Vidente, despierta. Puedes mirar la carta de otro jugador o dos de las cartas del centro."

El jugador con la carta de Vidente abre los ojos, y puede silenciosamente, mirar la carta de otro jugador o dos cartas del centro de la mesa.

"Vidente, cierra los ojos."



LADRÓN

Durante la noche, el Ladrón puede elegir robar una carta de otro jugador e intercambiarla con su carta. El Ladrón mira su nueva carta. *El jugador que recibe la carta del Ladrón, pertenece al equipo de los aldeanos.*

El ladrón pertenece al equipo de la carta que robó, sin embargo, el no realiza la acción de su nuevo rol durante la noche.

Si el ladrón elige no robar una carta de otro jugador, continúa con el ladrón y pertenece al equipo de los aldeanos.

"Ladrón, despierta. Puedes intercambiar tu carta con la de otro jugador y luego mirar tu nueva carta."

El jugador con el Ladrón abre los ojos, y puede, en silencio, intercambiar su carta con otro jugador. El ladrón mira su nueva carta.

"Ladrón, cierra los ojos."



FOLLONERA

Durante la noche, la Follonera puede intercambiar las cartas de dos jugadores sin mirar las cartas. El jugador que recibe una carta diferente posee el rol (y equipo) de su nueva carta,

incluso aunque ellos no conozcan su nuevo rol hasta el fin de la partida. La Follonera pertenece al equipo de los aldeanos.

"Follonera, despierta. Puedes intercambiar las cartas entre dos jugadores."

El jugador con la carta de la Follonera abre los ojos, y puede, en silencio, intercambiar las cartas de otros dos jugadores sin mirar las cartas.

"Follonera, cierra los ojos."



BORRACHO

El Borracho está tan borracho que no recuerda su rol. Cuando llega el momento de despertar durante la noche, el debe intercambiar su carta de Borracho por cualquier carta del centro de la mesa, pero no puede mirarla.

El Borracho tiene ahora el nuevo rol frente a él (incluso aunque no conozca su nuevo rol) y pertenece al equipo de la nueva carta.

"Borracho, despierta e intercambia tu carta con una de las cartas del centro."

El jugador con la carta de Borracho abre los ojos e intercambia su carta con una de las tres cartas del centro, pero no ve su nueva carta.

"Borracho, cierra los ojos."



INSOMNE

La Insomne despierta y mira su carta (para comprobar si ha cambiado). Usá solo la Insomne si el Ladrón y/o la Follonera están en juego. La Insomne pertenece al equipo de los aldeanos.

"Insomne, despierta y mira tu carta."

El jugador con la carta de Insomne abre los ojos y mira su nueva carta, para comprobar si ha cambiado durante la noche.

"Insomne, cierra los ojos."

PERSONAJES QUE NO DESPIERTAN

Los siguientes roles no despiertan por la noche.



ALDEANO

El Aldeano no tiene habilidades especiales, pero definitivamente él no es un hombre lobo. Los jugadores, a menudo, reclamarán ser un Aldeano. El Aldeano pertenece al equipo de los aldeanos.



CURTIDOR

El Curtidor odia su trabajo tanto que él desea morir. El Curtidor sólo gana si él muere. Si el Curtidor muere y los Hombres Lobo no mueren, los Hombres Lobo no ganan. Si el Curtidor muere y un Hombre Lobo también muere, el equipo de Aldeanos también gana. El Curtidor es considerado miembro de la aldea (pero no a su equipo), así que si el Curtidor muere cuando todos los Hombres Lobo están en el centro de la mesa, el equipo de la aldea pierde. El Curtidor no pertenece ni al equipo de la aldea ni al de los hombres lobo.



CAZADOR

Si el cazador muere, el jugador al que él esté señalando, también muere (independientemente de cuantos votos ha recibido su objetivo).

USO DE LOS TOKENS

En "Una noche, el Hombre Lobo" cada carta tiene un Token de referencia. Estos marcadores se pueden usar en las siguientes maneras:

1. Recordar los roles que están en juego en la partida. Coloca los tokens de los personajes que están en juego, boca arriba, para que todos los jugadores puedan recordarlos fácilmente. Los números en los Tokens indican el orden en que despiertan los distintos roles durante la noche.
2. Elegir al azar los roles con los que se va a jugar la partida: Coloca los marcadores en una bolsa y retira el número correcto de Tokens (el número de jugadores más tres).
3. Servir como ayuda a los jugadores durante la fase de día para visualizar las sospechas sobre quién es quién (colocando los tokens cerca del jugador del que se sospecha ese rol).

ORDEN DE ACTIVACION

Cuando juegues con diferentes roles, el orden en el que estos roles despiertan durante la noche es importante. La siguiente lista, es una lista de TODOS los roles que se despiertan durante la noche, y el orden en el que deberían despertar unos respecto a los otros (sólo llama a los roles presentes en tu partida):

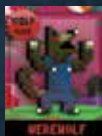
- #1: Cambiaformas
- #2: Hombres Lobo
- #3: Esbirro
- #4: Masones
- #5: Vidente
- #6: Ladrón
- #8: Borracho
- #9: Insomne
- #9a: Cambiaformas/Insomne

El Aldeano, el Curtidor, y el Cazador, nunca despiertan durante la noche.

ONE NIGHT WEREWOLF ORIGINAL

La versión original japonesa de "One Night

Werewolf" fue publicada en Japón en Enero de 2013, y se vendieron 10000 copias en 6 meses, llegando a ser un acontecimiento sin precedentes en Japón. Por ser para 3-7 jugadores, y un tiempo de juego de 10 minutos, superó algunos de los problemas con ciertos juegos de Werewolf que necesitaban una gran cantidad de jugadores y mucho tiempo de juego. Se convirtió en la base para "One Night Ultimate Werewolf", siendo "One Night Werewolf" la versión más ligera y compacta y "One Night Ultimate Werewolf" la versión de lujo.



One Night Werewolf: <http://1nite-jinro.com/>

Twitter: https://twitter.com/1nite_jinro

Facebook: <https://www.facebook.com/1nitejinro>

SOBRE LOS DISEÑADORES

Ted Alspach es el diseñador de gran cantidad de juegos incluidos "Una Noche, el Hombre Lobo" y "Suburbia". El reside en una fortaleza aislada en el Norte de Carolina con su mujer, hijo, hija, perro y dos gatos, todos los cuales declaran no ser Hombres Lobo. Ted no cree a ninguno de ellos.

Akihisa Okui es el diseñador del juego japonés "One night Werewolf", el cual fue el juego más vendido en Japón en el 2013.

SOBRE EL ILUSTRADOR

El ilustrador brasileño Guss Batts ha ilustrado más de 50 libros infantiles. Busca más de su fantástico trabajo en www.gustbatts.daportfolio.com.

TESTEADORES

Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil De-vers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Lom Friedman, Mulysa Funk, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Chris George, Vince Guinto, Mike Heller, Jeremy Higdon, Henry Kagey, Laura Kelly, Bobby Lasher, Chris Lasher, Maura Lawton, Eddy Lazzarin, Evan Leal, Michelle Lian, Bernie Litgo, Dean Lizardo, David Mailhot, Mother Malone, Ted Marshall, Danny Martin, Jessica McCartney, Sean McCoy, Matthew Miller, Brian Modreski, Elwyn Moir, Michael Morrison, Nathan Morse, Richard New, Aaron Newman, Aliza Panitz, Bai Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jef-frey Shih, Daved Strauss, Debbie Sullivan, Monika von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman, és még sokan mások.

Traducción del Inglés: Juan ktv

beziergames
www.beziergames.com

Ultimate Werewolf, One Night Ultimate Werewolf, and these rules are Copyright ©2014 Ted Alspach and Bezier Games, all rights reserved.
One Night Werewolf is Copyright ©2013 Akihisa Okui, all rights reserved.

Fordította: Farkas Zolt (fki@freemail.hu) v.1.0.