

LICÁNTROPO



PRIMA LUCE

**Nuevos roles. Nuevos licántropos.
Nuevas decisiones.**

**Guía para el director
del juego**

Ravensburger

Como director del juego, eres el encargado de llamar uno a uno a los roles que se despiertan por la noche y de anunciar la votación al final del día. Si jugáis con la app, no es necesario que haya un 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.

En la página 7 encontrarás información sobre cómo combinar «Prima Luce» con «Luna Llena».

Fase de noche

«Cerrad los ojos todos».



(0) Centinela

«Centinela, despierta. Puedes colocar un escudo sobre la carta de un jugador».

Espera 5 segundos.

«Centinela, cierra los ojos».

(2) Licántropos

«Licántropos, despertad y mirad si hay más licántropos».

En caso de que juegue el **licántropo soñador**, lee en su lugar estos dos mensajes:

«Despertad todos los licántropos, excepto el licántropo soñador, y mirad si hay más licántropos. Licántropo soñador, levanta el pulgar».

Espera 5 segundos.

«Licántropo soñador, baja el pulgar».

Espera 5 segundos.

«¿Eres el único licántropo? Si es así, puedes mirar una de las cartas del centro».

Espera 5 segundos.

«Licántropos, cerrad los ojos».



(2B) Licántropo alfa

«Licántropo alfa, despierta e intercambia la carta de licántropo del centro con la carta de un jugador que no sea licántropo».

Espera 5 segundos.

«Licántropo alfa, cierra los ojos».



(2C) Licántropo místico

«Licántropo místico, despierta. Puedes mirar la carta de un jugador».

Espera 5 segundos.

«Licántropo místico, cierra los ojos».



(5B) Aprendiz de pitonisa

«Aprendiz de pitonisa, despierta. Puedes mirar una carta del centro».

Espera 5 segundos.

«Aprendiz de pitonisa, cierra los ojos».



(5C) Cazafantasmas

«Cazafantasmas, despierta. Puedes mirar hasta dos cartas de otros jugadores. Si destapas un licántropo (o curtidor*), ya no puedes destapar ninguna carta más y te conviertes inmediatamente en un licántropo (o curtidor*)».

Espera 5 segundos.

«Cazafantasmas, cierra los ojos».



(6B) Bruja

«Bruja, despierta. Puedes mirar una carta del centro. Si lo haces, debes intercambiar esa carta con la carta de otro jugador o con la tuya propia».

Espera 5 segundos.

«Bruja, cierra los ojos».



(7B) Tonto del pueblo

«Tonto del pueblo, despierta. Puedes mover todas las cartas, excepto la tuya, hacia la izquierda o hacia la derecha».

Espera 10 segundos.

«Tonto del pueblo, cierra los ojos».



(7C) Adivina

«Adivina, despierta. Todos los que hayan movido o mirado alguna carta levantan ahora el pulgar».

Espera 5 segundos.

«Adivina, cierra los ojos. Ahora todos bajan los pulgares».



(10) Revelador

«Revelador, despierta. Puedes destapar la carta de otro jugador. Si destapas un licántropo (o curtidor*), vuelves a girar boca abajo la carta».

Espera 5 segundos.

«Revelador, cierra los ojos».



(11) Conservador

«Conservador, despierta. Puedes colocar un artefacto boca abajo sobre la carta de un jugador».

Espera 5 segundos.

«Conservador, cierra los ojos».

Fase de día

«Ahora despertad todos y abrid los ojos».

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.)

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!

* Rol de «Luna Llena»

Doble diversión

Cómo combinar «Licántropo — Prima Luce» con «Licántropo — Luna Llena»:

Para variar aún más el juego, podéis combinar los roles de los dos juegos. Para ello tened preparadas las dos guías para el director del juego o utilizad la app como director del juego. El orden de despertar de todos los roles es el siguiente:

0: Centinela, **1:** Doble, **2:** Licántropos, **2B:** Licántropo alfa, **2C:** Licántropo místico, **3:** Compinche, **4:** Masones, **5:** Pitonisa, **5B:** Aprendiz de pitonisa, **5C:** Cazafantasmas, **6:** Ladrón, **6B:** Bruja, **7:** Alborotadora, **7B:** Tonto del pueblo, **7C:** Adivina, **7Cb:** Doble (Adivina), **8:** Borracho, **9:** Insomne, **9b** Doble (Insomne), **10:** Revelador, **10b:** Doble (Revelador), **11:** Conservador, **11b:** Doble (Conservador)



En caso de que la **doble** (de «Luna Llena») esté en juego, el director del juego deberá leer también los siguientes mensajes adicionales si jugáis con los roles «Adivina», «Revelador» y/o «Conservador»:

(7Cb) Doble (Adivina)

«Doble, si has asumido el rol de la adivina, despierta. Todos los que ya hayan movido o mirado una carta levantan un pulgar».

Espera 5 segundos.

«Doble, cierra los ojos. Todos bajan los pulgares».

(10b) Doble (Revelador)

«Doble, si has asumido el rol del revelador, abre los ojos. Puedes destapar la carta de otro jugador. Si destapas un licántropo (o curtidor), vuelve a girar boca abajo la carta».

Espera 5 segundos.

«Doble, cierra los ojos».

(11b) Doble (Conservador)

«Doble, si has asumido el rol del conservador, despierta. Puedes colocar un artefacto boca abajo sobre la carta de un jugador que aún no tenga ninguno encima».

Espera 5 segundos.

«Doble, cierra los ojos».



El comprobador de ganadores

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



Si jugáis con el cazafantasmas, el conservador o la doble, tened en cuenta lo siguiente:

Cazafantasmas: Si se convierte en un licántropo (o curtidor), responded a las preguntas como si fuera ese nuevo rol.

Conservador: Si debido a un artefacto un rol se ha convertido en licántropo, curtidor o aldeano, responded a las preguntas como si fuera ese nuevo rol.

Doble (de «Luna Llena»):
La doble responde a las preguntas como si fuera el rol que está imitando.



