



JUEGO JUVENIL: "PUEBLO DUERME"



Es un juego de roles ocultos, cada carta representa un personaje.

Las cartas que vamos a fabricar a continuación, nos servirán para diferenciar los equipos. Estas cartas, se reparten una por participante, de este modo diferenciaremos los equipos.



Para más de 5 jugadores, dependiendo del nº de participantes, puedes añadir personajes. Recomendado para mayores de 10 años.



#YOMEQUEDOENCASA

FABRICA TUS CARTAS DEL JUEGO:

NECESITAREMOS: CARTULINAS, TIJERAS Y ALGO PARA PINTAR.

NUESTRO JUEGO DE CARTAS VA A TENER 15 PERSONAJES.

RECORTA 15 TROZOS DE CARTULINA DEL MISMO TAMAÑO, DIBUJA Y DECORA LOS PERSONAJES.

Personajes imprescindibles: 3 lob@s, 1 cazador/a, 6 pueblo/Aldean@.

Personajes para incluir variantes:

1 alcalde/sa, 1 bruj@, 1 niñ@, 1 c@pido, 1 vidente.

TE DAMOS IDEAS DE ALGUNOS SÍMBOLOS PARA REPRESENTAR CADA PERSONAJE.

(Puedes inventar otros dibujos o s mbolos para tus cartas y personajes).



PERSONAJES Y FUNCIONAMIENTO DE CADA UNO

El **NARRADOR** modera, dirige y ordena todo el juego.

PUEBLO/ALDEAN@



Son el pueblo, siguen las indicaciones del narrador.

CAZADOR/A



Solo actúa una vez . Al despertarse, dispara a uno de los jugadores (sin saber su identidad). Tras esto, vuelve a cerrar los ojos.

CÚPIDO



solo actúa una vez (el narrador dice “Cupido se despierta”): el jugador designa discretamente a dos jugadores, indicándoselo al narrador. Este elegirá a dos personas, que serán alcanzados por la flecha de amor.

ENAMORADOS (no tienen carta)

Son 2 personajes alcanzados por la flecha de Cupido. (el narrador dice “los enamorados se despiertan”). Simplemente se reconocen y cierran los ojos.

VIDENTE



(el narrador dice “la vidente se despierta”). El jugador con este rol señala a un jugador para que el narrador le muestre su identidad de forma discreta. Tras esto, vuelve a cerrar los ojos.

BRUJ@



Solo actúa una vez (el narrador dice “la bruja se despierta”, después de que los lobos actúen). El narrador le indicará al jugador con la bruja quién es la nueva víctima de los hombres lobo. En este momento la bruja indicará si usa su poción curativa con ese personaje.

NIÑ@



El jugador con este rol puede intentar espiar a los hombres lobos durante su fase de actuación entreabriendo los ojos. Si algún hombre lobo le pilla husmeando, la niña pequeña muere inmediatamente.

ALCALDE/SA



Su voto cuenta doble, el narrador le indicará despertar al inciar la partida mientras todos duermen para saber su identidad al inciar la partida.

OBJETIVO

LOBOS: serán el equipo menos numeroso y se conocerán entre ellos.

PUEBLO: Son mas y esta formado por el resto de personajes. Desconocen sus identidades entre ellos. Juegan de manera individual.

Como hemos visto con anterioridad, algunos personajes tiene habilidades especiales que podrán utilizar cuando el narrador indique.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

La partida se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de rondas. Estas rondas estarán guiadas por el narrador y se componen de dos fases: fase de noche y fase de día.

En primer lugar, un jugador deberá asumir el rol de narrador.

NARRADOR: No participará de la partida, será el conductor del juego, dirigiendo los turnos e indicando el orden de actuación tanto de día como de noche, evitando bloqueos y animando el debate.



FASE DE NOCHE

El narrador ordenará a todos los jugadores que cierren los ojos. Para ello dice “se hace de noche, la aldea duerme, los jugadores cierran los ojos”. Tras esto, el narrador irá nombrando determinados roles que abrirán los ojos y ejecutarán una determinada acción.

En el juego básico, los únicos personajes que actúan en la fase de noche son los hombres lobo. El narrador indicará que estos deben despertarse, abriendo los ojos y reconociéndose. En silencio deben decidir qué jugador será asesinado en la fase de noche, señalándolo e indicándolo al narrador. Tras esto, el narrador les indicará en voz alta que cierren los ojos diciendo en voz alta “los hombres lobo saciados vuelven a dormirse y sueñan con próximas y sabrosas víctimas”.



FASE DE DÍA

El narrador mandará despertar a todos los jugadores diciendo “amanece en la aldea, todo el mundo despierta y abre los ojos. Todo el mundo salvo...” y aquí indicará qué jugador ha sido asesinado.

El jugador asesinado revelará su carta y dejará de participar en la partida, no teniendo que seguir las indicaciones del narrador, aunque tendrá prohibido interferir en lo que queda de partida.

Tras esto, el narrador da pie al debate entre todos los jugadores para que, por mayoría, elijan a un jugador que debe ser acudado de ser lobo sacrificado. Tras un tiempo debate, el narrador iniciará la cuenta atrás, de manera que, al finalizar esta, cada jugador señalará a otro como acusado.

El jugador que más votos reciba será eliminado. Revela su carta, y se procede con una nueva ronda.

Para ello el narrador dice “se hace de noche, los supervivientes se vuelven a dormir”.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza en el momento que se cumple uno de estos dos casos: Si el último hombre lobo de la partida es eliminado, los aldeanos ganan.

Si el último aldeano es eliminado, los lobos ganan.

Se jugaran tantas rondas como sea necesario hasta que uno de los equipos se proclame ganador.



#YOMEQUEDOEN CASA

