



RULES OF PLAY

Las colonias de América eran un refugio para los perseguidos. Pero ahora hay una guerra por independencia y aquellos que desean libertad deben de luchar por ella.

Brujas de la Revolución es un juego cooperativo. Los otros jugadores y tú lideran a aquellos de brujas con el objetivo de lograr que esta nascente nación se libere de la tiranía. Deben reclutar a poderosos aliados, portar potentes reliquias, lidiar con eventos peligrosos, y cumplir con objetivos cruciales antes de que se termine el tiempo. Se especializarán o tratarán de prepararse para cualquier cosa? Ayudar a sus amigos será la forma de conseguir el éxito o de quedarse sin suficientes recursos?

GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan al completar cuatro Objetivos. Su puntaje de victoria depende de donde se encuentre el marcador del Camino de la Libertad cuando se complete el último objetivo.

Los jugadores pierden si...

- El Camino de la Libertad alcanza el máximo de Tiranía, o
- Una carta de Evento alcanza el espacio de pérdida de la Línea de Eventos para el número de jugadores, o
- La última carta del mazo de Eventos es agregada a la Línea de Eventos y los jugadores no ganan antes del final del turno.

PREPARARSE PARA JUGAR

- Prepara el Tablero:** Coloca el tablero sobre la mesa. Coloca el marcador del Camino de la Libertad y el marcador del Camino de la Luna en sus respectivos lugares iniciales.
- Distribuye los Mazos de Aquelares y Roben sus Manos Iniciales:** Reparte a cada jugador 15 cartas de Buscadora con la misma ilustración. (Regresa las cartas que no se reparten a la caja.) Cada jugador baraja su mazo inicial de Aquelarre y roba una mano de cinco cartas, o seis cartas en un juego de un solo jugador. Los jugadores mantienen cerca de ellos sus mazos de Aquelares y pilas de descarte, no se colocan sobre el tablero.

3. Prepara el Mazo de Reclutas:

- Encuentra las seis cartas de Bendición y déjalas aparte.
- Junta y baraja las otras cartas de Recluta.
- Reparte una carta de Recluta boca arriba en cada uno de los espacios designados "Recruit Card" (Carta de Recluta.)
- Divide el resto de las cartas de Recluta en tres pilas de nueve cartas.
- Baraja una carta de Bendición al azar dentro de cada una de las tres pilas. (Regresa el resto de las Bendiciones a la caja.)
- Coloca las tres pilas una encima de la otra y deja el mazo resultante boca abajo sobre el espacio del tablero designado "Recruit Deck" (Mazo de Reclutas.)

4. Coloca las Cartas de Objetivo:

Selecciona al azar una carta de Objetivo de cada uno de los cuatro tipos. Colócalas sobre cada uno de los cuatro espacios designados "Objective Card" (Carta de Objetivo).



Ejemplo de las cuatro cartas de objetivo, una de cada tipo. Los tipos de distinguen por su par de íconos.

5. Coloca los Marcadores de Objetivo:

Coloca marcadores de Objetivo en los espacios debajo de cada carta de Objetivo. El número y tipo de marcadores corresponde a los que se muestran en cada carta.

6. Prepara el Mazo de Eventos:

Para tu primer juego, regresa las cartas de Evento difíciles (marcadas con gotas de sangre) a la caja. Baraja el mazo restante de cuarenta cartas de Evento y colócalas boca abajo sobre el espacio designado "Event Draw Pile" (Mazo de Eventos.)

7. Selecciona al Jugador Inicial:

Decidan entre los jugadores quién tomará el primer turno.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

Cartas de Bruja/Recluta



Las cartas de Bruja/Recluta son "Brujas" cuando están en un mazo de Aquelarre y "Reclutas" cuando están sobre el tablero. Cada Bruja/Recluta puede ser Buscadora, Dedicante, Celebrante, Cuidadora, Reliquia, o Bendición.



Reverso Reliquia Bendición

Cartas de Objetivo

Hay cuatro tipos de Objetivos: Maleficios/Espíritus Familiares, Pociones/Rituales, Encantamientos/Canalizaciones, y Catástrofes/Sin Alineación.



Reverso

Cartas de Evento



Los Eventos Sin Alineación tienen un ícono de Sin Alineación (no icon) en vez de íconos.

Las Catástrofes tienen un ícono de Catástrofe (no icon) en vez de íconos mágicos, así como un color de fondo más oscuro para recordar a los jugadores que estas cartas tienen efectos continuos.

Los íconos de Libertad y Peligro se repiten detrás del texto de efecto para mayor énfasis.



Reverso Catástrofe Sin Alineación

Variar la Dificultad del Juego

Hay ocho tipos de cartas de Evento. Cada una está marcada con un glifo que identifica su tipo.



Hay diez cartas de cada tipo, cinco que son difíciles (con gotas de sangre) y cinco que son fáciles (sin gotas de sangre).

- Para jugar el juego más fácil, utiliza sólo cartas fáciles.
- Para jugar el juego más difícil, utiliza sólo cartas difíciles.
- Para variar la dificultad, elige cuántas cartas fáciles y cuántas difíciles vas a seleccionar al azar de cada tipo. Por ejemplo, elegir un evento difícil y cuatro fáciles de cada tipo resultará en un juego relativamente fácil. Siempre y cuando se elijan cinco cartas de cada tipo, para formar un mazo de cuarenta cartas de Evento, se pueden mezclar cualquier proporción de cartas fáciles y difíciles.
- Para jugar un juego de dificultad aleatoria, selecciona cinco cartas al azar de cada tipo.

TOMAR TURNOS

Brujas de la Revolución se juega por turnos. Cada jugador debe de tomar los cinco pasos de la secuencia del turno antes de que el siguiente jugador pueda tomar el suyo. Los turnos continúan hasta que el juego termine en victoria o derrota.

Pasos de la Secuencia del Turno

- Agrega un Recluta
- Agrega un Evento
- Actúa y/o Recluta
- Descarta (opcional)
- Roba (opcional)

Paso 1: Agrega un Recluta

Este paso se salta durante el primer turno del juego.

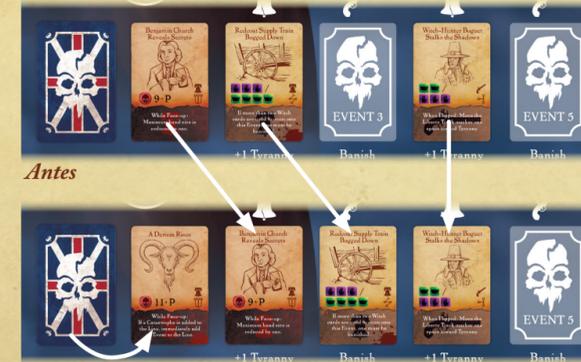
Voltea la carta de hasta arriba de la de Reclutas. Si es una Bendición, sigue sus instrucciones y luego colócala sobre la pila de descarte de Reclutas. De lo contrario, colócala en el espacio de Recluta de hasta la izquierda del tablero, deslizando el resto de las cartas que se encuentren boca arriba hacia la derecha conforme sea necesario. Si los tres espacios de Recluta se encuentran ocupados, la carta de Recluta de hasta la derecha se mueve a la pila de descarte de Reclutas.

Si el mazo de Reclutas se queda sin cartas, se salta este paso por el resto del juego.

Paso 2: Agrega un Evento

Voltea la carta de hasta arriba del mazo de Eventos al primer espacio sobre la Línea de Eventos. Si ya se encontraba una carta sobre el espacio, se mueve al

Ejemplo de Agregar un Evento



Después. Se toma un nuevo evento y se coloca sobre el espacio 1. La carta "Benjamin Church..." se empuja al espacio 2 y la carta "Redcoat Supply Train" (Tren de Provisiones de los Casacas Rojas) se empuja al espacio 3. Sin embargo, la carta "Witch Hunter Boguet..." (Cazador de Brujas Boguet...) no se empuja, ya que no es necesario.

siguiente conforme sea necesario hasta que hayan espacios para todas las cartas.

Si mover una carta de Evento causa que se llene el espacio marcado como pérdida para el número actual de jugadores, la Revolución fracasa y los jugadores pierden.

Si la carta que se acaba de voltear tiene un efecto "When Flipped" (Al Voltear,) se aplica inmediatamente. Algunos efectos exilian cartas. Las cartas exiliadas se colocan sobre la pila de descarte de Reclutas.

Si una carta con el ícono de Libertad se mueve al segundo, cuarto o sexto espacio de la línea de Eventos, mueve el marcador del Camino de la Libertad un espacio hacia la Tiranía por cada vez que esto ocurra.

Si una carta con el ícono de Peligro se mueve al tercero o quinto espacio de la línea de Eventos, selecciona una de las cartas de Recluta que se encuentran boca arriba y exíliala.

Paso 3: Actúa y/o Recluta

En este paso, el jugador que está tomando su turno puede elegir si Actuar, Reclutar o ambas. Si decide hacer ambas, puede hacerlas en el orden que desee.

- Actuar permite al jugador intentar superar un evento de la línea de Eventos.
- Reclutar permite al jugador tomar una carta de Recluta de uno de los tres espacios de recluta siempre y cuando pague su costo.

La habilidad de Buscadora "Play to Act again on your turn" (Juega esta carta para Actuar de nuevo durante tu turno) brinda al jugador que la juega una Acción adicional. Las Acciones adicionales se pueden efectuar en cualquier orden durante este paso. Las Acciones adicionales no se pueden utilizar para reclutar.

Actuar

Para superar un Evento de la Línea de Eventos, el jugador debe de jugar suficientes cartas de Bruja de su mano para igualar o superar el costo de ese Evento. La mayoría de los eventos tienen dos diferentes opciones de costo. Se debe de pagar alguna de las dos, mas no ambas.

Ejemplo: El Evento "Brigands Ravage Farmsteads" (Los Bandidos Destruyen Granjas) tiene cuatro íconos de Canalización y cuatro íconos de Encantamiento. Para superarlo, se deben de pagar cuatro íconos de Canalización o cuatro íconos de Encantamiento.

Los Eventos Sin Alineación (no icon) y las Catástrofes (no icon) tienen un solo costo en forma de un número en

vez de varias opciones en forma de íconos. Pueden ser superados con cualquier combinación de íconos que igualem o superen ese número.

***Ejemplo:** El evento “British Propaganda Spreads to Farmsteads” (La Propaganda Británica se Esparce a Granjas) es un Evento Sin Alineación, y muestra un “6.” Requiere una combinación de seis íconos de cualquier tipo o cualquier combinación de tipos*

Las Catástrofes dicen “+P” en su costo. Esto significa “más el número de jugadores.”

***Ejemplo:** “Troop Reinforcements Shipwrecked” (Los Refuerzos de Tropas Naufragan) es una Catástrofe, y muestra “9+P” en su costo. En un juego de tres personas, requiere doce íconos de cualquier tipo o cualquier combinación de tipos.*

Los jugadores pueden cooperar para superar Eventos. Para ganar, casi con absoluta certeza tendrán que hacerlo.

Cuando un jugador Actúa, cada otro jugador puede asistirlo jugando una sola carta de Bruja. Una carta de asistencia brinda únicamente uno de sus íconos, independientemente de cuántos íconos se encuentren en la carta. Por ejemplo, una buscadora con un ícono de Pociones y un ícono de Maleficios puede proporcionar un ícono de Pociones o un ícono de Maleficios, pero no los dos. En cambio, las Reliquias proporcionan todos sus íconos al asistir, tal como dice el texto de su efecto.

Las cartas que son jugadas para superar un evento, se descartan a las pilas de descarte de Aquelarres de cada jugador. Las Reliquias son una excepción. Las Reliquias son exiliadas después de usarse (es decir, se mandan a la pila de descarte de Reclutas.)

Cuando un Evento es superado, remueve un marcador de Objetivo de uno de los Objetivos sobre el tablero. Puedes remover cualquier marcador que tenga cualquiera de los íconos que mostraban en el Evento que fue superado. No tienes que seleccionar el tipo de ícono que se utilizó para superar el Evento.

Si no queda ningún marcador relevante sobre el tablero, no se remueve ningún marcador.

Cuando un marcador de Objetivo es removido, el jugador que está tomando su turno se lo queda. Se vuelve un trofeo de Objetivo. Los trofeos de

Objetivo pueden ayudar a resolver Eventos futuros y reducir los costos de reclutamiento. Más información en la sección “Trofeos Objetivos.”

Cuando un Evento De Libertad es superado, se ajusta el Camino de la Libertad. Más información en la sección “El Camino de la Libertad.”

Finalmente, el Evento que fue superado es descartado.

Cuando están superando un Evento, los jugadores pueden pagar el doble del costo de los íconos. Si lo hacen, remueven (y se quedan como trofeos) dos marcadores de Objetivo, los cuales pueden ser diferentes si el evento lo permite.

Reclutar

Para reclutar, un jugador selecciona una de las cartas sobre los espacios de Recluta, paga su costo usando cartas de su mano, y luego la agrega a su mazo de Aquelarre.

Los costos se muestran y son pagados en estrellas (☼). Por ejemplo, dos Buscadoras (una estrella cada una) podrían pagar por una Dedicante (dos estrellas.)

Las cartas que se usan para reclutar son exiliadas (es decir, colocadas en la pila de descarte de Reclutas.)

Las cartas que son reclutadas se colocan hasta arriba de los mazos de Aquelarre, así que casi siempre serán la siguiente carta que robe ese jugador.

Los costos de reclutamiento son modificados frecuentemente. Por ejemplo, como se puede ver en el tablero, una carta en el tercer espacio de Recluta cuesta una estrella menos de lo normal. Otro ejemplo es que todas las cartas cuestan una estrella más cuando el marcador del Camino de la Libertad se encuentra en el espacio de “Score 2” (Marca 2.)

Un descuento requiere explicación: una carta en el segundo espacio de Recluta cuesta una estrella menos *si una de las cartas que se usa para pagar su costo comparte al menos un ícono mágico con ella.*

Las cartas que no cuestan ninguna estrella–las Reliquias, por ejemplo–pueden ser tomadas sin gastar cartas. Sin embargo, tomar una carta gratuita sí usa la oportunidad de Reclutamiento del jugador para ese turno.

Reclutar tiende a reducir el tamaño de los mazos de



Aquelarre de los jugadores. Ya que volver a barajar avanza el Camino de la Luna–lo cual incrementa la dificultad de Eventos futuros–reclutar sabiamente es importante.

Paso 4 : Descarta

El jugador que está tomando su turno puede descartar cualquier número de cartas (incluyendo ninguna.)

Paso 5 : Roba

El jugador que está tomando su turno puede robar de su mazo de Aquelarre hasta que su mano esté completa (usualmente cinco cartas.) Esto es opcional, pero un jugador no puede robar menos cartas de las que se necesitan para completar su mano. Es decir, deben de completar su mano o evitar robar del todo.

Si no hay quedan cartas en el mazo de un jugador, entonces ese jugador debe de robar una carta...

- La pila de descarte de Aquelarre del jugador es barajada para formar un nuevo mazo.
- El marcador del Camino de la Luna avanza un espacio.
- Un Evento es agregado a la Línea de Eventos, exactamente de la misma forma que en el paso de “Agrega un Evento.”
- El jugador continúa robando.

El tamaño máximo de mano, cinco cartas, es modificado ocasionalmente. Fuera de que se cambia el número de cartas que se roban, las reglas para robar permanecen igual: El jugador debe de completar su mano o evitar robar del todo.

Los jugadores solo roban durante sus propios turnos. Los jugadores que juegan, descartan, o pierden cartas de su mano durante el turno de alguien mas no roban cartas hasta el paso de Robar de su propio turno.

REGLAS MISCELÁNEAS

Trofeos de Objetivo

Una vez que los jugadores han obtenido trofeos de Objetivo (al Actuar para superar Eventos,) pueden gastarlos de dos formas:

• Durante su propio turno, un jugador puede gastar cualquier cantidad de trofeos de Objetivo para producir los íconos mágicos que se muestran, como si fueran de una carta de Bruja, para ayudar a superar un Evento. (Los trofeos Sin Alineación y de Catástrofe generan íconos genéricos que solo pueden ser utilizados para superar Eventos Sin Alineación y de Catástrofe.)

• Durante el turno de cualquier jugador, los jugadores pueden gastar colectivamente cualquier número de trofeos de Objetivo para reducir el costo de una Recluta, por el beneficio del jugador que está tomando su turno. Por cada dos trofeos que se gastan, el costo de la Recluta es reducido por una estrella.

Los trofeos de Objetivo que son gastados, se regresan a la caja.

No hay límite para el número de los trofeos de Objetivo que un jugador puede tener, ni tampoco cuentan como cartas hacia el límite de mano del jugador.

Alcanzar Objetivos

Los jugadores deben de alcanzar cuatro Objetivos para ganar. Un Objetivo es alcanzado inmediatamente cuando su último marcador de objetivo es removido. Por ejemplo, el objetivo “Resurrect Benjamin Franklin” (Resucita a Benjamín Franklin) tiene tres íconos de Pociones y cuatro íconos de Rituales, por lo tanto se alcanza cuando los jugadores han removido los tres marcadores de Pociones y los cuatro marcadores de Rituales de la carta.

Cuando un Objetivo es alcanzado, aplica su don inmediatamente y luego colócalo boca abajo. Cuando el último objetivo se coloca boca abajo, los jugadores ganan.

Habilidades Especiales de Brujas y Reliquias

Las Brujas y Reliquias tienen habilidades especiales, las cuales pueden ser usadas durante el turno de sus dueños, o en cualquier momento que la habilidad especifique. Por ejemplo, las Buscadoras dicen “Play to Act again on your turn.” (Juega esta carta para Actuar de nuevo durante tu turno.) Obviamente, esto solo se puede hacer durante el turno de su dueño. Por otro lado, las Dedicantes dicen, “When you assist with a Dedicant, you can also assist with a Seeker.” (Cuando asistas con una Dedicante, también puedes asistir con una Buscadora.) Ya que los jugadores no asisten durante su propio turno, esta claramente se juega cuando otro jugador está Actuando.

A menos de que especifique lo contrario, una carta que se juega por su habilidad especial es colocada en la pila de descarte de Aquelarre de su dueño.

El Camino de la Luna

Cuando un jugador baraja su pila de descarte de Aquelarre, el marcador del Camino de la Luna se mueve un espacio, mientras que el poder de las brujas disminuye con el menguar de la luna. Si el marcador alcanza el final del Camino de la Luna, ya no avanza.

El número que aparece en el espacio actual del Camino de la Luna es el número de íconos adicionales que deben de ser pagados para derrotar cualquier Evento que los jugadores traten de superar. Más información en la sección “Incrementar los Costos de Eventos”

El Camino de la Libertad

El Camino de la Libertad muestra cuánta Libertad están disfrutando los colonos, o bien, cuánta Tiranía los está oprimiendo.

El marcador Camino de la Libertad se mueve un espacio hacia la Tiranía cuando un Evento de Libertad (Marcado con) se mueve al segundo, cuarto o sexto espacio de la Línea de Eventos. Se mueve *dos espacios hacia la Libertad* cuando un Evento de Libertad es superado.

Algunos espacios del Camino de la Libertad tienen efectos especiales sobre el juego, como se puede ver en el tablero.

Si los jugadores ganan, la posición del marcador de Camino de la Libertad al momento de la victoria es su marcador (1-7) para ese juego.

Incrementar los Costos de Eventos

El Camino de la Luna y algunos efectos de Evento incrementan el costo de los Eventos. Los costos incrementados siempre son del mismo tipo que el costo base. Por ejemplo, si un Evento normalmente cuesta cuatro íconos de Maleficios o cuatro iconos de Rituales y los costos se incrementan por dos, el costo se vuelve seis íconos de Maleficios o seis íconos de Rituales. Si un Evento Sin Alineación cuesta cinco íconos Sin Alineación, los costos se incrementan por dos, el costo se vuelve siete iconos de cualquier tipo o combinación de tipos.

Exiliar Cartas

Las cartas exiliadas se colocan en la pila de descarte de Reclutas, y no regresarán al juego.

Juego de un Jugador

El juego de un jugador es igual que el de múltiples jugadores, con una excepción: El tamaño base de mano es de

seis cartas, en vez de cinco.

Como un jugador solo, podrás aprovechar más oportunidades de reclutamiento, mas no tendrás acceso a ningún tipo de asistencia cuando Actúes en contra de Eventos.

Para un Juego Más Fácil

Brujas de la Revolución puede ser difícil de ganar. Si es demasiado difícil para tu gusto, prueba estos dos sencillos ajustes.

Incrementar las Bendiciones: Agrega seis Bendiciones al mazo de Reclutas durante la preparación, en vez de sólo tres, barajando dos en cada pila de nueve cartas.

Barajadas Gratis: Permite a cada jugador una barajada gratis de su mazo de Aquelarre, sin avanzar el Camino de la Luna o robar un Evento nuevo. Reparte a cada jugador algún tipo de marcador que pueden regresar a la caja cuando lo hagan, para evitar perder la noción de quién ya lo ha hecho.



valor de un recluta

Preguntas Comunes

¿Deberíamos de jugar con nuestras manos boca arriba sobre la mesa?

Depende de su grupo. No hay restricciones sobre qué información pueden compartir los jugadores.

¿Qué pasa si una carta contradice a las reglas?

La carta toma precedencia.

Si el efecto de un Evento reduce el tamaño de la mano ¿Tienen que descartar inmediatamente los jugadores si tienen más cartas que el nuevo límite?

No, el tamaño de la mano solo se toma en cuenta cuando los jugadores están robando cartas, durante el paso de Robar.

¿Puede Actuar un jugador contra un Evento durante su turno sin jugar ninguna carta de Bruja, para permitir a otros jugadores asistir y superar el Evento de esa forma?

¡Sí!

¿Se pueden usar trofeos de Objetivo de Catástrofe para superar eventos Sin Alineación y viceversa?

Sí, ambos tipos de trofeos generan íconos genéricos, y los íconos genéricos se pueden usar para ayudar a superar ambos tipos de eventos. (Los otros seis tipos de trofeos también se pueden usar para superar Catástrofes y Eventos Sin Alineación.)

Cuando se usan trofeos para reducir el costo de una Recluta ¿Ayuda si los íconos de los trofeos son iguales a los de la recluta?

No.

¿El Efecto de la Tiranía “No effects reduce recruiting costs” (ningún efecto puede reducir los costos de reclutamiento) evita que los jugadores usen trofeos de Objetivos para reducir el costo de una Recluta?

Sí, ese efecto de la Tiranía también restringe el uso de trofeos de Objetivo.

¿Qué pasa si una carta afecta a “un jugador” pero los jugadores no se pueden poner de acuerdo sobre a quién debería afectar?

El jugador que está tomando su turno elige.

¿Pueden seguir jugando los jugadores después de ganar, para incrementar su el puntaje de su victoria?

No, el juego se termina en cuanto el cuarto Objetivo es completado. Para incrementar su puntaje de victoria, eviten completar el cuarto Objetivo hasta que puedan generar más Libertad. No es necesario remover un marcador de Objetivo cuando superas un Evento.

¿Los Objetivos que permiten “barajar libremente” también agregan un Evento a la Línea y avanzan el Camino de la Luna, al igual que barajar normalmente?

No, barajar libremente no tiene desventajas.

©2017 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. *Witches of the Revolution* is a trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in China.

CREDITS

Diseño del Juego: M. Craig Stockwell

Ilustración: James Mosingo & Alan Washburn

Diseño Gráfico: Nicolas Gluesenkamp

Productor: Jeff Tidball

Publisher: John Nephew

Traducción: Javier Quintero

Jugadores de Prueba: Jim Beecher, Jesse Owen Black, Beth Cannon, David “DC” Carl, Lazarus Chernik, Adam Conus, James Ernest, Jason Foss, Thomas Gutschmidt, Nate Heiss, Peter Hentges, Paul Hubbard, Jacklyn, Jeff King, Sabrina Knipe, Scott Kubie, Devin Low, Kevin Matheny, Ryan Miller, Trevor Muller-Hegel, Jesper Myrfors, Nathan Nolan, Evan Pedersen, Paul Peterson, Boyan Radakovich, Mark Redacted, Colleen Riley, Neil Roberts, Bill Runkle, John Sherman, Carrie Stockwell, Bryan Vogh, Steven Warzaha, Peter Wocken, Seppy Yoon, and Don Zimmerman

Agradecimientos : Cam Banks, Jess Banks, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Sabrina Knipe, Kyla McT, Michelle Nephew, Travis Winter,