

Guía del Maestro de Juego: Cómo Dirigir una Partida

Un guion completo para quien va a dirigir su primera partida de Hombre Lobo. Aquí encontrarás las frases exactas para cada fase, el orden de las acciones nocturnas y una chuleta que puedes consultar en el teléfono durante la partida.

Preparación

Antes de decir la primera palabra, asegúrate de que todo está listo:

- **Conoces todos los roles de la partida.** Si incluiste a la Cortesana, sabes cómo funciona el bloqueo. Si hay Asesino, recuerda que elimina independientemente de los lobos.
- **Has contado a los jugadores.** La composición de roles depende del número de personas en la mesa.
- **Has preparado el reparto.** Papelitos en un sombrero, cartas boca abajo o la [app](#) — lo importante es que nadie vea el rol de otro.
- **Tienes cómo anotar.** Libreta o teléfono — registra a quién investigó el Vidente, a quién curó el Sanador, a quién atacaron los lobos. La app de Maestro de Juego lo hace automáticamente.
- **Has asignado posiciones.** Dale un número a cada jugador — facilita las indicaciones nocturnas.

Apertura de la partida

Cuando los roles están repartidos y todos en su sitio, comienza con seguridad. Texto de ejemplo:

Bienvenidos al Hombre Lobo. Soy vuestro Maestro de Juego — no juego, pero controlo todo lo que ocurre. Cada uno ha recibido un rol. No lo mostréis a nadie. Si sois Hombre Lobo, por la noche os reconoceréis entre vosotros. Si sois Aldeano, tendréis que encontrar a los lobos mediante discusión y votación. ¿Listos? Empezamos la primera noche.

Si hay principiantes en la mesa, añade una explicación breve:

El juego alterna noche y día. Por la noche los Hombres Lobo atacan y los roles especiales actúan. De día, discusión y votación. Los Aldeanos ganan cuando todos los Hombres Lobo han sido eliminados. Los lobos ganan cuando hay tantos lobos como aldeanos o más. Si juegan roles solitarios — el Asesino o el Bufón — tienen sus propias condiciones de victoria; las explicaré antes de empezar.

Guion de la fase nocturna

Este es el núcleo del trabajo del Maestro. El orden de los roles siempre es el mismo — memorízalo o tenlo delante.



Dormir

La aldea se duerme. Todos cerrad los ojos. Apartad las manos de la cara — necesito ver que todos duermen.

Asegúrate de que todos tienen los ojos cerrados. Espera 3-5 segundos de silencio antes del primer rol.

Hombres Lobo

Hombres Lobo, abrid los ojos. Buscaos entre vosotros. Señalad a vuestra víctima.

Espera a que los lobos se pongan de acuerdo con gestos. Asiente para confirmar la elección.

Hombres Lobo, cerrad los ojos.

Cortesana OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Cortesana, abre los ojos. Señala a quién quieres bloquear.

Anota la elección — la acción bloqueada no tendrá efecto. Con la regla «La Cortesana Bloquea el Voto de los Hombres Lobo» activada, despierta a la Cortesana *antes* que a los lobos, para poder descartar el voto del lobo bloqueado.

Cortesana, cierra los ojos.

Lobo Alfa OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Lobo Alfa, abre los ojos. Señala al jugador que quieres investigar.

El Lobo Alfa señala. Si el jugador señalado es el Vidente, asiente. Si no, niega con la cabeza.

Lobo Alfa, cierra los ojos.

Vidente OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Vidente, abre los ojos. Señala al jugador que quieres investigar.

El Vidente señala. Si el señalado es un Hombre Lobo (o Lobo Alfa), asiente. Si es aldeano, niega con la cabeza.

Vidente, cierra los ojos.

Sanador OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Sanador, abre los ojos. Señala a quién quieres proteger esta noche.



El Sanador señala. Anota la elección.

Sanador, cierra los ojos.

Bruja OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Bruja, abre los ojos.

Señala en silencio a la víctima elegida por los Hombres Lobo y pregunta:

¿Usas tu poción de curación para salvarla? Asiente o niega con la cabeza.

Si la poción de curación ya se gastó — o los lobos no tienen víctima esta noche (desacuerdo en modo ciego, o el último lobo bloqueado con la regla del voto) — salta la pregunta de curación pero continúa igualmente:

¿Usas tu poción de muerte? Señala a un jugador o niega con la cabeza.

Cada poción sirve una sola vez por partida, y la poción de muerte ignora la protección del Sanador — anota el objetivo. Con ambas pociones gastadas, salta este despertar por completo.

Bruja, cierra los ojos.

Amante OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Amante, abre los ojos. Señala a quién proteges de la votación diurna.

Anota la elección.

Amante, cierra los ojos.

Asesino OPCIONAL · OMITIR SI NO ESTÁ

Asesino, abre los ojos. Señala a quién eliminas.

Anota la elección — el Asesino elimina independientemente de los lobos.

Asesino, cierra los ojos.

Cazador SIN ACCIÓN NOCTURNA PROGRAMADA

El Cazador no actúa de noche. Su habilidad se activa al caer: se lleva a un jugador consigo.

Bufón SIN ACCIÓN NOCTURNA PROGRAMADA

El Bufón no actúa de noche. Su habilidad solo se activa si el pueblo lo expulsa durante el día; si cae de noche, pierde normalmente.



Despertar

La aldea despierta. Todos abrid los ojos.

Haz una pausa antes del anuncio matutino — es el momento de drama. No te apresures.

Anuncio matutino

Resuelve las acciones de la noche (ataque de los lobos, ataque del Asesino, curación del Sanador, pociones de la Bruja, bloqueo de la Cortesana) y anuncia el resultado.

Alguien fue eliminado:

La aldea despierta. Esta noche ha sido eliminado el jugador número [X].

O con más teatralidad:

Una mañana difícil para la aldea. El jugador número [X] no ha despertado — los Hombres Lobo han atacado.

Nadie fue eliminado (el Sanador salvó):

La aldea despierta. Nadie ha sido eliminado — alguien ha tenido suerte esta noche.

Doble eliminación (lobos + Asesino):

Una noche terrible. La aldea ha perdido a dos: el jugador [X] y el jugador [Y] no verán un nuevo día.

El Cazador fue eliminado:

El jugador [X] no ha despertado. Pero [X] era el Cazador — ¡y se lleva consigo al jugador [Y]!

Gestión de la fase diurna

Discusión

Da a la mesa 3-5 minutos (para grupos grandes, hasta 7). Establece el marco:

Tenéis [X] minutos para discutir. ¿Quién quiere hablar?

Asegúrate de que no siempre hablen los mismos. Si el silencio se alarga:

¿Alguien más quiere compartir sus observaciones? La aldea tiene poco tiempo.



Nominaciones

Es hora de proponer candidatos. ¿A quién ponemos en votación?

Cualquier jugador vivo puede nominar a otro. El nominado puede hacer una defensa (30 segundos — 1 minuto).

Votación

Votamos. ¿Quién está a favor de eliminar al jugador [X]? Levantad la mano.

Cuenta los votos en voz alta. Si hay varios candidatos, vota por cada uno.

Por el jugador [X]: [N] votos. Por el jugador [Y]: [M] votos.

Mayoría de votos: el jugador queda eliminado.

Empate en la votación

Varias reglas habituales:

- **Nueva votación** entre los empatados
- **Nadie cae** — se pasa a la noche
- **Ambos fuera** (variante dura, no recomendada para principiantes)

Decide la regla antes de empezar la partida y anúnciala.

Situaciones especiales

El Sanador y los lobos eligen al mismo jugador

La víctima se salva. Por la mañana anuncia que nadie fue eliminado. No digas a quién salvaron — eso es información.

La Cortesana bloquea al Sanador

La curación no funciona. La víctima de los lobos es eliminada aunque el Sanador la eligiera.

La Cortesana bloquea al Vidente

La investigación se pierde: el Vidente se queda esa noche sin respuesta.

La Cortesana bloquea a un Hombre Lobo

Por defecto no cambia nada: el bloqueo de un solo lobo no afecta al ataque de la manada. Con la regla «La Cortesana Bloquea el Voto de los Hombres Lobo» activada, su voto no cuenta al elegir la víctima — y si era el único lobo vivo, no hay eliminación nocturna.

El Asesino y los lobos eligen al mismo jugador

La víctima cae (basta un ataque). Pero si el Sanador curó justo a esa víctima, la app la salva de ambos golpes: por la mañana sigue en la partida.



Un lobo contra un aldeano

Los Hombres Lobo ganan — el número de lobos iguala al de aldeanos. Pero si el Asesino o el Bufón siguen vivos, la partida continúa: los roles solitarios bloquean la victoria de los lobos.

El Cazador es eliminado de noche

El Cazador usa su habilidad: nombra al jugador que se lleva consigo. Algunas mesas permiten al Cazador disparar solo al ser expulsado de día — decídelo de antemano.

El Bufón es eliminado por votación

El Bufón gana — y en la app la partida termina en ese momento. Si el Bufón es eliminado de noche, pierde: su habilidad no se activa y el juego sigue.

Composiciones recomendadas por número de jugadores

Jugadores	Composición
6	4 Aldeanos, 2 Hombres Lobo
7	3 Aldeanos, 2 Hombres Lobo, Vidente, Sanador
8	3 Aldeanos, 2 Hombres Lobo + Lobo Alfa, Vidente, Sanador
10	5 Aldeanos, 2 Hombres Lobo + Lobo Alfa, Vidente, Sanador, Amante
12+	5 Aldeanos, 3 Hombres Lobo + Lobo Alfa, Vidente, Sanador, Amante, Cortesana

Para grupos pequeños (6 jugadores), usa solo los roles básicos. A medida que aumenten los jugadores, añade roles de uno en uno.

Consejos para el Maestro de Juego

La neutralidad es lo primero. No sonrías cuando los lobos fallan. No frunzas el ceño cuando votan a un aldeano. Tu cara es de póker.

La teatralidad es lo segundo. Un buen Maestro crea ambiente. «Una noche oscura cae sobre la aldea... en el silencio se escuchan pasos...» No es obligatorio, pero marca la diferencia.

Registra todo. Apunta cada acción nocturna. Una investigación olvidada del Vidente puede arruinar la partida. La [app de Maestro de Juego](#) lo registra automáticamente.

Mantén el ritmo. Fase nocturna: 30–60 segundos por rol. Si alguien tarda demasiado, dale un empujón suave. Discusión diurna: 3–5 minutos. Una partida que se alarga pierde energía.

Prepárate para preguntas. «¿Se puede...?» es normal. Responde brevemente sin revelar de más. Si no estás seguro, toma una decisión y sé consistente.

La primera noche es de presentación. En muchas variantes, la primera noche transcurre sin bajas: los lobos se ven entre sí, los roles se presentan. Esto da a la mesa una mañana para observar antes del primer ataque nocturno.



Consulta también

- [Reglas del Hombre Lobo](#)
- [Todos los roles del Hombre Lobo](#)
- [Tu primera partida de Hombre Lobo](#)

Empieza a jugar

Todo este guion está integrado en la [app del maestro de juego](#). Te dice a quién despertar, registra la elección de cada rol y genera el anuncio matutino. El maestro de juego no necesita recordar nada — solo concentrarse en el teatro y el ritmo.

