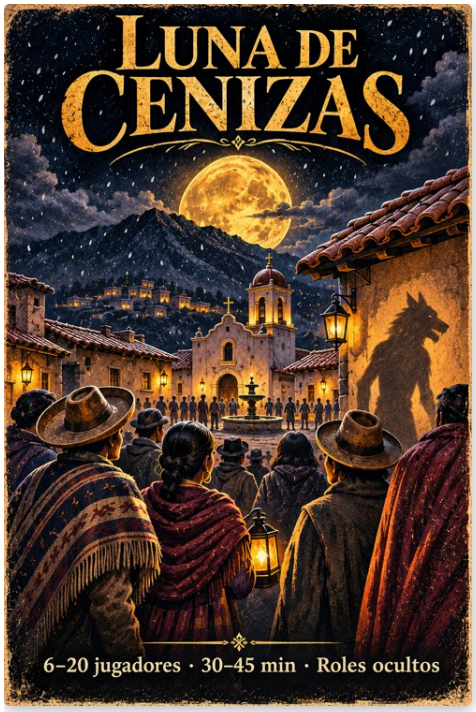


Luna de Cenizas

¿Quién es el Nahual?

6–20 JUGADORES | 30–45 MIN | ROLES OCULTOS | SIN NARRADOR HUMANO

En lo alto de la sierra está Pueblo Cenizo, donde cada luna llena el cielo suelta una ceniza fina que cubre techos y calles. Dicen que esa ceniza despierta a los Nahuales: vecinos de día, criaturas de noche, escondidos entre ustedes. Esta noche cada quien recibe un secreto. Mañana el pueblo tendrá que decidir en quién confiar. Nadie sale de Pueblo Cenizo hasta que la ceniza caiga sobre los culpables… o sobre todos.

Cómo se gana

- **Pueblo:** eliminar a todos los Nahuales y a la Máscara.
- **Sombra:** igualar o superar en número a todos los demás vivos.
- **Payaso:** que el pueblo lo elimine en una votación; si lo logra, gana solo él.

Roles

ROL	BANDO	QUÉ HACE
🐺 Nahual	Sombra	Cada noche la Sombra elige a una víctima. Conoces a tu equipo. De día, finge ser un vecino más.
🎭 Máscara	Sombra	Eres de la Sombra y eliges víctima con los Nahuales, pero la Lechuza te ve como Pueblo.
🌿 Curandera	Pueblo	Cada noche proteges a una persona del ataque de la Sombra. No puedes repetir a la misma persona dos noches seguidas y solo puedes protegerte a ti una vez.
🦉 Lechuza	Pueblo	Cada noche investigas a alguien y tu teléfono te dice si es del Pueblo o de la Sombra. La Máscara y el Payaso se ven como Pueblo.
🏹 Cazador	Pueblo	Si te eliminan, de noche o por votación, disparas al instante y te llevas a alguien contigo.
🎖️ Alcalde	Pueblo	Tu voto vale doble desde que te revelas ante todos. Puedes revelarte durante el día, pero te vuelves objetivo.
🤡 Payaso	Neutral	Ganas solo si el pueblo te elimina en una votación. Si lo logras, la partida termina y solo tú ganas.
🌾 Aldeano	Pueblo	Sin poder especial. Tu arma es tu voz, tu intuición y tu voto.

Reparto automático

JUGADORES	NAHUAL	MÁSCARA	CURANDERA	LECHUZA	CAZADOR	ALCALDE	PAYASO	ALDEANO
6	1	·	1	1	·	·	·	3
8	2	·	1	1	1	·	·	3
10	2	1	1	1	1	1	·	3

12	2	1	1	1	1	1	1	4
16	3	1	1	1	1	1	1	7
20	4	1	1	1	1	1	1	10

La ronda

1. **Noche:** todos miran su teléfono y tocan algo, así nadie sabe quién tiene poder. La Sombra elige víctima (si no coinciden, gana la mayoría); la Curandera protege (no repite persona y se protege a sí misma solo una vez); la Lechuza investiga y ve el bando al amanecer (la Máscara y el Payaso salen como Pueblo). Los demás eligen un «rumor» sin efecto.
2. **Amanecer:** la TV anuncia quién murió (y su rol, si la opción está activa). Si varios vecinos sospecharon de la misma persona, la TV lo cuenta como rumor.
3. **Día:** debate frente a la TV con reloj (2 minutos hasta 8 jugadores, 3 con más). Si todos tocan «Listo», se vota antes.
4. **Votación:** cada quien vota en su teléfono, a alguien o en blanco. Sale quien tenga más votos. Empate: segunda votación solo entre empatados; si se repite, nadie sale. La TV muestra quién votó por quién.

Reglas especiales

- **Ecos:** quien muere no habla ni da pistas, pero sigue votando; la mayoría de los Ecos suma 1 voto.
- **Alcalde:** puede revelarse con un botón durante el día; desde entonces su voto vale 2.
- **Cazador:** si muere, de noche o por votación, dispara desde su teléfono y se lleva a alguien.
- **Opciones de mesa:** Ecos votan, revelar rol al morir, auto-protección de la Curandera y minutos de debate.

> **Para jugar sin teléfonos** hay un moderador paso a paso: una persona narra con su celular, reparte los roles pasando el dispositivo y lleva la votación a mano alzada.

Cómo jugar en línea

1. Abran el sitio en la TV (o en la computadora conectada a la TV) y toquen «Abrir la pantalla central».
2. Cada jugador escanea el código QR con su teléfono, escribe su nombre y entra a la sala. Todos en la misma red Wi-Fi.
3. La TV aplica las reglas, tira los dados y cuenta la historia; cada quien decide en su teléfono. Si alguien tarda más de 30 segundos, los demás pueden seguir sin esperar.