

LICÁNTROPO



PRIMA LUCE

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

Para 3-10 jugadores a partir de 10 años

Autores: Ted Alspach y Akihisa Okui

Ilustraciones: Gus Batts • Diseño: DE Ravensburger,

Gisela Kössler (reglamento)

Redacción: Annette Ulmer

Ravensburger

Estimadas jugadoras, estimados jugadores:

Podéis jugar a «Licántropo — Prima Luce» por separado o combinándolo con los roles de «Licántropo — Luna Llena». En caso de que ya conozcáis «Licántropo — Luna Llena», no es necesario que leáis todo el reglamento, sino solo el texto de los recuadros azules y la explicación de los nuevos roles. Para que podáis combinar bien los dos juegos, en este reglamento también encontraréis aclaraciones sobre las reglas aplicables a los roles de «Licántropo — Luna Llena».

El juego

Tras una larga noche de luna llena, la mañana apunta en la pequeña aldea, pero no trae nada bueno. Los licántropos han vuelto y vienen con más ganas de morder que nunca. El poderoso licántropo alfa, el astuto licántropo místico y el adormilado licántropo soñador se han mezclado entre los habitantes de la aldea. ¿Averiguarán a tiempo los aldeanos quiénes son los traidores antes de que se agote el tiempo? En «Licántropo — Prima Luce» cada uno de vosotros interpreta un rol aleatorio: hay aldeanos y licántropos con diferentes habilidades especiales.

Ganáis si averiguáis quiénes son los licántropos y decís los nombres de los jugadores correctos... ¡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 y 16 fichas de rol redondas (licántropo alfa, revelador, tonto del pueblo, aldeano (2x), cazafantasmas, bruja, aprendiz de pitonisa, conservador, guardaespaldas, príncipe, licántropo místico, licántropo soñador, centinela, licántropo, adivina)
- 2 escudos
- 6 artefactos (garra de licántropo, marca de fuego de los aldeanos, porra del curtidor, niebla de la nada, máscara del silencio, capa de la vergüenza)

16 cartas de rol y fichas de rol

2 escudos



6 artefactos



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 (no importa si jugáis con roles de «Prima Luce» solamente o si combináis roles de «Luna Llena» y «Prima Luce»), 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 18 de este reglamento.

Consejo: Lo mejor es que en vuestra primera partida juguéis con el escenario «Horror al rayar el alba» con 3-6 jugadores, incluso aunque seáis más de 6 jugadores. Así no tendréis que aprenderos tantos roles de una vez. Como una partida es muy corta, ninguno tendrá que estar mirando sin jugar 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 1 carta de rol boca abajo. Las 3 cartas de rol sobrantes se dejan boca abajo en el centro, una al lado de la otra. Procurad que nadie vea el anverso de las cartas.



En caso de que juguéis con el conservador, mezclad los 6 artefactos y dejadlos preparados boca abajo. Si jugáis con el licántropo alfa, preparad una carta de licántropo adicional al lado de las 3 cartas del centro. Si jugáis con el centinela, preparad un escudo.

A continuación, cada jugador mira su carta en secreto 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, gana uno de los dos bandos.

Una partida dura siempre una noche y un día. Al final del día todos los aldeanos votan quién podría ser un 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 9 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.

Cada jugador no tiene por qué recordar cuándo le toca jugar y qué tiene 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. Ni siquiera vosotros mismos podéis volver a mirar vuestra propia carta.



En caso de que sobre tu carta haya un artefacto, ahora puedes mirarlo en secreto (ver: Conservador). Sin embargo, todavía no puedes mirar tu carta de rol.

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 bruja puedes decir, por ejemplo, que has intercambiado cartas de rol. Un buen comienzo para la discusión: simplemente preguntadles a los demás jugadores qué roles tienen. Con sus respuestas ya podréis averiguar algo...

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

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 como preferáis.

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 muere, gana la comunidad de aldeanos. No muere ninguno si cada jugador recibe exactamente 1 voto en la votación.

Consejo: Así nadie morirá y ganaréis 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.

Roles (ordenados alfabéticamente)

Cada rol tiene en su título la siguiente información:

Nombre del rol: bandos, 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 (de «Luna Llena») tiene su propio bando. Al final, ganan todos los miembros de un bando o nadie.

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 **.

Adivina: comunidad de aldeanos, noctámbulo (7C), *

La adivina sabe quién ha realizado ya una acción durante la noche, pero no cuál: todos los jugadores que durante esa noche ya hayan movido o mirado una carta deben levantar el pulgar. Esto se aplica a los siguientes roles: licántropo alfa, licántropo místico, aprendiz de pitonisa, cazafantasmas, bruja, tonto del pueblo y algunos roles de «Luna Llena».

¡Atención! Los jugadores cuyo rol tenga que ser llamado más tarde (p. ej., el revelador) o los jugadores que hayan decidido no utilizar su habilidad no levantan el pulgar.





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!*

Aprendiz de pitonisa: comunidad de aldeanos, noctámbulo (5B), *

La aprendiz de pitonisa puede mirar una carta del centro por la noche.

Consejo: *El punto fuerte de la aprendiz de pitonisa es desenmascarar a los mentirosos.*

Ella dispone de información sobre una de las cartas del centro. En caso de que un jugador mienta, podrá desenmascararlo. Si eres la aprendiz de pitonisa, vale la pena esperar un poco hasta revelar tu rol: así puede que algún jugador se enrede solo en sus propias mentiras...



Bruja: comunidad de aldeanos, noctámbulo (6B), *

La bruja puede mirar una carta del centro.

Si decide mirar una carta, debe intercambiar esa carta de rol con otra carta de rol (de otro jugador o con la suya propia). Al intercambiarla, cogerá la carta del jugador, sin mirarla, y la pondrá en el lugar correspondiente del centro.

¡Atención! *En caso de que la bruja se quede con un rol que se despierte más tarde durante la noche, tendrá que despertarse otra vez. Además, pasará a formar parte del bando de su nueva carta de rol.*



Cazafantasmas: comunidad de aldeanos (puede ser cambiante), noctámbulo (5C), **

El cazafantasmas puede mirar, una después de otra, hasta dos cartas de otros jugadores. Pero al hacerlo corre un riesgo: si destapa la carta del curtidor (de «Luna Llena») o la de un licántropo, no podrá mirar ninguna carta más y se convertirá en el rol que ha mirado, o sea, en el curtidor o en un licántropo.



Así que ya no formaría parte de la comunidad de aldeanos, sino de la manada de licántropos o, como curtidor, de su propio bando.

Nota: En caso de que el cazafantasmas destape la carta de la doble (de «Luna Llena»), no podrá saber qué rol imita la doble. Por eso, el cazafantasmas no se convertirá en el rol de la doble.

Centinela: comunidad de aldeanos, noctámbulo (O), *

Preparación del juego: Si jugáis con el centinela, debéis dejar preparado un escudo redondo.

Fase de noche: El centinela es el primero en despertarse y puede poner un escudo sobre la carta de rol de un jugador cualquiera, pero no sobre la suya.

Con el escudo, la carta de rol quedará protegida y no podrá ser intercambiada ni ser mirada (ni por la bruja, el tonto del pueblo, el licántropo alfa, la aprendiz de pitonisa, el licántropo místico, ni por algunos roles de «Luna Llena»).

El conservador no puede poner ningún artefacto sobre la carta protegida.

¡Atención! ¡El escudo no protege de morir en la votación!



Conservador: comunidad de aldeanos, noctámbulo (11), **



Preparación del juego: Si jugáis con el conservador, mezclad boca abajo los 6 artefactos y dejadlos preparados. También podéis jugar con menos de 6 artefactos: decidid entre todos cuáles queréis utilizar.

Fase de noche: El conservador se despierta y puede coger un artefacto al azar y colocarlo boca abajo sobre la carta de otro jugador o sobre la suya propia, sin mirar el artefacto.

Excepción: Cuando una carta de rol ya tiene un escudo encima, no se le puede poner ningún artefacto encima.

Fase de día: Si un jugador tiene un artefacto sobre su carta de rol, debe mirarlo en secreto al inicio de la fase de día. No puede mostrarle el artefacto a nadie. Pero obviamente puede decir lo que quiera al respecto, pero no tiene por qué ser verdad...

Los artefactos modifican los roles de los jugadores (garra de licántropo, marca de fuego de los aldeanos o porra del curtidor) o determinan cómo deben comportarse los jugadores (máscara del silencio y capa de la vergüenza).



Garra de licántropo A partir de ahora eres un licántropo (no importa qué carta de rol tengas delante). Por lo tanto, ganas si la manada de licántropos gana.



Marca de fuego de los aldeanos A partir de ahora eres un aldeano (no importa qué carta de rol tengas delante). Por lo tanto, ganas si la comunidad de aldeanos gana.



Porra del curtidor A partir de ahora eres curtidor (no importa qué carta de rol tengas delante). Al ser curtidor (rol de «Luna Llena»), siempre ganas si mueres. Si solo te mueres tú, la comunidad de aldeanos y la manada de licántropos pierden. En caso de que tú y un licántropo muráis, la comunidad de aldeanos y tú ganáis conjuntamente.

Nota: En caso de que uno de estos artefactos (garra de licántropo, marca de fuego de los aldeanos o porra del curtidor) esté encima de una carta de rol, estos roles pierden obviamente la habilidad especial que tenían durante la votación: por ejemplo, el guardaespaldas ya no puede proteger a nadie, el príncipe puede morir y el cazador (de «Luna Llena») no arrastra consigo a nadie hasta la tumba.



Niebla de la nada Este artefacto no tiene ningún efecto. Solo sirve para confundir y para echarse un farol.



Máscara del silencio Hasta que la votación finalice, debes permanecer en silencio. Puedes utilizar lengua de signos, gestos, mímica, etc., ¡siempre que no emitas ningún sonido!



Capa de la vergüenza Debes girarte y darles la espalda a la mesa y a los demás jugadores. Puedes hablar, pero no mirar ni a los demás jugadores ni la mesa. Tampoco te puedes girar para la votación. Puedes intentar señalar a uno de los demás jugadores. Los otros jugadores son los que determinarán a quién es más probable que hayas señalado.

Guardaespaldas: comunidad de aldeanos, durmiente, **

La habilidad especial del guardaespaldas entra en juego durante la votación: al jugador al que señale el guardaespaldas no le pueden matar. En caso de que ese jugador haya recibido la mayoría de votos, muere/n el/los jugador/es que haya/n recibido la segunda mayoría de votos. Sin embargo, ese/esos jugador/es debe/n haber recibido al menos 2 votos. Si ningún jugador tiene más de 1 voto, nadie muere.

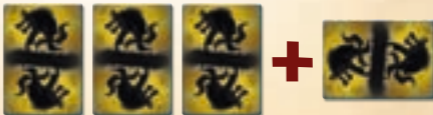
¡Atención! Si el rol del guardaespaldas está en juego, todos los jugadores deben destapar sus cartas inmediatamente después de la votación para ver si el guardaespaldas ha protegido a algún jugador.

Consejo: Utilizad el guardaespaldas solamente si sois al menos 5 jugadores.



Licántropo alfa (Licántropo): manada de licántropos, noctámbulo (2B), **

Preparación del juego: Si jugáis con el licántropo alfa, poned una carta adicional de licántropo (licántropo místico, licántropo soñador o licántropo) boca abajo al lado de las 3 cartas boca abajo del centro de la mesa.



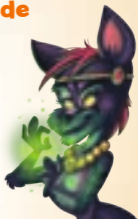
Fase de noche: El licántropo alfa se despierta durante la fase de noche dos veces:

1. Primero se despierta junto con los demás licántropos y se reconocen los unos a los otros. No puede darles a los demás licántropos ninguna señal de que él es el licántropo alfa. Si él es el único licántropo, puede mirar una carta del centro.
2. Después se despierta otra vez él solo. Luego debe intercambiar la carta de licántropo del centro de la mesa con la carta de otro jugador (excepto con la de los otros jugadores licántropos).

Licántropo místico (licántropo): manada de licántropos, noctámbulo (2C), *

El licántropo místico se despierta durante la fase de noche dos veces:

1. Primero se despierta junto con los demás licántropos y se reconocen los unos a los otros. No puede darles a los demás licántropos ninguna señal de que él es el licántropo místico. Si él es el único licántropo, puede mirar una carta del centro.
2. Después se despierta otra vez él solo y puede mirar la carta de un jugador cualquiera.



Licántropo soñador (licántropo): manada de licántropos, durmiente, **

El licántropo soñador no se despierta durante la fase de noche. Cuando los demás licántropos se despiertan, él solo levanta el pulgar para que los demás le reconozcan, pero no abre los ojos. En caso de que el compinche (de «Luna Llena») juegue, el licántropo soñador también levanta el pulgar cuando se despierta el compinche.



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 darles 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. Afirma, por ejemplo, que eres un aldeano. Como licántropo solitario, puedes fingir fácilmente tener el rol de la carta que has visto en el centro.

Príncipe: comunidad de aldeanos, durmiente, *

El príncipe no puede morir. Aunque él reciba en la votación la mayoría de votos (o el cazador de «Luna Llena» le apunte a él), sobrevive igualmente. En vez de morir él, muere el jugador que haya recibido la segunda mayoría de votos. En caso de empate, mueren solo los otros jugadores empatados.



Revelador: comunidad de aldeanos, noctámbulo (10), *

El revelador se despierta y puede destapar la carta de un jugador cualquiera. La carta se deja durante la fase de día boca arriba.

Excepción: En caso de que el revelador destape un licántropo (no importa cuál sea) o el curtidor (de «Luna Llena»), tendrá que volver a dejar la carta boca



abajo. El cazafantasmas y la doble (de «Luna Llena») se pueden dejar boca arriba.

Tonto del pueblo: comunidad de aldeanos, noctámbulo (7B), ***

El tonto del pueblo puede desplazar las cartas de rol de todos los demás jugadores hasta el siguiente jugador hacia la izquierda o hacia la derecha.

¡Atención! El tonto del pueblo siempre mueve todas las cartas (excepto su propia carta de rol, las cartas de rol del centro y las cartas de rol que estén protegidas por un escudo).



La doble (de «Luna Llena») y los roles de «Prima Luce»

Por supuesto, también podéis imitar los roles de «Prima Luce» con la doble, teniendo en cuenta estas reglas:

1. Tonto del pueblo, cazafantasmas, bruja, aprendiz de pitonisa y centinela:

La doble puede realizar la acción nocturna del rol imitado inmediatamente y ya no se despierta más por la noche. ¡Atención! Acordaos de preparar 2 escudos cuando juguéis con el centinela y la doble.

2. Licántropo alfa y licántropo místico: La doble realiza la acción nocturna del rol imitado inmediatamente. Luego se despierta junto con los licántropos de nuevo y mira quiénes son los otros licántropos.

3. Licántropo soñador: La doble levanta el pulgar cuando los licántropos o el compinche se despiertan.

4. Adivina: La doble se despierta después de la adivina y se entera de qué jugadores ya han mirado o cambiado una o más cartas de rol.

5. Revelador: La doble se despierta después del revelador y puede realizar la misma acción que él.

6. Conservador: La doble se despierta después del conservador y puede poner un artefacto encima de una carta de rol que no tenga ningún escudo ni ningún otro artefacto encima.

7. Guardaespaldas: El jugador que después de la votación tenga la carta de la doble delante de sí mismo protege con su voto al jugador al que él señale.

8. Príncipe: La doble no muere en caso de que obtenga la mayoría de votos en la votación.

Escenarios

En «Licántropo — Prima Luce» hay muchas posibilidades diferentes de combinar los roles para jugar partidas repletas de acción. 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!

Horror al rayar el alba (inicial, 3-6 jugadores)

3 jugadores: ***Licántropo, Licántropo místico, Revelador, Bruja, Aprendiz de pitonisa, Aldeano***

4 jugadores: + Centinela

5 jugadores: + Centinela + Aldeano

6 jugadores: + Centinela + Aldeano + Licántropo soñador

Noche de licántropos (intermedio, 5-10 jugadores)

5 jugadores: ***Aldeano, Licántropo místico, Licántropo alfa, Centinela, Aprendiz de pitonisa, Revelador, Bruja, Adivina***

6 jugadores: + Guardaespaldas

7 jugadores: + Guardaespaldas + Cazafantasmas

8 jugadores: + Guardaespaldas + Cazafantasmas + Conservador

9 jugadores: + Guardaespaldas + Cazafantasmas + Conservador
+ Licántropo soñador

10 jugadores: + Guardaespaldas + Cazafantasmas + Conservador
+ Licántropo soñador + Príncipe

Un enemigo atroz (difícil, 3-4 jugadores)

3 jugadores: ***Licántropo alfa, Bruja, Tonto del pueblo, Aprendiz de pitonisa, Centinela, Guardaespaldas***

4 jugadores: + Revelador

Alianzas inestables (difícil, 3-7 jugadores)

3 jugadores: ***Licántropo alfa, Bruja, Conservador, Cazafantasmas, Revelador, Tonto del pueblo***

4 jugadores: + Adivina

5 jugadores: + Adivina + Centinela

6 jugadores: + Adivina + Centinela + Aprendiz de pitonisa

7 jugadores: + Adivina + Centinela + Aprendiz de pitonisa
+ Licántropo místico

Anarquía (difícil, 3-10 jugadores)

Barajad todas las cartas de rol y seleccionad 3 cartas al azar más una carta por cada jugador. Después jugad con esa combinación de roles. Recordad que solo podéis jugar con un máximo de 3 licántropos.

Escenarios en combinación con el juego «Licántropo – Luna Llena»

Transformaciones malignas (difícil, 3-10 jugadores)

3 jugadores: ***Licántropo alfa, Licántropo místico, Doble, Compinche, Ladrón, Bruja***

4 jugadores: + Insomne

5 jugadores: + Insomne + Licántropo

- 6 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora
7 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora + Pitonisa
8 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora + Pitonisa
+ Conservador
9 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora + Pitonisa
+ Conservador + Cazafantasmas
10 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora + Pitonisa
+ Conservador + Cazafantasmas + Aprendiz de pitonisa

¡No te fíes de nadie! (difícil, 3-7 jugadores)

- 3 jugadores: ***Licántropo alfa, Licántropo soñador, Doble, Curtidor, Ladrón, Bruja***
4 jugadores: + Insomne
5 jugadores: + Insomne + Licántropo
6 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora
7 jugadores: + Insomne + Licántropo + Alborotadora + Pitonisa

Los que saben (intermedio, 5-10 jugadores)

- 5 jugadores: ***Licántropo, Licántropo místico, Pitonisa, Aprendiz de pitonisa, Cazafantasmas, Insomne, Bruja, Revelador***
6 jugadores: + Alborotadora
7 jugadores: + 2 Masones
8 jugadores: + 2 Masones + Alborotadora
9 jugadores: + 2 Masones + Alborotadora + Compinche
10 jugadores: + 2 Masones + Alborotadora + Compinche + Ladrón

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Ravensburger