



TERRY PRATCHETT MUNDODISCO® LAS BRUJAS

Las brujas parte de algunos de los personajes y situaciones descritos en la saga de libros del Mundodisco® creada por Terry Pratchett. En este juego te pondrás en la piel de una joven aprendiz de bruja, como Tiffany Dolorido o Petulia Ternilla, que ha sido enviada a Lancre para mejorar sus artes (lo cual viene a decir que irás aprendiendo sobre la marcha). Ser una bruja significa resolver los problemas de los demás. A veces esto puede suponer curar a un cerdo enfermo o entablillar un brazo roto. En otras ocasiones puede significar repeler una invasión de elfos o vérselas con el Forjador de Invierno. Básicamente la cosa varía según el día de la semana...

En esencia este es un juego de aventuras. Encarnando a una aprendiz de bruja te moverás por el tablero intentando resolver problemas que pueden ser de dos tipos; sencillos o complicados. Al principio deberías conformarte con intentar solventar los problemas sencillos ya que así podrás aumentar el número de cartas que puedas tener, haciéndote más poderosa. Tarde o temprano podrás empezar a encarar los problemas complicados. Todos los problemas se resuelven del mismo modo; tiras los dados y compruebas si alcanzas el resultado necesario. Podrás mejorar tus probabilidades de éxito utilizando la cabezología y la magia (aunque con esta última tendrás que andarte con ojo si no quieres acabar como Aliss la Negra). Las cartas también pueden ayudarte a tener éxito y proporcionarte otras ventajas. Resolver problemas te

aportará puntos, y la bruja con más puntos al final de la partida será declarada vencedora.

Los jugadores también deberán andarse con ojo para que no se acumulen demasiadas situaciones críticas, porque de otro modo la partida acabará más pronto de lo deseado y todo el mundo habrá perdido.

Las brujas es un juego para 1-4 jugadores donde las partidas deberían durar unos 90 minutos. No te dejes impresionar por el número de páginas que tiene este reglamento; no es un juego complejo pero hay varias situaciones que pueden tener lugar y que el reglamento debe dejar bien claras, de ahí que haya más páginas. Gracias a la Ayuda de juego puedes hacerte una idea bien clara de cómo se juega y, si necesitas aclarar una regla o situación concreta, puedes acudir luego a este reglamento.

Componentes

Aparte de este reglamento y del tablero de juego también deberías disponer de:



Cuatro figuras de bruja



Cuatro dados de bruja



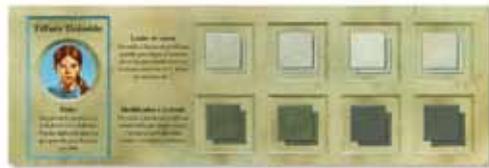
30 losetas de problemas sencillos



17 losetas de problemas complicados



Una ayuda de juego



Cuatro tablillas de aprendiz de bruja



Una ficha de Invisibilidad



Una ficha de Curar cerdo



Una ficha de Magia



55 cartas



16 fichas de carcajeo



12 fichas de crisis



12 fichas de Aliss la Negra

El tablero



Preparación de la partida

Mezcla las losetas de problemas complicados (violetas) boca abajo. Coloca una de ellas boca abajo en cada una de las localizaciones del tablero que contenga un cuadrado violeta. En total deberás colocar 5 losetas.



Después coloca tantas losetas de problema complicado en cada una de las casillas de problemas (en la parte inferior del tablero) como se indican a continuación, en función del número de jugadores. Ten en cuenta que algunas casillas pueden quedar vacías según el número de jugadores.

Un jugador – 1, 1, 1, 0, 0, 0 Dos jugadores – 1, 1, 2, 1, 1, 1
Tres jugadores – 2, 2, 2, 2, 2, 2 Cuatro jugadores – 2, 2, 2, 2, 2, 0

A continuación mezcla las losetas de problema sencillo (verdes) boca abajo. Coloca una loseta boca abajo en cada una de las localizaciones del tablero que contenga un cuadrado verde. En total deberás colocar 10 losetas.

Después de colocarlas gíralas para que queden boca arriba. Finalmente coloca las losetas necesarias en las casillas de problema según se indica a continuación:



Un jugador – 2, 2, 1, 0, 0, 0 Dos jugadores – 2, 2, 1, 2, 1, 1
Tres jugadores – 2, 2, 2, 2, 2, 2 Cuatro jugadores – 4, 4, 4, 3, 3, 0

Dale la vuelta a todas las pilas de problemas sencillos para que queden boca arriba. Cualquier loseta que haya sobrado debe devolverse a la caja sin mirarse. Ten en cuenta que todas las losetas de problema sencillo quedan boca arriba mientras que todos los problemas complicados quedan boca abajo. Los problemas complicados sólo se desvelan cuando un jugador visita la localización que contiene la loseta o cuando se juega una carta.



Ejemplo: esta es una muestra de cómo deberían quedar las casillas de problemas en una partida con cuatro jugadores, con 2 problemas complicados boca abajo en las cinco primeras pilas, 4 losetas de problema sencillo boca arriba en las tres primeras pilas y 3 losetas de problema sencillo boca arriba en los dos montones siguientes. La sexta casilla debe quedar vacía.

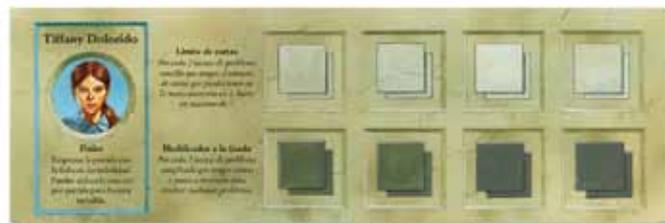
Las fichas de carcajeo se irán dando a los jugadores durante el transcurso de la partida por varios motivos que se explicarán más adelante. El número de fichas de carcajeo depende del número de jugadores, como se señala a continuación:

Un jugador – 4 fichas de carcajeo
Dos jugadores – 8 fichas de carcajeo
Tres jugadores – 12 fichas de carcajeo
Cuatro jugadores – 16 fichas de carcajeo

Las fichas de carcajeo que no se vayan a utilizar se devuelven a la caja.

Las fichas de crisis y Aliss la Negra deben dejarse a un lado del tablero.

Ahora hay que decidir quién será el primer jugador en elegir su aprendiz de bruja. Cada jugador debe lanzar los cuatro dados de bruja y aquél que obtenga el total más alto será el primero en elegir su aprendiz. Ten presente que el símbolo de carcajeo que hay en cada dado tiene un valor de cero. En caso de empate se vuelven a tirar los dados. Después de que el primer jugador haya elegido su tablilla de aprendiz el jugador de su izquierda elige la siguiente, seguido por el jugador a la izquierda de éste, hasta que todos los jugadores hayan elegido una tablilla.



Luego cada jugador toma la figura de bruja que se corresponda con el color indicado en su tablilla.

La tablilla de aprendiz indica el personaje con el que jugarás durante la partida. Hay cuatro personajes, cada uno con una habilidad especial, como se describe a continuación:

Tiffany Dolorido empieza la partida con la ficha de Invisibilidad. Puedes utilizarla una vez por partida para hacerte invisible. Este poder se describe con más detalle en el apartado del reglamento referente a los efectos de las cartas.



Annagramma Halcón empieza la partida con la ficha de Magia y una ficha de carcajeo (que debe tomarse de entre las disponibles para la partida). La ficha de Magia puede usarse del mismo modo que una carta que tenga el símbolo de magia en ella, de modo que deberás tomar una ficha de carcajeo al usarla. Sólo se puede usar una vez.



Petulia Ternilla empieza la partida con la ficha de Curar cerdo. Esta ficha se puede utilizar una vez por partida para resolver automáticamente un problema con un cerdo enfermo. También puedes jugarla aunque ya hubieras intentado resolver el problema, pero conservarías cualquier ficha de carcajeo que te hubieras llevado durante el intento.



Cortiza Jaleo es la primera en realizar su turno cuando empieza la partida.



Finalmente mezcla las cartas y reparte tres a cada jugador. Deja el resto de cartas junto al tablero formando un mazo. Un jugador debería encargarse de “controlar” el mazo para asegurarse que al principio del turno de cada jugador se revela una carta. Es recomendable elegir a alguien que sea responsable y tenga buena memoria.



Si ningún jugador ha elegido a Cortiza Jaleo, el jugador que haya sido el último en elegir la tablilla de aprendizaje será quien empiece la partida.

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador coloca su figura de bruja en una casilla vacía del tablero (no puede contener una loseta de problema). Se puede empezar en la misma casilla que otra bruja.

Las cartas

Cada carta contiene entre tres y cuatro apartados con información, pero al jugar una carta sólo se utiliza uno de ellos. Se tratan de:

Símbolo

Cada carta tiene el símbolo de “Magia”, “Cabezología” o “Escoba” en la parte superior. La magia y la cabezología se utilizan para resolver problemas, mientras que las escobas se emplean para desplazarse rápidamente por el tablero.



Magia



Cabezología



Escoba

Efecto

En todas las cartas se describe un efecto. Puedes jugar una carta para aplicar su efecto en cualquier momento de tu turno, sin que esto cuente como una acción. No hay ningún límite a la cantidad de efectos que pueden jugarse en un turno.

El poder del trío

Si juegas tres cartas señaladas con el “El poder del trío” y los personajes que aparecen en cada carta son distintos, puedes resolver automáticamente cualquier problema.

Localización

Al principio del turno de cada jugador debe descubrirse una nueva carta y colocar una loseta de problema en la localización que aparece indicada en la parte inferior de la carta.

Desarrollo de la partida

Ya estás listo para empezar la partida. Los jugadores harán sus turnos siguiendo el orden de juego, en sentido horario (hacia la izquierda). Durante su turno un jugador deberá realizar las siguientes fases:

1. Colocar una nueva loseta de problema.
2. Mover su bruja (esta acción se realiza dos veces).
3. Robar cartas hasta volver a tener el máximo disponible.

Luego se procederá al turno del siguiente jugador. La partida continuará de esta forma hasta que se cumpla una de las condiciones de finalización de la partida. La partida terminará si se han colocado todas las losetas de problema; o bien si es necesario colocar una ficha de crisis sobre el tablero y no hubiera ninguna disponible; o bien si hay tres losetas de elfos boca arriba sobre el tablero.

1. Colocar una loseta de problema



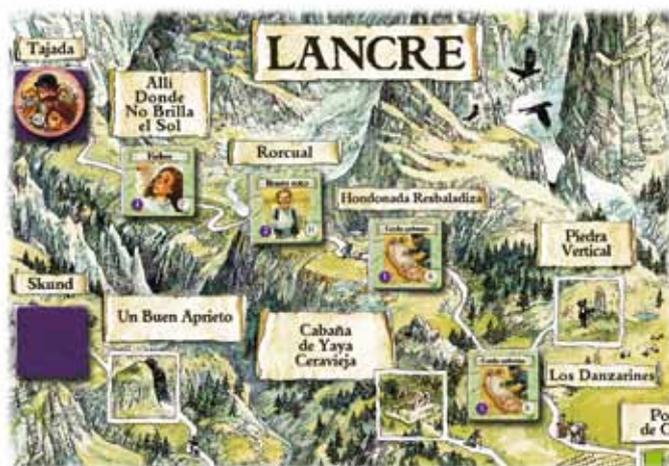
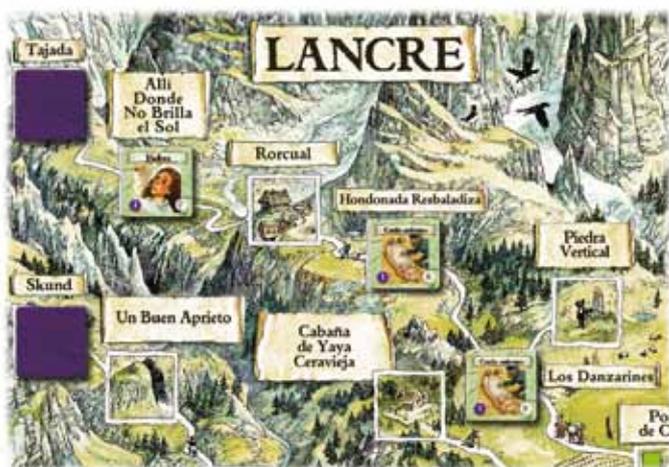
El jugador encargado de esta tarea descubre la primera carta del mazo para ver en qué localización debe colocarse la siguiente loseta de problema.

Toma la loseta superior de la pila situada más a la izquierda y colócala en la localización indicada. Si ya hubiera una loseta de problema en esa localización, coloca una ficha de crisis en la localización, encima de la loseta. Si ya hubiera una ficha de crisis no se debe colocar otra (es decir, una loseta sólo puede tener encima una ficha de crisis como máximo). Luego descubre otra carta para colocar la loseta de problema original. Este proceso deberá repetirse tantas veces como sea necesario, de modo que es posible que se coloquen varias fichas de crisis sobre el tablero.



Al colocar una loseta en el Castillo de Lancre o en Ciudad de Lancre se debe colocar en un espacio vacío si es posible. De no ser posible, el jugador activo decide sobre qué loseta, si es necesario, debe colocarse la ficha de crisis, antes de revelar una nueva carta. Si uno o más espacios del castillo o la ciudad están ocupados por brujas no se coloca una ficha de crisis, sino que en vez de ello se descubre otra carta.

Si fuera necesario colocar una ficha de crisis y no quedara ninguna, la partida termina de inmediato y nadie resulta vencedor.



Ejemplo: *Patricio, que es un chico muy responsable, es el encargado de controlar el mazo. Al principio del turno de Tania, Patricio descubre la carta superior del mazo para ver dónde aparecerá el siguiente problema (una loseta de problema sencillo, Brazo roto). La carta señala "Tajada", pero como ya hay una loseta de problema en Tajada se debe colocar una ficha de crisis encima de ella. Luego Patricio revela otra carta. En esta se indica "Rorcual", que está vacío. La loseta de Brazo roto se coloca allí.*

Una loseta de problema no puede colocarse en una ubicación que contenga una o más brujas. Si esto sucede, deberá revelarse otra carta. En esencia, deben seguir mostrándose cartas hasta que aparezca una localización apta para colocar la loseta.

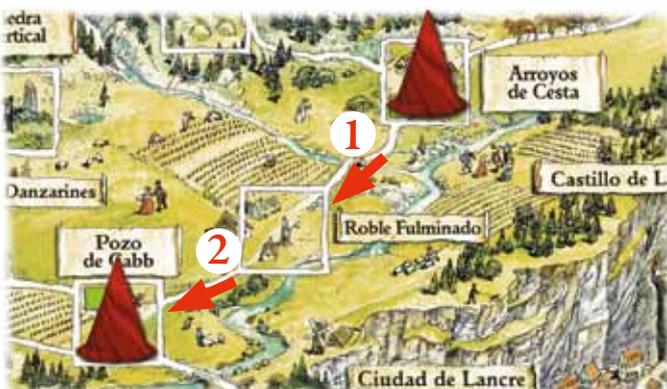
Al colocar una loseta de problema complicado en una localización la loseta debe dejarse boca abajo.

La partida termina al final del turno en el que se coloca la última loseta de problema sobre el tablero.

2. Mover la bruja

Ahora puedes mover tu bruja. Una bruja puede moverse dos veces durante su turno, y cada movimiento debe tratarse como una acción individual. Hay dos formas de moverse; andando o con la escoba. No estás obligado a moverte; puedes quedarte donde estés.

Andar



Si decides andar puedes desplazarte por una o dos casillas de localización. Sin embargo no puedes atravesar una localización que contenga una loseta de problema u otra bruja; en cuanto entres en una localización así deberás detenerte para intentar resolver el problema o bien tomar el té, según la situación. La invisibilidad te permite atravesar una de estas localizaciones sin tener que detenerte. Ten en cuenta que el Castillo de Lancre y Ciudad de Lancre están unidos por un camino.

Escoba

Si deseas viajar con escoba debes entregar una carta que contenga el símbolo de una escoba. Después puedes desplazarte a cualquier localización del tablero. Como vas volando no tienes que preocuparte por las losetas de problema que hubiera por el camino.



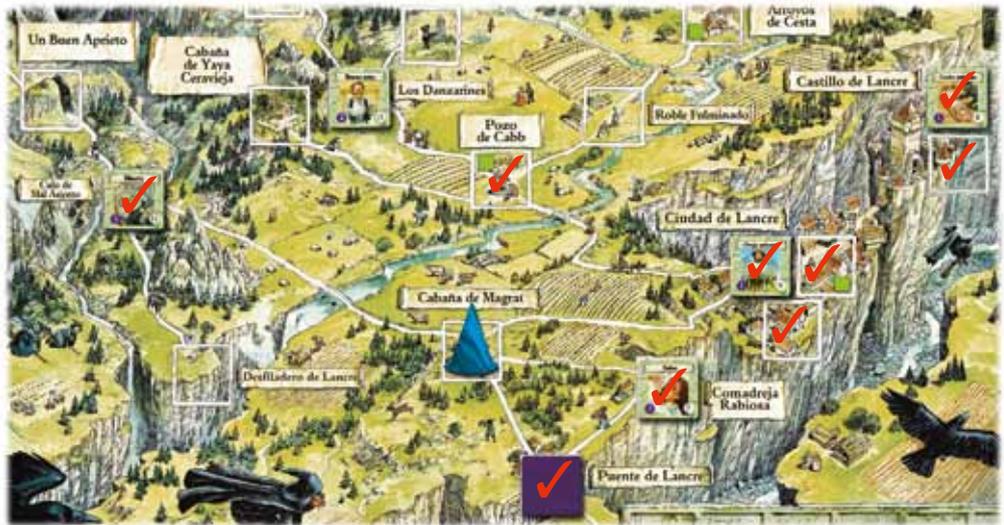
Localizaciones con varias casillas

Si vas al Castillo de Lancre o a Ciudad de Lancre, deberás elegir en cuál de las casillas de esa ubicación quieres colocarte. Ten en cuenta que podrás evitar las casillas con problemas o con brujas siempre que al menos haya una casilla libre, de modo que, si lo deseas, podrías seguir avanzando.



Si ya estás en el Castillo de Lancre o en Ciudad de Lancre y quieres desplazarte a otra casilla de esa misma localización, esto se considerará un movimiento.

Ejemplo: Tiffany Dolorido está en la Cabaña de Magrat. Decide andar en vez de volar con la escoba, de modo que puede moverse hasta dos casillas. Desde su localización actual puede llegar a los lugares que tienen una marca roja. No puede moverse a Un Buen Aprieto ni al Desfiladero de Lancre ya que debe detenerse en Culo de Mal Asiento para enfrentarse al problema que hay allí. Podría atravesar Ciudad de Lancre para llegar al Castillo de Lancre ya que hay varias casillas vacías en la ciudad; si las tres casillas tuvieran una loseta de problema tendría que detenerse allí y resolver uno de los problemas.



Acción secundaria

Tras haber movido tu bruja debes realizar una acción secundaria, que vendrá determinada por el lugar al que te has desplazado. Existen tres acciones secundarias, que son:

Resolver un problema (si hubiera una loseta de problema en la localización).

Tomar el té (si hubiera una o más brujas en esa localización).

No hacer nada (si no tienes nada mejor que hacer).

Estas acciones secundarias se describen a continuación con más detalle.

Resolver un problema

Si te desplazas a una casilla que contenga una loseta de problema debes intentar resolver ese problema.

Si se trata de un problema complicado, dale la vuelta a la loseta para que quede boca arriba.

Tanto los problemas sencillos como los complicados se resuelven del mismo modo; tirando los dados de bruja.



Cada loseta de problema tiene un índice de dificultad, que aparece en la esquina inferior derecha. Esta es la cifra que debes igualar o superar con tu tirada de dados.

Si la loseta de problema tiene encima una ficha de crisis, el índice de dificultad aumenta en 2 (por ejemplo, tendrías que sacar 9 o más con los dados para curar la fiebre o 25 o más para derrotar a Lily Ceravieja).



Primero tiras dos dados de bruja. Ten en cuenta que cada dado tiene una cara con el símbolo de carcajeo, que tiene un valor de cero.



Tras tirar los dos primeros dados tienes la opción de huir o de seguir para intentar resolver el problema. Si optas por quedarte podrás utilizar cartas para sumar más puntos a tu tirada.



Cada carta con el símbolo de cabezología que juegues añadirá 1 al total. Cada carta con el símbolo de magia que juegues añadirá 2 al total, pero también deberás tomar una ficha de carcajeo por cada carta de magia jugada.



Luego tiras los dos dados de bruja restantes. Suma el valor de los cuatro dados y el de los puntos de las cartas que has jugado. Después de esta segunda tirada ya no podrás jugar más cartas para sumar su valor de cabezología o magia. Sin embargo, sí que podrás jugar cartas para aplicar el efecto que indican. También deberás sumar 1 punto más por cada dos losetas de problema complicado que ya hubieras conseguido antes.

Si el total iguala o supera el índice de dificultad que aparece en la loseta de problema (incrementado en dos si hubiera una ficha de crisis encima), significa que has resuelto el problema con éxito. Si el total es inferior al índice de dificultad, habrás fracasado.

Aunque tu primera tirada de dados bastara para resolver el problema, deberás tirar también los dos dados restantes por si obtuvieras algún resultado de carcajeo.

¡Éxito!

Si logras resolver el problema, toma la loseta de problema y colócala en tu tablilla de aprendiz. Si hubiera una ficha de crisis encima del problema, devuelve la ficha de crisis a la reserva general.

En tu tablilla de aprendiz puedes tener hasta 8 losetas de problema sencillo. Si consigues más de 8, deja las nuevas losetas al margen; seguirán sumando puntos al final de la partida pero no contarán a la hora de poder tener más cartas en la mano.

Si has logrado derrotar al Conde Bela de Magpyr, deberás comprobar las reglas para determinar las consecuencias de tu éxito.

¡Fracaso!

Si no logras resolver un problema, ya sea sencillo o complicado, deberás retirarte de la localización y tomar una ficha de carcajeo. Retirarse significa trasladarse a una casilla adyacente que no contenga ni una loseta de problema ni otra bruja. Puedes retirarte a cualquier casilla vacía si juegas una carta con un símbolo de escoba. También puedes retirarte a una casilla vacía de la misma localización si estás en Ciudad de Lancre o en el Castillo de Lancre. Si no puedes retirarte a ningún sitio, deberás tomar una ficha adicional de carcajeo y mover tu figura a la localización vacía que desees (tampoco puede contener otra bruja). Si no lograste superar un problema complicado, deberás comprobar además cuáles son las consecuencias negativas de haber fracasado, según se detalla al final de este reglamento.

Huir

Si optas por huir deberás moverte a una localización adyacente que no contenga ni una loseta de problema ni otra bruja. También puedes huir descartando una carta con el símbolo de escoba y moviéndote a la casilla vacía que desees. Si no puedes huir, deberás quedarte e intentar resolver el problema. Si decides huir, no sufrirás las consecuencias negativas de un fracaso. También puedes huir a otra casilla vacía de la misma localización si estás en Ciudad de Lancre o en el Castillo de Lancre.

Fichas de carcajeo

Cada vez que obtengas un resultado de carcajeo con los dados deberás tomar una ficha de carcajeo. Si juegas una carta que te permite volver a tirar los dados, se ignorarán los resultados de carcajeo que hubieras obtenido en la primera tirada.



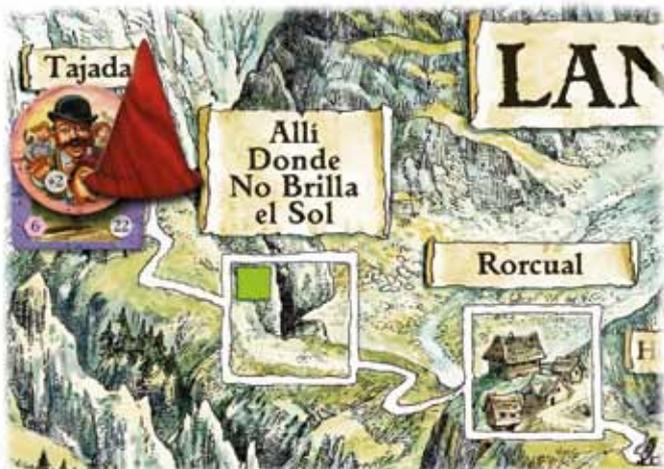
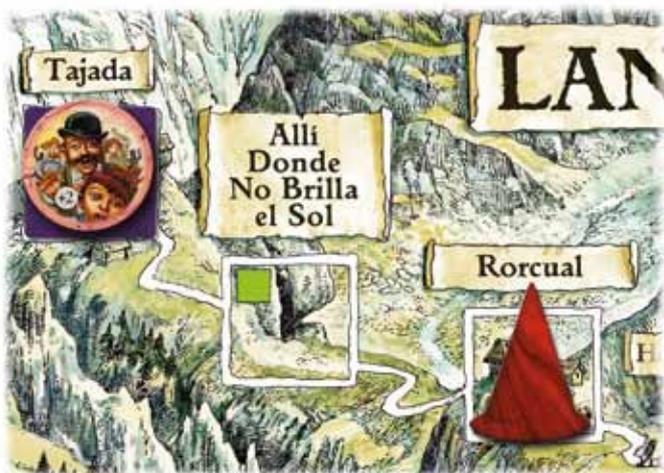
Si no puedes tomar una ficha de carcajeo porque no quedan en la reserva, deberás tomarla del jugador que tenga más fichas de carcajeo. Si hay varios jugadores empatados, tú decides a qué jugador le quitas la ficha. Si tú eres quien tiene más fichas de carcajeo o estás empatado con el que más, por cada ficha que tuvieras que tomar deberás quedarte con una ficha de Aliss la Negra (cada una de estas fichas supone perder un punto de victoria al final de la partida).

El poder del trío



Si juegas tres cartas marcadas con “El poder del trío” que tengan tres personajes distintos, lograrás resolver el problema de forma automática (Agnes Nitt y Perdita X Sueño se consideran personajes distintos). Puedes decidir jugar estas cartas en cualquier momento del intento de resolución de un problema, incluso después de haber tirado los cuatro dados. Resolver un problema de esta forma tiene el mismo efecto que si lo hubieras resuelto tirando los dados.

Pase lo que pase durante tu turno, todas las cartas que hayas jugado deberán dejarse en la pila de descartes.



Ejemplo: Annagramma decide ir andando hasta Tajada. Le da la vuelta a la loseta de problema complicado. Se trata del Colmenero. Luego tira dos dados de bruja y obtiene un carcajeo y un 5. Por suerte tiene la carta "Igor y Retales", que le permite volver a tirar uno o ambos dados. Decide volver a tirar el resultado de carcajeo y obtiene un 4 (recuerda que esto significa que no deberá tomar la ficha de carcajeo). Annagramma debe decidir ahora si se queda o si huye. Opta por quedarse y a continuación decide qué cartas quiere sumar al total. Decide jugar dos cartas con el símbolo de cabezología y una carta de magia. También decide jugar la ficha de magia con la que empezó la partida. Annagramma también ha resuelto anteriormente dos losetas de problema complicado. Así pues, su total en este momento es de 16. Como la loseta de problema tiene una ficha de crisis encima deberá sacar al menos un 8 con los dos dados restantes. Al lanzar obtiene un 2 y un 4, que no le bastan. Por suerte su última carta es Nac Mac Feegle, que le permite sumar 2 al total. Recuerda que, si bien ya no puede jugar más cartas para sumar su valor de cabezología o magia, sí que puede jugar cartas para aplicar su efecto. Su total ahora es de 24, con lo que llega a la cifra necesaria; el Colmenero ha sido derrotado. Toma la loseta y la coloca sobre su tablilla de aprendiz. La ficha de crisis se deja junto al tablero. Como Annagramma ha utilizado dos veces la magia deberá tomar también dos fichas de carcajeo. Todas las cartas que ha jugado se dejan en la pila de descarte y la ficha de Magia que ha utilizado se retira del juego ya que sólo puede usarse una vez por partida.

Tomar el té

Si vas a una localización que contiene una o más brujas, debes detenerte y tomar el té (lo dicta el protocolo). Te descartas de hasta 3 fichas de carcajeo y cada uno de los demás jugadores presentes en la localización se descarta de hasta 2 fichas de carcajeo (si las tuviera). Puedes optar por no mover tu figura de bruja y tomar el té siempre que haya alguna otra bruja en tu misma localización.



Ejemplo: Tiffany Dolorido no se siente cómoda con 6 fichas de carcajeo en su haber, así que va al Roble Fulminado y allí se encuentra con Petulia Ternilla. A continuación deben tomar el té. Tiffany devuelve 3 de sus fichas de carcajeo a la reserva mientras que Petulia devuelve la única que tiene. Si Tiffany quisiera deshacerse de sus 3 fichas restantes podría usar su segunda acción para volver a tomar el té, a pesar de no haberse desplazado "físicamente" a ningún sitio.

No hacer nada

Esta acción secundaria debería explicarse por sí sola.

Fin de la partida



3. Reponer la mano

Ahora debes reponer tu mano hasta volver a tener el máximo de cartas disponible. Al principio de la partida el límite de cartas en la mano es de 3. El límite de cartas aumenta en función de las losetas de problemas sencillos que hayas conseguido. Por cada dos losetas de problema sencillo que tengas, el límite de cartas que puedes tener en la mano aumenta en uno (por ejemplo, si tuvieras 5 losetas de problema sencillo, tu límite de cartas sería de 5). Nunca puedes llegar a reponer tu mano por encima de 7 cartas, por muchas losetas de problema sencillo que tengas. Si en este momento tuvieras más cartas en tu mano de las que tu límite te impone, conservas las cartas que tuvieras pero no robas ninguna más. Si el mazo de cartas se ha agotado, deberá barajarse la pila de descartes para formar un nuevo mazo del que robar.

La partida termina de inmediato si fuera necesario colocar una ficha de crisis y no hubiera ninguna disponible o bien si hubiera boca arriba 3 o más losetas de elfos (incluidos el Rey y la Reina de los elfos y Lankin el elfo) al final del turno de un jugador. En ambos casos todos los jugadores pierden automáticamente.

Si no es así, la partida termina después de colocar la última loseta de problema y que el jugador activo haya concluido su turno. A continuación los jugadores suman los puntos de victoria indicados en las losetas de problema que han conseguido (el valor de cada loseta se muestra dentro de un hexágono rosa).

Cada ficha de Aliss la Negra supone un punto de victoria menos para el jugador.

El jugador que tenga la puntuación más alta es el ganador. En caso de empate el jugador empatado que tenga menos fichas de carcajeo y de Aliss la Negra en total es el ganador. Si el empate persiste, el jugador que tenga más puntos con losetas de problemas complicados es el ganador. Si aún persiste el empate, el jugador que tenga la loseta de problema con mayor índice de dificultad es el ganador. Si incluso así no se deshace el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



Ejemplo: Annagramma ha terminado la partida con las losetas que aquí se muestran. Su puntuación final es 22.



Descripción de las cartas

Cada carta incluye un efecto que se describe en la parte inferior. En cualquier momento durante tu turno puedes jugar una carta para aplicar su efecto. No hay límite al número de cartas que puedes llegar a jugar en un turno.

Ejemplo: supongamos que acabas de lanzar el segundo par de dados y que no has alcanzado la puntuación necesaria para resolver el problema. Si tuvieras una carta con el efecto de *Transmutar* o *Robar cartas*, podrías jugarla ahora para intentar robar una carta que pudiera ayudarte a lograrlo, como una carta de *Repetir la tirada* u otra que te permitiera *Modificar la tirada* sumando +2 o +4, que podrías jugar inmediatamente.

Modificar la tirada – Puedes jugar esta carta después de haber tirado todos los dados para incrementar tu total. Algunas cartas sólo sirven para determinados enemigos.

Tomar en préstamo – Puedes mirar hasta dos losetas de problema complicado de dos localizaciones distintas, dejándolas de nuevo boca abajo cuando hayas acabado.

Lidiar con la muerte – Puedes jugar esta carta para resolver automáticamente un problema de Muerte. Esta carta se puede jugar aun cuando hayas intentado resolver el problema, pero conservarías cualquier ficha de carcajeo que hubieras conseguido durante el intento.

Huir – Puedes jugar esta carta si fracasas al intentar resolver un problema. Esto te permite huir, como si lo hubieras decidido después de tirar el primer par de dados. Si huyes, se considera que no has “fracasado” al resolver el problema, de modo que no se aplica ninguna de las consecuencias de un fracaso. Si no puedes moverte a una localización vacía adyacente, puedes trasladarte a cualquier localización vacía del tablero.

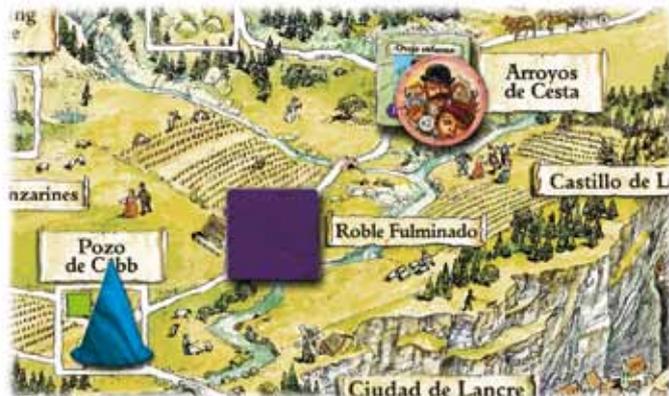
Robar cartas – Al usar esta carta robas dos cartas más. Puedes superar tu límite de cartas en la mano. Algunas de estas cartas también conllevan tomar una ficha de carcajeo.

Seguir moviendo – Al mover puedes desplazarte dos casillas más.

Recibir ayuda – Retira una ficha de crisis de la loseta de problema que desees.

Hacerse invisible – Puedes atravesar una localización sin tener que enfrentarte al problema que hubiera y sin tener que pararte a tomar el té con otra bruja. Si hay un problema complicado en la localización, puedes mirarlo y luego decidir quedarte e intentar resolverlo o bien seguir moviéndote. Si optas por seguir moviéndote, deberás dejarlo de nuevo boca abajo. Sólo puedes seguir moviéndote si todavía no has completado tu movimiento o si todavía te queda otra acción, que deberás usar para moverte. La ficha de *Invisibilidad* con la que Tiffany Dolorido empieza la partida funciona exactamente del mismo modo. Sería posible volar con una escoba hasta una localización como primera acción, mirar la loseta y luego hacerte invisible para irte con la segunda acción, si lo desees. Decides si quieres hacerte invisible después de mirar la loseta de problema.

Si empezaste tu movimiento en Ciudad de Lancre o el Castillo de Lancre podrías hacerte invisible para mirar una loseta de problema complicado y luego, si lo desees, moverte dos casillas más o desplazarte con una escoba



Ejemplo: Tiffany quisiera solventar el problema de la oveja enferma, que ha llegado a una situación crítica. Se mueve hasta el Roble Fulminado y mira la loseta, que resulta ser Lily Ceravieja. No le gusta nada la idea de enfrentarse a Lily en este momento, de modo que juega una carta de *Invisibilidad* y sigue moviéndose, llegando a Arroyos de Cesta. Si su primera acción hubiera terminado en el Roble Fulminado, todavía habría podido hacerse invisible ya que podría utilizar su segunda acción para seguir hasta Arroyos de Cesta.

Repetir la tirada – Puedes jugar esta carta después de tirar un par de dados de bruja para volver a tirar un dado o ambos. Si vuelves a tirar un dado que tenía el resultado de carcajeo, ignora el resultado inicial (dicho de otro modo, sólo tomas fichas de carcajeo en función del resultado final de los dados). Sólo puedes volver a tirar el par de dados que acabas de lanzar así que, una vez tirado el segundo par, no puedes volver a tirar los dos primeros dados.

Conocerse a uno mismo – Devuelve hasta dos de tus fichas de carcajeo a la reserva.

Montar un batiburrillo – Dale la vuelta a cualquier problema complicado para que quede boca arriba. Este es un buen momento para comprobar si hay tres losetas de enemigos élficos sobre el tablero.

Curar oveja – Puedes jugar esta carta para resolver automáticamente un problema con una oveja enferma. Esta carta se puede jugar aunque ya hubieras intentado resolver el problema, pero conservarías cualquier ficha de carcajeo que te hubieras llevado durante el intento.

Transmutar – Puedes descartarte de todas las cartas que desees y robar una carta nueva por cada carta descartada, incluida ésta.

Consecuencias de un fracaso

Si no logras resolver un problema complicado, aparte de llevarte una o dos fichas de carcajeo, tú y a veces también el resto de aprendices sufriréis las consecuencias negativas que se describen a continuación. También hay un caso en el que tener éxito tiene consecuencias positivas.

El Hombre Astuto

Todas las figuras de bruja se trasladan a la Mazmorra. Véase el apartado titulado "Duque Felmet y Lady Felmet" para ver como escapar de la Mazmorra. Ten en cuenta que, aunque todas las brujas estén juntas en la Mazmorra, no toman el té.



Reina de los elfos, Rey de los elfos, Lankin el elfo y Elfos

Si al final del turno de un jugador hay tres o más losetas élficas boca arriba sobre el tablero, la partida termina de inmediato y nadie gana.



Duque Felmet y Lady Felmet

Mueve tu bruja a la Mazmorra y finaliza tu turno inmediatamente. Al principio de tu siguiente turno podrás escapar de la Mazmorra jugando una carta que tenga el símbolo de escoba o bien una que te permita Huir o Hacerte invisible. Si no puedes jugar ninguna de estas cartas, deberás perder tu primera acción y escapar al principio de tu segunda acción. Al escapar puedes elegir a qué localización del tablero quieres moverte y luego completar tu turno como si te hubieras movido allí de la forma habitual.



El Colmenero

Toma una ficha de Aliss la Negra.



Conde de Magpyr, Vlad de Magpyr, Lacrimosa de Magpyr y Conde Bela de Magpyr

Coloca una ficha de crisis sobre la loseta de problema. Deberás hacerlo aunque ya hubiera una o más fichas de crisis sobre la loseta. Esta es la única excepción a la regla que impide que haya más de una ficha de crisis sobre una loseta. Una loseta de problema con más de una ficha de crisis encima aumenta en 2 su índice de dificultad por cada ficha.



Lily Ceraveja

Toma una ficha de Aliss la Negra.



Forjador de Invierno

Todos los jugadores deben descartarse de una loseta de problema sencillo. Recuerda que el límite de cartas que se pueden tener sólo se aplica en el momento de reponer la mano, al finalizar el turno.



Consecuencias del éxito

Conde Bela de Magpyr

Si derrotas al Conde Bela, cualquier loseta "Magpyr" que hubiera boca arriba sobre el tablero se retira de inmediato. Sin embargo, si estas losetas aparecen más tarde, se quedan sobre el tablero.

Variante cooperativa y en solitario

Si quieres hacer una partida en solitario o jugar a una versión cooperativa del juego, donde todo el mundo gana o pierde a la vez, sólo tienes que hacer unos pequeños cambios al preparar la partida.

Con un solo jugador (versión en solitario) la partida empieza con 4 fichas de carcajeo, 4 de Aliss la Negra y 10 de crisis. Cuando juegues con esta versión puedes moverte a casa de Yaya Ceravieja y descartarte de dos fichas de carcajeo como acción (únicamente si no hay ninguna loseta de problema allí).

Con dos jugadores la partida empieza con 6 fichas de carcajeo, 5 de Aliss la Negra y 9 de crisis.

Con tres jugadores la partida empieza con 9 fichas de carcajeo, 6 de Aliss la Negra y 8 de crisis.

Con cuatro jugadores la partida empieza con 12 fichas de carcajeo, 7 de Aliss la Negra y 7 de crisis.

Si fuera necesario robar una ficha de Aliss la Negra y no quedara ninguna disponible, la partida termina y todo el mundo pierde.

Si juegan dos o más jugadores y la partida termina debido a que se han colocado todas las losetas de problema sobre el tablero, los jugadores ganan si quedan menos de 4 problemas complicados sobre el tablero. Si hay 4 o más problemas complicados, todos los jugadores pierden.

Si estás jugando en solitario tu objetivo será alcanzar la máxima puntuación posible. Si puntúas entre 30 y 40 puntos puedes darte por satisfecho: seguro que te dan el carnet de bruja. Si sumas más de 40 te habrás graduado con honores. Si no logras llegar a 30 puntos, mejor será que te dediques a la crianza del cerdo.

Aparte de estas modificaciones el resto de reglas se aplican del mismo modo.

Reglas competitivas para expertos

Si ya has jugado varias veces al juego y quieres aumentar el nivel de dificultad, puedes realizar los siguientes cambios en las reglas:

- Empieza la partida con sólo 8 fichas de crisis.
- Permite que se pueda colocar más de una ficha de crisis sobre una loseta (también puede aplicarse a la versión cooperativa).



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184 6º1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



© Terry Pratchett 2013

Mundodisco es una marca registrada propiedad de Terry Pratchett. Las brujas es un juego de mesa oficial de MUNDODISCO® y como tal está protegido por los derechos de autor a nivel internacional. www.treefroggames.com

Créditos

Autor: Martin Wallace
Ilustraciones: Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby y Bernard Pearson
Diseño gráfico: Solid Colour

Créditos de la presente edición
Dirección editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Probadores: Hannah Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elsmore, Chris Boote, Richard y Jan Dewsbery, Richard Pingree, Simon Goodway, Jess Wylde, Max Michael, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Chris Dearlove, David Dearlove, Catherine McManus, Alan McClenahan, Henry Proctor, Stewart Pilling, Jen Petruccio, Don Oddy, así como varios asistentes a las jornadas Convention of Wargamers, Manorcon, Sorcon, Beyond Monopoly, Kublacon, Hogswatch, y Spring Watch.

Agradecimientos a Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard y Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, ChrisBoote, Jerry Elsmore, Ian y Jo Drury, Rob y Rob de Sigma, Robert Flach, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen y Chris Smith y un sinfín de fans de la saga del Mundodisco.