

ASSASINS KING

INSTRUCCIONES

El juego requiere de:

- Una narradora.
- Mínimo 7 jugadoras, entre quienes se repartirán las cartas.

Desarrollo del juego:

1. Las jugadoras miran su carta sin enseñársela a las demás y la colocan boca abajo.
2. La narradora dice “pueblo duerme” y todas las jugadoras deberán cerrar los ojos. Una vez que el pueblo esté durmiendo, la narradora dirá «lobo despierta y mata». La jugadora que tenga la carta de El Lobo despierta, y señala sigilosamente a su víctima. “El Lobo duerme”.
3. “Cupido despierta” “Cupido duerme”.
4. “La bruja despierta” “La buja duerme”
5. “El vidente despierta” “El vidente duerme”.
6. “El protector despierta” “El proyector duerme”.
7. “El cazador despierta” “El cazador duerme”.

“El pueblo despierta”. En el caso de que la bruja haya salvado a la persona, nada habrá ocurrido esa noche. La narradora no debe decir quién era la persona a la que habían intentado matar.

En ese momento, si ha habido asesinato, el pueblo deberá deliberar quién es la asesina, haciendo acusaciones y defendiéndose si son acusadas. Por ejemplo, puede haber comentarios como «yo creo que has sido tú porque he oído un ruido por esa zona» o similares. Una vez comentado, se votará. La persona con más votos habrá sido víctima del pueblo y deberá levantar su carta y dejar de jugar.

Estos pasos se repetirán hasta que queden 2 personas.

-PERSONAJES-

CORINNA – BRUJA



Una vecina muy especial con poderes para nada democráticos, como son los empresariales o los pertenecientes a la aristocracia, a los que recurrirá para expulsar de una vez por todas al Lobo emérito del pueblo (#CorinnaEnLuchaSince2012)

Poseedora de dos pociones de un solo uso, esta empresaria y asesora de la realeza con poderes mágicos **tiene la habilidad de poder salvar de la muerte a otro personaje**, con el consecuente riesgo de salvar a una vecina que sea en realidad el Lobo. Además, Corinna está armada con **una poción venenosa, que le permitirá envenenar a una jugadora por partida**, de nuevo arriesgándose a acabar con la vida de una jugadora inocente.

VILLAREJO – VIDENTE



El poder del blanqueo de capitales, la participación en organizaciones criminales, y el ser un chivato de manual tiene sus riesgos, incluso en la Justicia española. Su principal habilidad es la de actuar por la espalda, cuando el pueblo está dormido, creyendo que nadie le verá y resultando impune. Este poder requiere un esfuerzo demasiado grande, y solo puede usarlo una vez cada noche.

Villarejo es capaz de descubrir los poderes ocultos de cualquier aldeana, si es que los tienen, y puede así determinar a qué bando pertenecen, si estar con los malos o #EnElLadoBuenoDeLaHistoria. **Cada noche, la Narradora le permitirá ver la carta de una jugadora de su elección**, lo que le dará más información con la que ayudar a sus vecinas a combatir la invasión de los licántropos... o no.

ELEFANTE DE BOTSUANA – CAZADOR

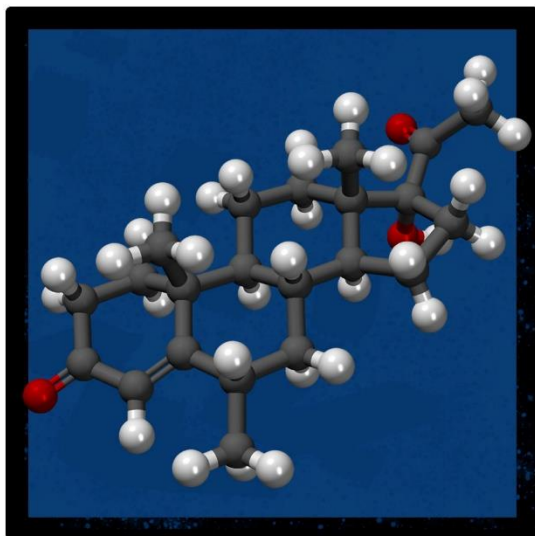


Aunque parezca chistoso el Lobo emérito fue presidente de honor en WWF España hasta 2012, pero tras algún suceso donde había de por medio una escopeta y una cadera rota, el equipo de WWF le echaron por votación, por lo menos alguien le voto, pa' que se fuera.

El cazador todas las noches deja preparada la escopeta cargada con balas de plata, pues quiere estar preparado para la llegada de los lobos. #LeTieneGanas así que cuidado con quien se le ponga a tiro.

El cazador solo tendrá un momento para disparar a una de las sombras que vea en una de las calles del pueblo, pudiendo llegar a dar a alguna aldeana.

LA HORMONA – CUPIDO



La Hormona presente para enamorar, o bien, si es femenina para rebajar el libido a alguno que otro que se pasaba de "ardiente", no vaya a ser que el exceso de pasión vaya a ocasionar un problema de Estado. Este amor será tan poderoso que les hará querer huir de todo lo que conocen (p. ej: Emiratos Árabes).

Al principio de la partida, La Hormona **señalará a dos jugadoras, que quedarán enamoradas para el resto de la partida.** La narradora, tras dormir a La Hormona les tocará la cabeza y les dirá que se despierten para así reconocerse. **La Hormona se comportará como una aldeana corriente el resto de la partida, como si simplemente pasará por ahí.**

Salmán bin Abdulaziz (o Rey de Arabia Saudí, en general) – EL PROTECTOR



Poseedor del poder de la protección, este vecino es capaz de crear una defensa alrededor de una persona a su elección durante toda la noche (¿Quién será?). De esta forma, ni la mordedura de los lobos ni las pociones de Corinna ni cualquier otro poder mortal tiene efecto sobre el elegido del Protector.

La jugadora con la carta de El Protector **elegirá a una vecina cada noche, pudiendo escogerse a sí mismo**, pero sin poder elegir dos turnos seguidos a la misma persona. **El elegido será inmune a cualquier ataque mortal durante toda esa noche.** De esta forma, el Protector **trata de salvar del ataque de los lobos a sí mismo y a otros miembros del bando de los aldeanos** para sobrevivir y poder acabar con los Lobos.

Juan Carlos I, Felipe V "el Preparao", Francisco Franco "Paco" - LOBO



Un fantasma, disfrazado de lobo, recorre España. El Lobo es el elegido, pero aún no se sabe por quién. Además tiene poderes para poder transformarse. Hasta ahora encontramos 3 generaciones, su posición privilegiada está en duda, ya que el pueblo cada noche, y cada mañana al despertar combaten estos poderes antidemocráticos.

El Lobo cada noche elegirá a su presa, y se lo comunicará a la Narradora.

Es el pueblo o el lobo.

PLEBEYOS/SÚBDITOS – ALDEANOS



Conocidos como súbditos o plebeyos. Quienes aspiran a deshacerse de todo tipo de dominación, opresión o coacción para conformarse como un pueblo libre.

Son los que menos tienen, pero son más, y ahí radica su poder.

Es el pueblo o el lobo.

-CARTAS-

CORINNA – BRUJA (x1)



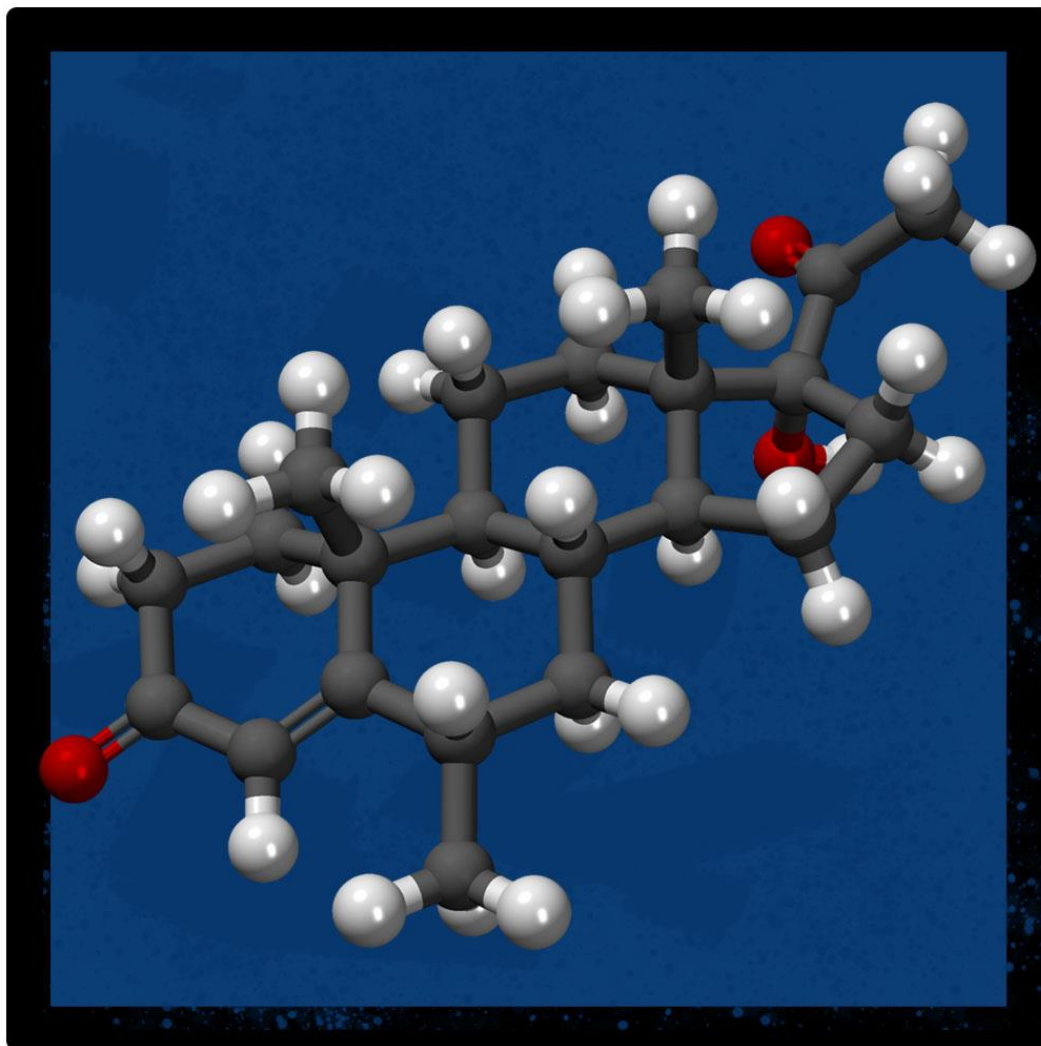
VILLAREJO – VIDENTE (x1)



ELEFANTE DE BOTSUANA – CAZADOR (x1)



LA HORMONA – CUPIDO (x1)



Salmán bin Abdulaziz (o Rey de Arabia Saudí, en general) – EL PROTECTOR (x1)



Juan Carlos I, Felipe V "el Preparao", Francisco Franco "Paco" – LOBO (x1 o más)



PLEBEYOS/SÚBDITOS – ALDEANOS (x1 o más)

