

# Café El Lobo Aullador

Laura Govednik ~ Lucky Newt Games

Traducción y adaptación al español: Antonio Soto Patiño (itch.io/SoloHistorias)

Bienvenido/a al equipo de nuestra Cafetería. Nuestro lema es “Puede que no siempre obtengas lo que deseas, pero siempre conseguirás lo que necesitas”. Como puedes imaginar, al basarse nuestro servicio al cliente en proporcionar a estos lo que necesitan para sentirse mejor, en vez de lo que inicialmente prefieren, atender a los clientes puede implicar cierta sutileza, pero confiamos en que una exquisita habilidad para elaborar los mejores té e infusiones, por no hablar de la preparación de los más aromáticos cafés que se puedan degustar en la región, te permitirán convencer a los clientes de paladar más exigente. Tú te vas a encargar para encargarte en exclusiva de los té.

Servimos a unos tres clientes a la hora de media, lo que te permitirá poder realizar pausas entre medias. ¡Ah! Y antes de que lo olvide, hay una tiendecita aquí justo en el local de al lado con artículos que te podrán resultar muy útiles. Incluso a veces hay gente disponible para trabajar. Eso sí, debes pagar lo que compres de tu bolsillo, de las propinas que consigas; de otro modo al dueño podría no gustarle ya tanto la idea. Además, y me duele decírtelo, si consigues tres malas calificaciones de los clientes, eso podría resultar perjudicial tanto para ti como para todo el equipo. Así que trata de evitar esas malas calificaciones por todos los medios.

## ¿En qué consiste este juego?

Whistling Wolf Café es un juego de simulación en solitario de entre 15 a 20 minutos.

Eres un/a maestro barista especializado/a en ofrecer al cliente el té que este podría necesitar, más que el que cree que quiere. No necesitas más que una baraja de cartas (francesas o españolas), un puñado de dados de seis caras y algo para tomar notas.

## Cómo jugar

### Preparación

En este juego, los Ases equivalen a 1. Las cartas que no son figuras (del 2 al 10) son tus Clientes. Los Palos de cada carta son las infusiones y cafés preferidos de los clientes y los Números indican, en cambio, en qué situación se encuentra cada cliente, denotando, por tanto, el tipo de bebida que realmente necesita. Las cartas de Figuras (Sota, Reina -o Caballo- y Rey) son Artículos que puedes comprar y los Empleados que puedes contratar. Los Dados muestran tus Habilidades y a cuántos clientes puedes manejar de una sola vez.

Saca las siguientes cartas de cada palo: As, 2-6, y las Figuras (Sotas, Reinas/Caballos y Reyes). Guarda las demás, que no te harán falta para jugar. Separa las Figuras por palos y colócalas al lado, boca arriba. Baraja juntas las cartas restantes (Ases, 2... 6, que de ahora en adelante llamaremos cartas con Números) y sitúalas boca abajo frente a ti.

### Juego

Cada ronda representa una hora, en la que recibes a tres clientes en la sección de la tetería que tú diriges. Estas son las fases por las que pasarás cada ronda de una hora:

- 1) Saca una carta del montón de los Números. Será tu primer/a Cliente/a.
- 2) Comprueba la carta en las Tablas de Números y de Palos. Te dirá qué té prefiere el Cliente, qué té necesita, y los bonus y malus a añadir o sustraer de tu tirada de dados.
- 3) Tira dos dados de 6 caras (2d6), corrigiendo los bonus o malus indicados en las tablas.
- 4) Coloca solo un dado, el mejor para conseguir ofrecerle el té que de verdad necesita tu cliente. Este dado representa tu habilidad con el té a servirle, el que sabes que realmente necesita.
  - Si igualas el número de la carta sacada, que indica la condición del cliente y el té que realmente necesita, entonces habrás conseguido hacer al cliente muy feliz. Ese número de la carta es tu **Objetivo** y si lo consigues, el cliente te dará una propina de 5€. Se puede conseguir el Objetivo si el mejor dado coincide en valor directamente con el número Objetivo de la carta del cliente (sin necesidad de aplicar correcciones a la tirada, al ser igual al Objetivo de primeras). Asimismo, si tu mejor dado no coincide con el Objetivo a la primera, pero sí tras aplicar las correcciones (bonus o malus) indicadas en las tablas, también habrás conseguido el Objetivo de satisfacer al cliente y te merecerás su propina de 5€.

- Si, tras aplicar las correcciones, el valor de tu mejor dado se queda a una sola cifra del número Objetivo, habrás conseguido hacer al cliente bastante feliz, a pesar de todo, y te dará una propina de 2€.
  - Si te quedas a dos cifras del Objetivo (p.ej., el número Objetivo de la carta es un 4, y tras aplicar las correcciones a tu mejor dado, sólo consigues un 2 o un 6), el cliente estará insatisfecho y se quedará remoloneando hasta que le ofrezcas un té más acorde con sus necesidades o hasta que se cumpla la hora.
- 5) Tras terminar de atender a cada cliente, apunta cuánto te has llevado en propinas.  
Si el cliente te dio propina, descarta a ese cliente, que se marcha satisfecho, y saca una segunda carta de cliente del montón de los Números.  
Si no te dio propina, deja la carta frente a ti: el cliente está insatisfecho y no se va a ir hasta que le des lo que necesita o pase la hora. Saca una segunda carta de cliente y sitúala junto al primer cliente.
  - 6) Sigue tirando dados, consultando las tablas y descartando o manteniendo cartas de clientes hasta que hayas intentado ayudar a tres clientes. Si tienes más de un cliente frente a ti, sólo puedes colocar un dado d6 de tu tirada de 2d6 delante de cada cliente, para representar el hecho de que es la cantidad máxima de clientes que puedes atender a la vez en este momento. De esta manera, si tienes tres clientes frente a ti y sólo 2d6, sólo podrás atender a dos de ellos.
  - 7) Al cumplirse la hora, si aún hay clientes insatisfechos frente a ti, ponlos aparte. Significará que estarán haciendo cola para ponerte una queja en el Libro de Reclamaciones o porque estarán ocupados en sus redes sociales dejándote una mala valoración del servicio. Cada uno de esos clientes insatisfechos puestos aparte equivaldrá a una mala valoración. Si recibes tres valoraciones negativas, ¡habrás perdido!
  - 8) Tómate tu tiempo para comprar cualquier artículo que quieras o contratar a algún empleado con las propinas conseguidas. Puedes comprar todo cuanto quieras, siempre que hayas conseguido propinas suficientes para permitirte. Por razones de política interna de nuestra empresa no podemos permitir que un empleado use dinero de su bolsillo para conseguir mejorar sus resultados y su rendimiento de cara a los clientes. Asegúrate de coger la carta correspondiente al artículo o empleado y colócala cerca, de modo tal que tengas presente en todo momento que la tienes.
  - 9) Sigue jugando la hora entera hasta que se acabe el montón de las cartas de Números, significando que habrán pasado 8 horas de una jornada normal de trabajo. O para cuando consigas tres quejas o calificaciones negativas. Si consigues acabar el montón entero, entonces habrás conseguido completar un apasionante día de trabajo y estarás listo para comenzar una nueva jornada de trabajo al día siguiente, tras tu merecido descanso.  
Si al completar el montón y terminar tu jornada has conseguido 30€ de propina (tras descontar el pago del salario de tus empleados contratados, obviamente), entonces ¡habrás ganado!

*El título y otros elementos fueron inspirados por la canción [Ringo Biyori ~ The Wolf Whistling Song, de Rocky Chack](#)*

[LuckyNewtGames.itch.io](https://LuckyNewtGames.itch.io) ~ [twitter.com/LuckyNewtGames](https://twitter.com/LuckyNewtGames) ~ [LuckyNewtGames@gmail.com](mailto:LuckyNewtGames@gmail.com)

Traducción y adaptación al español: Antonio Soto Patiño - [SoloHistorias.itch.io](https://SoloHistorias.itch.io) - [Relatos para escuchar \(Instagram\)](#)

[Covered by the CC BY-SA 4.0 license](#)

## Tablas

### Palos – Tés preferidos por los clientes



**Espadas / Picas – Té negro vigorizante.** Si consigues servirle Té negro con la tirada de tu mejor dado, acerca el resultado de dicho dado en 1 hacia el Objetivo, excepto si directamente la tirada coincide ya con el Objetivo. A los bebedores de té negro no les suele gustar el té de hierbas, así que si les sirves un Té herbal, aleja en 1 el resultado del mejor dado asignado al cliente.

Ejemplo: el número Objetivo de la carta es un 4, y el resultado de la tirada de tu mejor dado asignado a este cliente es de 4 (Té negro), entonces la tirada ha coincidido con el Objetivo; si has sacado un 1 en el dado, le sirves té negro y puedes acercar la tirada del dado 1 hacia el Objetivo, para convertir la misma en un 2; si el dado salió con un 2 o un 5 de Té Herbal, debes alejar la tirada del dado en 1, y se convertirá el dado en un 1 o un 6, respectivamente.



**Copas / Corazones – Té de hierbas relajante.** Si tu mejor dado hace que sirvas al cliente un Té herbal, acerca el resultado en 1 hacia el Objetivo, salvo que la tirada haya coincidido con el Objetivo a la primera. A los amantes de los Tés de hierbas no les suele gustar el Té negro, por lo que si eso es lo que les sirves, por ser tal el resultado de tu tirada, deberás alejar del Objetivo el resultado del dado en 1.



**Bastos / Tréboles – Té blanco revitalizador.** Si le sirves Té blanco, acerca el resultado del dado hacia el Objetivo. Los degustadores de Té blanco están más predispuestos a probar otros tipos de tés, pero en ese caso sus propinas no serán gran cosa. Pero sí te la dejarán si les sirves Té blanco. +1€ extra de propina si les sirves té blanco, o -1€ de menos de propina por otros tés (a añadir o restar sobre las propinas indicadas en las fases de cada hora -punto 4-).



**Oros / Diamantes – Té verde refrescante.** Si le sirves al cliente Té verde, acerca el resultado del dado en 1 hacia el Objetivo. Igualmente, a los amantes del Té verde les gusta también probar otros tés, pero tu propina se resentirá, todo lo contrario que si les sirves su Té verde preferido. +1€ extra de propina si les sirves té verde, o -1€ de menos de propina por otros tés.

### Cartas con Números – Tés que necesitan los clientes, dada su condición física

1 - Cansado – Té negro

4 - Letárgico – Té negro

2 - Angustiado – Té de hierbas

5 - Nervioso – Té de hierbas

3 - Achacoso – Té blanco

6 - Melancólico – Té verde

### Cartas de Figuras – Artículos y Empleados (coste en propinas)



**Espadas / Picas – Rellenables.** Se pueden usar una vez cada hora.

- Rey – Miel y Limón. Puedes cambiar la tirada de un dado a cualquier valor que quieras. Cuesta 10€

- Caballo / Reina - Cubretetera. Puedes acercar el resultado de un dado en 1 hacia el Objetivo. 7€



- Sota – Crema y azúcar. Puedes volver a tirar un dado, pero el resultado que salga deberás aceptarlo. 5€

**Copas / Corazones – Consumibles de un solo uso.** Usar y tirar (descartar tras su uso).

- Rey – Pastas para el té. Descártala para eliminar una mala calificación. 7€

- Caballo / Reina – Mezcla especial de tés premium. Si la descartas al empezar una ronda de una hora, puedes ignorar todos los malus o decrementos durante toda esa hora. 5€

- Sota – Bombón de chocolate. Tira un nuevo dado d6 y colócalo sobre esta carta. Descarta la carta para sustituir cualquier tirada con el dado colocado sobre esta carta. Una vez usada, pierdes el dado d6 sustituido. 3€



**Bastos / Tréboles – Empleados.** Hay que pagarles el sueldo cada hora. Puedes despedirlos al finalizar la hora, pero sólo después de pagarles. Tras no renovar su contrato, ya no podrás usarlos ni beneficiarte de sus servicios. Si no puedes pagarles lo que les debes al terminar la hora, se largarán (por lo que, obviamente, no podrás beneficiarte de sus servicios) y además te dejarán una queja o una calificación negativa en sus redes sociales.

- Rey – Cajero con experiencia. Añade 2d6 a tu montón de dados. Cuesta 10€ iniciales, y luego 5€/hora.

- Caballo / Reina - Pastelero. Si clientes insatisfechos al final de la ronda de la hora, consigues una tirada extra de todos tus dados. Cuesta 10€, luego 4€/hora.

- Sota – Cajero novato. Añade 1d6 a tus dados. Cuesta 8€, luego 3€/hora.



**Oros / Diamantes – Artículos permanentes.** Los puedes conservar tras comprarlos.

- Rey – Receta de tarta de manzana. Tras comprarlo, puedes usar un simple dado entre dos clientes. 10€

- Caballo / Reina - Maneki Neko, gato chino de la suerte. Tras comprarlo, añade 1€ a cada propina. 10€

- Sota – Jarra de terrones de azúcar de caña biológico. Tras comprarlo, elige Té negro o Té de hierbas.

Puedes ignorar los malus o decrementos de ese té de ahora en adelante. Cuesta 10€