

Comprensión lectora

Los hombres lobo de Castronegro

Los hombres lobo de Castronegro (Les Loups-Garous de Thiercelieux en su edición original francesa) es un juego de cartas de 8 a 18 jugadores creado en 2001 por Dimitry Davidoff, Philippe des Pallières y Hervé Marly.

OBJETIVO DEL JUEGO

En general, existen dos bandos en la partida: aldeanos y hombres lobo. El objetivo de cada equipo es eliminar a todos los miembros del equipo contrario, con la particularidad de que la mayoría de los aldeanos ignoran quiénes son los hombres lobo (a excepción de ciertos aldeanos especiales, que pueden poseer información adicional), mientras que los hombres lobo saben quiénes son los hombres lobo y quiénes los aldeanos, pero están en minoría y deben por tanto fingir que son aldeanos. A todas las personas que reciban una carta se las denomina "jugadores" y se considera que forman "la aldea". El juego se articula en torno a dos fases: fase de día (todos los jugadores tienen los ojos abiertos y hablan, tratando de encontrar a los hombres lobo, mientras los hombres lobo se hacen pasar por aldeanos) y fase de noche (todos los jugadores tienen los ojos cerrados, salvo aquellos que van siendo llamados por el narrador y actúan en silencio).

Durante la fase de la noche, los hombres lobo abrirán los ojos en su turno para elegir una víctima, que morirá al día siguiente. Es posible que existan otros turnos por la noche, durante los cuales únicamente abrirá los ojos un aldeano con un personaje especial y aplique efectos especiales a la partida (generalmente beneficiosos para los aldeanos). Durante la fase del día, todos los jugadores intentarán descubrir quién o quiénes de entre ellos es un hombre lobo, y tras debatir, votarán a un jugador a su elección (el jugador con más votos será eliminado de la partida y mostrará públicamente su carta).

Las fases de noche y día se alternan sucesivamente hasta que únicamente queden hombres lobo o aldeanos vivos, y la partida termine con la victoria de uno de los dos bandos (es posible que la partida termine en empate si se juega con ciertos personajes especiales, ya que podría darse el caso de que en el turno final no quede ningún jugador vivo).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Al comienzo de la partida se reparten tantas cartas como jugadores (a excepción del Narrador, quien no recibe ningún personaje). Cada jugador mira su carta para saber cuál es su personaje, información que mantendrá en secreto a menos que sea eliminado.

COMIENZO DE LA PARTIDA

Al comenzar el juego, todos los jugadores cierran los ojos (simulando, en la ficción, que es de **Noche** y todos duermen): solo los abrirán cuando el **Narrador** los llame para jugar (nombrando a los personajes que deben actuar, nunca empleará los nombres de los jugadores) y volverán a cerrar los ojos en cuanto acabe su turno. Se juega el turno de preparación:

1-. El Narrador llama a **Cupido**, quien "lanzará sus flechas de amor" y elegirá dos jugadores a los que quiere enamorar (puede elegirse como uno de los enamorados él mismo) y que morirán si uno de los dos muere. A continuación, este personaje se convierte en un aldeano sin poderes especiales. El narrador tocará discretamente la cabeza de los enamorados para que estos puedan abrir los ojos y reconocerse (sin mostrarse sus personajes). Una vez se hayan reconocido, los enamorados vuelven a cerrar los ojos.

2-. La siguiente es la **Vidente** quien elige cada noche un jugador y el Narrador le mostrará la carta de dicho jugador.

3-. Es el turno de los **Hombres Lobo**: eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándose al Narrador. Si no hay unanimidad, no hay muerte. Durante el turno de los hombres lobo, el aldeano con el papel de la **Niña** puede entreabrir los ojos para espiar, pero la Niña no es llamada expresamente por el narrador, simplemente sabe que goza de esta habilidad especial.

4-. El **Cazador**: Cuando muera, puede elegir a otro jugador a quien matar. La decisión es únicamente suya y no se debe tomar por consenso ni consejo.

5-. Para finalizar, se llama a la **Bruja**. El Narrador le señala al jugador que está a punto de morir (si lo hay) y esta decidirá qué hacer. Puede salvarlo, gastando su “Poción de la vida”, o dejarlo morir. La Bruja tiene asimismo la opción de gastar su “Poción de la muerte” para eliminar al jugador que desee. Tras gastar estas pociones (un solo uso por partida de cada poción), la Bruja pasa a actuar como cualquier otro simple aldeano y no volverá a ser llamada durante la Noche.

Se procede a la fase de **Día**. El narrador indicará quién ha muerto esa noche y a continuación los jugadores que sigan vivos debatirán para tratar de desenmascarar a los hombres lobo.

Cada vez que un jugador muera, ya sea debido al ataque de los Hombres Lobo, la Poción de la muerte de la Bruja, el disparo del Cazador, el suicidio por estar enamorado o simplemente el linchamiento del pueblo, debe revelar su carta de personaje.

La partida prosigue así, alternando noche y día, hasta que un bando haya eliminado al otro.

Actividades

1. ¿Cuál es la función de la Niña?
2. ¿Por qué debe ser cuidadosa la Niña de no ser descubierta por los Hombres lobo?
3. ¿Qué hacen todos los jugadores al empezar la Noche?
4. ¿Tienen que ser cuidadosos los Hombres lobo cuando están eligiendo a su víctima? ¿Por qué?
5. ¿Qué personaje te gustaría ser? Justifica la respuesta.
6. ¿Conoces algún juego parecido? ¿Cuál?
7. ¿Qué tipo de texto es esta comprensión lectora? ¿Conoces más ejemplos de este tipo de textos? Nombra algunos.
8. Y ahora, pon en práctica el juego que acabas de descubrir mostrando que has comprendido la lectura y... ¡a disfrutar!