

¡Enhorabuena! ¡Acabas de llegar al juego oculto de roles ocultos de Piggy Forest!
La Banda del Lobo de Piggy Forest. Edad: 10+ | Jugadores: a partir de 8 participantes.

La Banda del Lobo

© de

Piggy Forest

Dentro de unos días tendrá lugar la popular competición entre los cerditos y los lobos, y un escalofriante rumor se ha expandido por todo Piggy Forest. Dicen las malas lenguas que los miembros de la Banda del Lobo se han disfrazado de cerditos y piensan secuestrar durante las noches a tantos gorrinos como les sea posible para que así, cuando llegue el día de la competición, no puedan presentarse a concursar. ¡Hay que intentar desenmascararlos!

Manual de instrucciones



Instrucciones Rápidas

Este es un juego de **roles ocultos**. Si ya conocías con anterioridad juegos como “Policía y Ladrón” o “Mafia” podrás utilizar estas instrucciones resumidas de “La Banda del Lobo de Piggy Forest” en un periquete. Si por el contrario no sabes ni de lo que estamos hablando sería conveniente que disfrutases de una cómoda lectura de las instrucciones completas que encontrarás más adelante.



En este juego todos los participantes se hacen pasar por habitantes de *Piggy Forest*, pero entre los cerditos estarán también disfrazados de gorrinos tanto sus amigos protectores como los miembros de *La Banda del Lobo*.

Los miembros de *La Banda del Lobo* (en adelante “los lobos”) tienen como objetivo secuestrar uno a uno a toda la comunidad, mientras que la comunidad deberá expulsar a los lobos para ganar la partida.

Reparto de roles

Primero se seleccionará qué participante jugará haciendo de **narrador** de la historia.



Salvo el narrador, cada jugador recibe una carta de “El Bosque” con un personaje.

Acto seguido se barajan las cartas de personajes (ver página siguiente para saber cuáles participan dependiendo de la cantidad de jugadores) y se entregará una carta a cada participante que no podrá revelar al resto.

Ahora los jugadores seleccionarán quién será el **alguacil** de *Piggy Forest*, cuya opinión en las votaciones contará doble. Se le entregará la carta “Tornado” bocarriba como distintivo.



El Tornado marca quién ostenta el cargo de alguacil, cuyos votos cuentan doble.

Descripción sencilla de los personajes

Cerditos 1 al 6 (contando las flores a sus pies): habitantes normales de Piggy Forest, sin una característica o habilidad especial.

Cerdito 7 (el *Cerdito Mareado*): Revela su carta al inicio de la partida (todo el mundo sabrá quién es).

Cerdito 8 (la *Cerdita Enamorada*): Cuando sea llamada por el narrador elegirá a otro jugador para que durante el resto de la partida sea “El Enamorado”. Si uno de los dos es secuestrado el otro también abandonará la partida.

Cerdito 9 (el *Cerdito Malhumorado*): Puede revelar su carta durante la fase de día y salirse del juego a cambio de sacar también de la partida a otro jugador.

Caperucita Roja: Puede entreabrir los ojos (intentando que no la pillen) en las fases de despertar de los lobos, e incluso abrir los ojos plenamente cuando haya tres o más lobos en juego, haciéndose pasar por uno.

Caperucita Rosa: Si los habitantes deciden echarla del pueblo puede eliminar a un jugador a su elección.

Gnomos: Quien tenga esta carta puede consultar cada noche al narrador si un jugador es o no un lobo.

Hada Gorrina: Cada noche selecciona a un jugador y si casualmente los lobos le han secuestrado saldrá inmune del ataque. Puede también salvarse a sí misma, pero perderá sus poderes para el resto de la partida.

Relación de personajes que entran en juego x Número de jugadores

 Narrador 8	 8	 8	 8	 8	 8	 8	 8
 9	 10	 11	 12	 13	 14	 15	 16
 17	 18	 19	 20	 21	 22	 23	 24

Desarrollo de la partida

Cada ronda tiene dos fases: noche y día. Se empieza por la noche. Al llegar la noche todos los jugadores cierran los ojos. El narrador llamará a abrir los ojos y hacer su acción en este orden:

- 1.- *Cerdita Enamorada* (solo en la primera noche).
- 2.- *Gnomos* (mientras su jugador siga en la partida).
- 3.- *La Banda del Lobo*.
- 4.- *Hada Gorrina* (mientras su jugador siga en la partida).

Tras el paso del *Hada Gorrina* llega la fase del día y todos abren sus ojos por orden del narrador, que les contará lo que ha sucedido.

Durante la fase del día se elegirá *alguacil* si no lo hubiera ya, y acto seguido los jugadores debatirán sobre quién puede ser un lobo. Tras una votación se expulsará a alguien de la comarca.

Tras este suceso llegará nuevamente la fase de la noche, repitiendo cíclicamente el mecanismo hasta que uno de los dos grupos (o *Los Enamorados*) alcancen su objetivo.

Instrucciones Completas

Objetivo del juego / preparación

Este es un tipo de juego que se engloba en la categoría de *roles ocultos*, y en él nos encontramos a dos bandos enfrentados: por un lado los cerditos y sus protectores (quienes también se han disfrazado de cerditos para hacer de señuelos), y por otro *La Banda del Lobo* (en adelante "*los lobos*"). Aunque pueda parecer que los equipos están muy desequilibrados en cuanto al número de participantes, la meta para ambos es acabar con el otro grupo. Los lobos tratarán de hacer desaparecer a los cerditos y sus amigos, mientras que los cerditos intentarán desenmascarar y expulsar de la comarca a los lobos.

Además de estos dos grupos se necesita de un jugador muy importante que interpretará al *narrador* de la historia. Este participante no recibirá carta alguna.

El resto de jugadores recibirán una carta al azar y todos ellos serán, aparentemente, parte de la comunidad de *Piggy Forest*. Estas cartas les harán interpretar un rol o papel concreto durante la partida y no deberán revelarse a los demás (salvo dos personajes que se explican más adelante).

Cartas de personaje

Cerditos 1 al 3

Participantes necesarios a partir de 8. Los cerditos del 1 al 3 (teniendo en cuenta las flores del suelo) son miembros de la comunidad de *Piggy Forest*. No cuentan con habilidades especiales, pero toman decisiones cada día en torno a quién puede ser un lobo para expulsarle del pueblo.



Lobo Mozart y Loba Ama

Participantes necesarios a partir de 8. Dos componentes de *La Banda del Lobo* que tratarán de llevarse cada noche a un miembro de la comunidad. Cuando el *narrador* nombre a *La Banda del Lobo*, los jugadores que tengan una de

estas cartas abrirán los ojos y, mediante gestos, seleccionarán a alguien a quien secuestrar de entre los demás participantes.

Hada Gorrina

Participante necesario a partir de 8. En las madrugadas el *Hada Gorrina* sobrevuela el cielo de *Piggy Forest* velando por descanso de sus habitantes, irradiando luz y visitando sus hogares.

Cada noche, cuando el *narrador* nombre al *Hada Gorrina*, el jugador que tenga esta carta abrirá los ojos y, sin decir nada, señalará a otro jugador. El *narrador* asentirá con la cabeza cuando sepa de quién se trata. Si el jugador elegido había sido secuestrado esa noche por *La Banda del Lobo*, mágicamente reaparecerá en la casa como si nada hubiese pasado (cosa que solo sabrá el *Hada Gorrina* si cuando todos despierten no ha habido ningún desaparecido, lo que pondrá en alerta a los lobos).

Si cuando el *narrador* llama al *Hada Gorrina* este le hace un gesto de que ha sido secuestrada, se podrá teletransportar nuevamente a su hogar, pero debido al susto y a usar los poderes sobre sí misma perderá la magia y pasará a ser un cerdito más durante el resto de la partida.





Gnomos

Participante necesario a partir de 8.

Los *Gnomos de Piggy Forest* tienen un alto sentido de la justicia, así que, mientras todos duermen, salen a investigar por los alrededores en busca de los villanos.

Cada noche, cuando el *narrador* nombre a los *Gnomos*, quien tenga esta carta abrirá los ojos y sin decir nada señalará a otro jugador que intuya que puede ser un lobo. El *narrador* le hará un gesto afirmando o negando si ha acertado, y en caso positivo el jugador decidirá durante el día qué hacer con esa información. Podrá decir que lleva a los *Gnomos*, pero sin revelar su carta (otros podrían decir lo mismo para engañar).

Caperucita Roja

Participante necesario a partir de 9.

La audacia de *Caperucita Roja* no tiene límites. Mientras todos duermen ella curiosa por los alrededores sin que la vean, con la seguridad de quien conoce a la perfección la forma de comportarse de los lobos.

El jugador con la carta de *Caperucita Roja* es el único que tiene permitido entreabrir los ojos durante el turno de acción de *La Banda del Lobo*. Deberá tener cuidado de que los lobos no se den cuenta de que está observando, o de lo contrario seguramente sea su próximo objetivo.

Además, si el juego alcanza un número elevado de participantes, *Caperucita Roja* podrá, si así lo desea, abrir plenamente sus ojos durante los asaltos de los lobos haciéndose pasar por uno (sabrán obviamente que hay un traidor entre ellos). ¡Pero hay que ser muy valiente y saber hacer el papel!



Lobo Deus

Participante necesario a partir de 10.

El jugador que reciba a *Deus* despertará con los lobos y actuará en conjunto con quienes controlan a *Ama* y *Mozart*, decidiendo cada noche en grupo quién será el nuevo objetivo a secuestrar.

Caperucita Rosa

Participante necesario a partir de 11.

Caperucita Rosa no es tan arriesgada como su hermana, ¡pero cuidado con su tirachinas!

El jugador con la carta de *Caperucita Rosa* actuará como un habitante más de *Piggy Forest*, pero si la comunidad decidiese echarla del pueblo disparará su tirachinas antes de irse dejando inconsciente a otro jugador a su elección que saldrá también de la partida.



Cerdito Mareado

Participante necesario a partir de 12.

El jugador que reciba la carta del *Cerdito Mareado* (7 flores) deberá colocarla bocarriba de forma que se vea. Todo el mundo sabe quién es, para lo bueno y lo malo. Es un habitante sin más.



Cerdita Enamorada

Participante necesario a partir de 13.

El jugador que reciba la carta de la *Cerdita Enamorada* (8 flores) será llamado a despertar en primer lugar durante el turno inicial y señalará en ese momento (sin pronunciar palabra) quién va a

ser su pareja durante la partida. El *narrador* despertará a esa persona tocándole en el hombro para que abra los ojos y descubra que, además de ser el personaje que le haya tocado en su carta, ahora es también “*El Enamorado*”.

No importa si se trata de un cerdito o un lobo. La meta de ambos jugadores será intentar sobrevivir a la historia juntos porque, si uno de ellos es secuestrado, el otro abandonará automáticamente la comarca de *Piggy Forest* en su búsqueda, saliendo de la partida.



Lobo Extra

Participante necesario a partir de 14.

Con 14 jugadores se añadirá una carta adicional de lobo (no importa cuál). Despertará y actuará en conjunto con los demás lobos decidiendo cada noche el nuevo objetivo a secuestrar.

Cerdito Malhumorado

Participante necesario a partir de 15.

El *Cerdito Malhumorado* (9 flores) es un miembro más de la comunidad de *Piggy Forest*, aunque se le conoce por ser bastante irascible.

El participante al que le toque jugará con normalidad, pero si así lo desea podrá (durante la fase de día) sacar de la comarca a un jugador de quien desconfíe.

Tras revelar que él es el *Cerdito Malhumorado* y decir “¡Tú, vete de *Piggy Forest!*”, ambos deberán abandonar el pueblo. El habitante expulsado por él no revelará cuál era su carta, que le será entregada al *narrador*.



Cerditos 4 al 6

Participantes necesarios a partir de 16, 17 y 18 respectivamente.

Los cerditos del 4 al 6 (teniendo en cuenta las flores del suelo) son miembros de la comunidad de *Piggy Forest*. No cuentan con habilidades especiales pero toman decisiones cada día en torno a quién puede ser un lobo para expulsarle del pueblo.



Lobo Extra

Participante necesario a partir de 14.

Con 14 jugadores se añadirá una carta adicional de lobo (no importa cuál). Despertará y actuará en conjunto con los demás lobos decidiendo cada noche el nuevo objetivo a secuestrar.

¡Aún sois más?

A partir de 20 jugadores se pueden añadir las dos cartas de cerditos sin cara como dos miembros más de la comunidad. También podríais añadir los personajes que se os ocurran dibujándolos en las cartas vacías del juego, otorgándoles acciones especiales. ¡Si lo hacéis, nos encantaría verlos y que nos los explicaseis! Y tened en cuenta que por cada 3-4 habitantes de *Piggy Forest* habría que meter un lobo adicional entre los jugadores...

Inicio de la historia

Cuando estén repartidos los personajes por azar, el *narrador* contará el comienzo de la historia (párrafo inicial de la portada en letra cursiva) dando así a conocer la situación de peligro que vive el pueblo.

Acto seguido dará paso a la comunidad que, por votación, elegirá al jugador que pasará a ser el *alguacil* de *Piggy Forest* (además del rol que dicte su carta). Cuando esté decidido se le hará entrega de la carta "*Tornado*" que colocará frente a él bocarriba para que todos recuerden su papel. Los votos de quien juegue el rol del *alguacil* durante las votaciones de la partida (o lo que dure en ella) pasarán a valer doble.

Y así comenzará el juego, que se desarrollará en turnos de dos fases cíclicas bien diferenciadas: la noche y el día.



Normalmente algún lobo se presenta para el cargo de alguacil para así influir en las votaciones.

Desarrollo de la noche

La noche. Tras una jornada cargada de sobresaltos los habitantes de *Piggy Forest* vuelven a sus casas a dormir.

Al comienzo de esta fase, anunciada por el *narrador*, todos los jugadores cierran los ojos (es muy importante meterse en el papel). Entonces el *narrador* llamará a despertar (abrir los ojos) a ciertos personajes en un orden muy concreto, que es el siguiente:

- **Cerdita Enamorada.** Si estuviese en juego sería la primera en ser llamada a despertar por el *narrador*: “*La Cerdita Enamorada abre los ojos*”. Esta elegirá por señas quién será “*El Enamorado*” y el *narrador*, tras confirmar preguntando “*¿Seguro?*”, le despertará tocándole el hombro. Ambos se verán las caras y seguidamente se volverán a dormir. Esta acción se realiza sólo una vez en toda la partida. El *narrador* cerrará el acto diciendo “*La Cerdita Enamorada y su Enamorado se duermen*”.

- **Gnomos.** El *narrador* despertará al jugador con los *Gnomos* diciendo “*Los Gnomos se despiertan y salen a investigar*”. Dicho jugador señalará a otro habitante con el dedo. El *narrador* debe confirmar la selección preguntando “*¿Seguro?*” y tras hacerlo asentirá o negará con la cabeza si se trata de un lobo. Tras esto el jugador con los *Gnomos* volverá a dormir. *Narrador*: “*Los Gnomos se duermen*”.

- **La Banda del Lobo.** El *narrador* dirá “*Despierta la Banda del Lobo*” y los jugadores con cartas de lobo abrirán los ojos. Estos deberán acordar mediante gestos a qué jugador secuestrarán (eliminarán de la partida). Cuando se hayan decidido por uno el *narrador* preguntará “*¿Seguro?*”. Si la respuesta es afirmativa los lobos volverán a dormir. *Narrador*: “*La Banda del Lobo se dispersa y se duerme*”.

- **Hada Gorrina.** Por último el *Hada Gorrina* es llamada por el *narrador*: “*El Hada Gorrina despierta y sale a revolotear por Piggy Forest en busca de una casa a la que conceder su gracia*”. Este jugador deberá, mediante gestos, señalar a un habitante de la comarca. El *narrador* confirmará la decisión preguntando “*¿Seguro?*” y sin decirle si ha acertado o no, la mandará a dormir: “*El Hada Gorrina regresa volando hasta su casa y se duerme*”.

Si por azar el *Hada Gorrina* seleccionase al jugador que acaba de ser atacado por *La Banda del Lobo*, este reaparecerá en su hogar como si nada hubiese pasado y no habría por tanto desapariciones a la mañana siguiente, lo que dejará perplejos a los lobos. En el caso de que el *Hada Gorrina* haya sido víctima de los lobos, el *narrador* deberá hacerle un gesto para que entienda que ha sido la elegida de esa ronda y podrá salvarse a sí misma, siguiendo en la comarca a la mañana siguiente. Cuando se dé este caso el *Hada Gorrina* dejará de despertar en las sucesivas noches para realizar su acción.

Finalizados estos sucesos llega el turno de la fase del día.

Desarrollo del día

Amanece en *Piggy Forest* y el *narrador* llama a despertar (abrir los ojos) a la comunidad, resumiendo en forma de relato lo acontecido mientras dormían.

Si *La Banda del Lobo* secuestró a alguien de la comarca y el *Hada Gorrina* no le visitó esa noche, se anunciará la desaparición y el *narrador* tomará la carta de ese jugador (quedando fuera de la partida) sin revelar qué papel jugaba.

Si en cambio el *Hada Gorrina* acertó seleccionando a quién proteger, o si se protegió a sí misma del ataque de los lobos, el *narrador* contará que *La Banda del Lobo* trató de hacer de las suyas pero no alcanzó su objetivo (no revelará ni quién era el objetivo, ni nada más en torno a lo sucedido).

Sobre la investigación de los *Gnomos* el *narrador* contará si durante la noche estos han conseguido información fiable sobre *La Banda del Lobo*, o si no ha sido así (sin desvelar a ninguno de los implicados).

Y tras narrar lo sucedido se pasa a la fase de debate... salvo que el miembro de la comunidad desaparecido durante la noche fuese el *alguacil*, en cuyo caso se procederá a elegir quién será su sucesor mediante votación a mano alzada del pueblo. Es interesante que haya jugadores que se presenten para este puesto y hagan mitin electoral. Por supuesto a ese cargo pueden presentarse todos, habitantes de *Piggy Forest* o lobos (les interesa el cargo). Con el alguacil en su puesto, ahora sí, tendrá lugar un debate entre la comunidad en torno a quién creen que puede ser un miembro de *La Banda del Lobo*, y mediante consenso expulsarle de la aldea. Aquel que finalmente salga elegido deberá entregar su carta al *narrador*, que no revelará qué rol desempeñaba.

Si el jugador con los *Gnomos* tiene la certeza de quién es un lobo, puede decir que ha conseguido pruebas de que tal jugador es uno de ellos, pero no podrá revelar su propia carta, por lo que alguien podría incluso hacerse pasar por los *Gnomos* para acusar a otro miembro de la comunidad y que este sea expulsado. Se debe jugar y juzgar con especial astucia ante estas posibles situaciones.



Final de la partida

Tras la fase del día comienza siempre una nueva fase de noche con todo su procedimiento. La meta, como se explicaba al principio, será expulsar del pueblo a todos los miembros de *La Banda del Lobo* (tanto el *narrador* como los lobos sabrán si esto tiene lugar cuando caiga el último lobo, dando final a la partida) por parte de los cerditos, o bien secuestrar a toda la comunidad de *Piggy Forest* por parte de los lobos.

También está, por supuesto, la meta personal de *Los Enamorados*.

Consejos y recomendaciones

Se aconseja que los participantes intenten jugar sentados de manera circular o de forma que puedan verse las caras unos a otros. Este juego es especialmente divertido cuando todo el mundo intenta disimular y meterse en su papel y los demás pueden fijarse si alguien está forzando su gesto al hacer según que declaraciones ante, por ejemplo, una acusación.

Los jugadores que ya hayan sido eliminados de la partida podrán quedarse a disfrutar del resto de la partida si así lo desean, pero siempre sin revelar cuál era su carta de personaje ni cuchichearle al resto de los participantes.

Recordatorio: los únicos personajes cuyas cartas se pueden descubrir son el *Credito Mareado* y el *Credito Malhumorado* (este último únicamente si hace uso de su poder de expulsión).

Sobre este juego

“*La Banda del Lobo de Piggy Forest*” está inspirado en las mecánicas de los juegos de roles ocultos “*Policía y Ladrón*” (popular), “*Mafia*” (*Dimitry Davidoff*, 1986) y “*Are you a werewolf?*” (*Andrew Plotkin*, 1986).

Este es un sistema de juego adicional creado por el equipo de **MixinGames** para disfrutar con **Piggy Forest**, un juego original de Manu Sánchez Montero.

Ilustraciones y Diseño Gráfico: Sergio Herrera Jiménez.
© 2020 **MixinGames**. Derechos reservados. Queda prohibida la reproducción de este sistema de juego y el uso de sus ilustraciones con fines comerciales. Más información en:
www.mixingames.com / info@mixingames.com





mixingames®

