



REGLAS



Finales del siglo XVII en la ciudad de Salem, Massachusetts. Las brujas se ocultan entre los puritanos de Salem y, ante vuestros ojos, consumen lentamente la bondad de sus corazones transformándola en una maldad opresiva. Unos pocos ciudadanos de confianza habéis decidido fundar una ciudad, Nueva Salem, no muy lejos de allí, sobre los cimientos de la honestidad y la compasión por el prójimo. Deberéis elegir un comisario que os guíe, mientras cada uno de vosotros construye los edificios que albergarán los negocios que considere oportunos. Proceded con cautela, ya que, si vuestros edificios y acciones causan demasiada desesperación, la plaga de brujas de Salem caerá también sobre vuestra ciudad.

OBJETIVO

Los jugadores escogerán Edificios y sumarán puntos por aquellos Edificios que se correspondan con los símbolos de la carta de su Personaje. Además, obtendrán puntos extra cuando completen un grupo de Edificios. Una Bruja ganará si su equipo ha creado una cantidad mínima de Desesperación en la ciudad, mientras que un Puritano ganará si mantiene la Desesperación por debajo de esa cantidad. El jugador que consiga más puntos del equipo que haya cumplido las condiciones de victoria será el ganador de la partida.

COMPONENTES

144 CARTAS DE EDIFICIO



10 CARTAS DE PERSONAJE



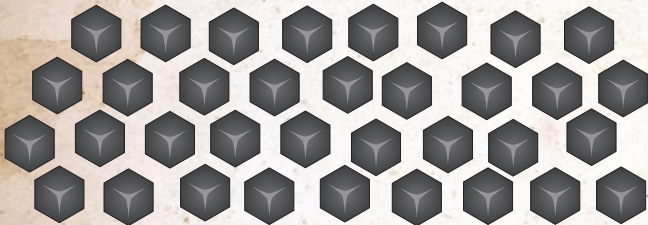
24 CARTAS DE EVENTO



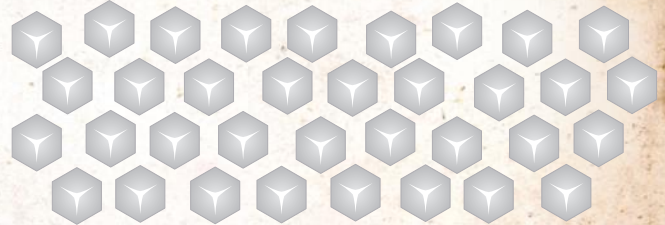
5 CARTAS DE RONDA



35 CUBOS DE DESESPERACIÓN



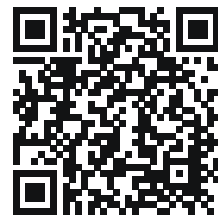
35 CUBOS DE ESPERANZA



8 PLACAS



1 FIGURA DE COMISARIO



SÁLTATE EL MANUAL. Usa este enlace para ver un vídeo de cómo se juega.

SÍMBOLOS



DESESPERACIÓN

La Desesperación determina si el juego lo gana una Bruja o un Puritano. Se trata de un recurso ilimitado. Si se agotan los cubos de Desesperación, se puede usar cualquier otra cosa para representarla.



ESPERANZA

La Esperanza es la moneda de Nueva Salem y se utiliza para iniciar Eventos. Cuando aparece en una carta de Edificio, indica que ese Edificio genera Esperanza. Cuando aparece en una carta de Evento, indica la cantidad de Esperanza que hay que gastar para iniciar ese Evento. Se trata de un recurso ilimitado. Si se agotan los cubos de Esperanza, se puede usar cualquier otra cosa para representarla.



RETIRAR DESESPERACIÓN

Cuando alguien pone en juego un Edificio o inicia un Evento con este símbolo, ese jugador retira un cubo de Desesperación por cada vez que aparece en la carta. No se puede guardar esta acción para futuras rondas. Si no hay Desesperación sobre ningún Edificio cuando se juega una carta con este símbolo, no ocurre nada.



COMBINAR EDIFICIOS

Estos símbolos se muestran en el borde de las cartas de Edificio para indicar que otro Edificio debería aparecer a la derecha o izquierda para completar un grupo de Edificios. Todos los grupos de Edificios completos incluyen dos medias lunas y dos triángulos.



DAR/RECIBIR EVENTO

Un jugador puede dar o recibir cualquier Evento con este símbolo en lugar de que sea descartado y puesto en la parte inferior del mazo de Eventos.



BONUS FINAL

Un grupo de Edificios completado que incluya estos símbolos añade o retira Desesperación al final de la partida, antes de determinar el ganador. La Desesperación no se añade de forma inmediata al completar el grupo de Edificios, sino al final de la quinta ronda de juego.

TIPOS DE EDIFICIOS

Los tipos de Edificio se indican con su nombre, pero también puedes consultar los símbolos para saber cuáles son.



ENTRETENIMIENTO



COMERCIO



FINANZAS



EDUCACIÓN



MUERTE



JUSTICIA

PREPARACIÓN CARTAS DE PERSONAJE

- Separa las cartas de Bruja y Puritano en dos montones. Consulta la tabla que aparece más abajo para determinar el número de Brujas y Puritanos que se han de incluir en función del número total de jugadores.
- Retira cartas al azar de cada montón hasta que coincida el número con el que se indica en la tabla y baraja en un mismo montón el resto de cartas de Personaje.
- Reparte una carta a cada jugador.
- Retira el resto de cartas de Personaje del juego. Ningún jugador puede verlas.

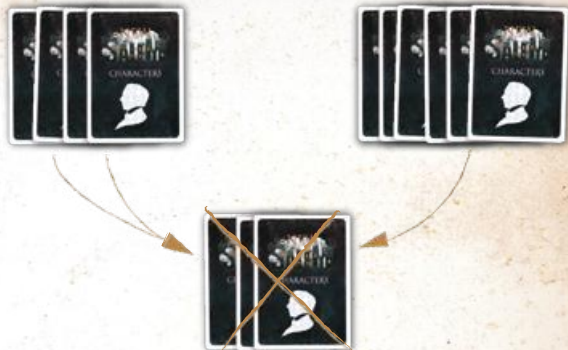
 JUGADORES	 BRUJAS	 PURITANOS
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	3	6

PREPARACIÓN CARTAS DE PERSONAJE EJEMPLO (SEIS JUGADORES)

Separa las cartas de Bruja y de Puritano.



Retira al azar dos cartas de Bruja y una carta de Puritano del juego.



Baraja las dos Brujas y cinco Puritanos restantes y reparte un Personaje a cada jugador.



Retira el resto de cartas de Personaje del juego.

PREPARACIÓN

CARTAS DE EDIFICIO Y EVENTO

Cada carta de Edificio y Evento incluye un número en la esquina inferior derecha, que indica si se puede jugar durante la partida actual.

- Retira cualquier carta de Edificio o Evento que muestre un número superior al total de jugadores en la partida.
- Baraja los Edificios restantes y colócalos boca abajo para formar el mazo de Edificios.
- Coloca las cartas de Evento de Purificación (*Cleansing*) y Juicio (*Trial*) boca arriba en el centro de la mesa.
- Baraja el resto de Eventos y colócalos boca abajo para formar el mazo de Eventos.

CARTAS DE RONDA

Coloca en orden (del uno al cinco) las cartas de ronda en una pila boca arriba en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores.

PLACAS

Toma tantas Placas como jugadores haya en la partida, forma una pila con ellas y guarda el resto en la caja.

COMISARIO

El último jugador que haya sido acusado injustamente de algo recibe una Placa y la figura de Comisario. Será el primer Comisario. A diferencia de los siguientes comisarios, este jugador **no** recibe un contador de Esperanza.



PREPARACIÓN

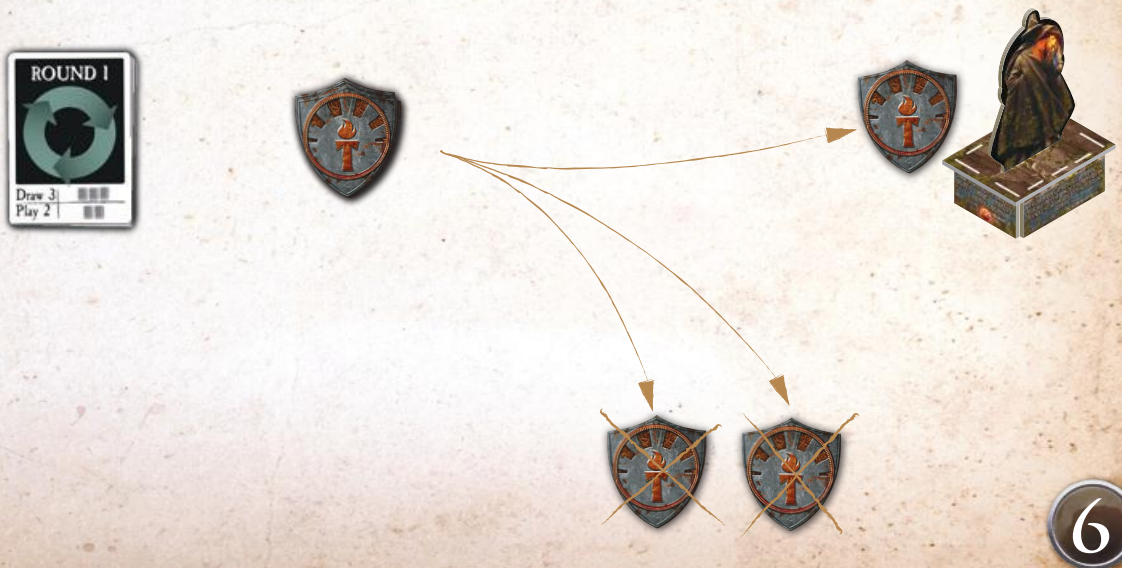
CARTAS DE EDIFICIO Y EVENTO

EJEMPLO (SEIS JUGADORES)



CARTAS DE RONDA, PLACAS, Y COMISARIO

EJEMPLO (SEIS JUGADORES)



DESARROLLO DE LA PARTIDA




Cada una de las rondas del juego consta de las siguientes cuatro fases, en el orden que se muestra:

1. Elegir Edificios
 - A. Repartir
 - B. Elegir
 - C. Descartar
2. Robar Evento
3. Iniciar Eventos
4. Barajar y terminar ronda

1. ELEGIR EDIFICIOS

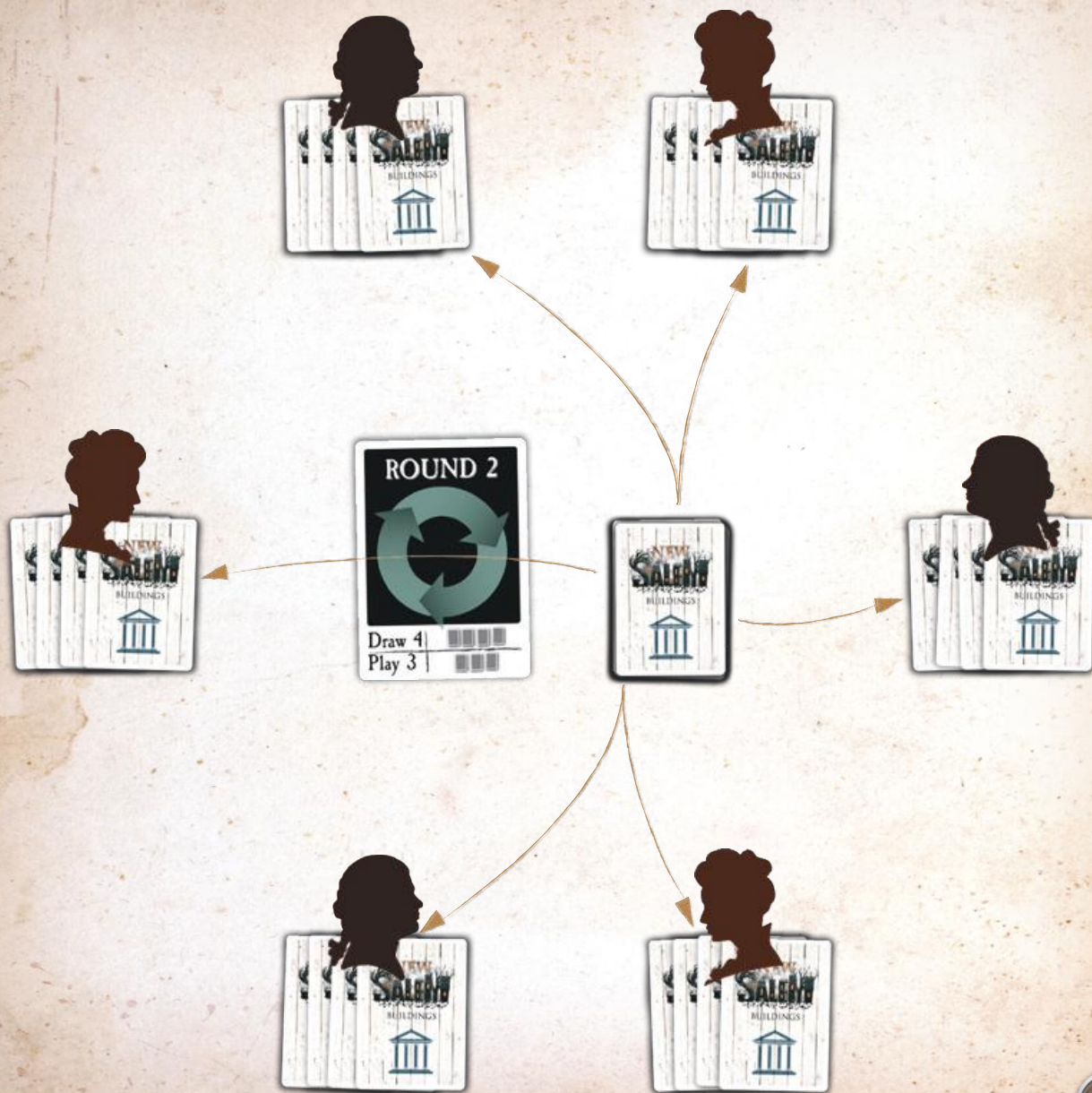
A. REPARTIR

La carta de ronda indica el número de cartas de Edificio que se deben repartir a cada jugador durante esa ronda y cuántas puede poner en juego. También puede consultar la siguiente tabla.

 RONDA	 EDIFICIOS QUE REPARTIR	 EDIFICIOS QUE JUGAR
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2

DESARROLLO DE LA PARTIDA

EJEMPLO DE REPARTO DE CARTAS (SEGUNDA RONDA)



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada una de las rondas del juego consta de las siguientes cuatro fases, en el orden que se muestra:

1.1. Elegir Edificios

A. Repartir

B. Elegir

C. Descartar

2. Robar Evento

3. Iniciar Eventos

4. Barajar y terminar ronda

1. ELEGIR EDIFICIOS

B. ELEGIR

Cada jugador selecciona una carta de su mano y la coloca boca abajo sobre su carta de Personaje. A continuación, pasa el resto de cartas al jugador de su izquierda. Si ese jugador aún no ha terminado de elegir, las cartas han de colocarse entre ambos jugadores cerca del borde de la mesa.

Una vez que todos los jugadores han elegido una carta de Edificio, revelan la carta boca arriba. Por cada símbolo que se muestra en su carta, cada jugador debe colocar sobre esta un cubo de Esperanza o un cubo de Desesperación, o debe retirar un cubo de Desesperación de cualquier Edificio.

Los jugadores continúan eligiendo Edificios de esta manera hasta que solo puedan escoger entre dos cartas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

EJEMPLO DE ELECCIÓN DE CARTAS (SEGUNDA RONDA)

A los Jugadores 1 y 2 se les han repartido tres cartas a cada uno. El Jugador 1 selecciona una carta de Edificio y la coloca boca abajo sobre su carta de Personaje (A). El Jugador 2 aún está eligiendo entre tres cartas, por tanto el Jugador 1 coloca las dos cartas restantes de su mano en el borde de la mesa, entre el Jugador 2 y él (B). Entonces, el Jugador 1 toma las dos cartas que le han pasado (C).



Cuando todos los jugadores hayan seleccionado una carta y pasado el resto de cartas de su mano, todos revelan su primer Edificio y colocan o retiran contadores de Esperanza o Desesperación según corresponda.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada una de las rondas del juego consta de las siguientes cuatro fases, en el orden que se muestra:

1. Elegir Edificios

A. Repartir

B. Elegir

C. Descartar

2. Robar Evento

3. Iniciar Eventos

4. Barajar y terminar ronda

1. ELEGIR EDIFICIOS

C. DESCARTAR

Cuando a un jugador le pasan dos cartas, debe elegir entre dos opciones:

- Quedarse una y descartar la otra

○

-Descartar las dos cartas y robar una carta de la parte superior del mazo de Edificios y quedársela.

Las cartas de Edificio descartadas se colocan en la parte inferior del mazo y ningún jugador puede consultarlas.

Cuando todos los jugadores han tomado esta decisión, muestran su última carta boca arriba y colocan o retiran cubos de Esperanza o Desesperación según corresponda, en función del símbolo que se muestra en la carta.

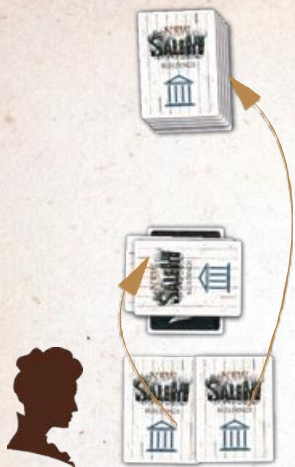
2. ROBAR EVENTO

Robad una carta del mazo de Eventos y colocadla boca arriba en la mesa. Además de Purificación (*Cleansing*) y Juicio (*Trial*), ahora debería haber una carta de Evento boca arriba por cada ronda jugada durante la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

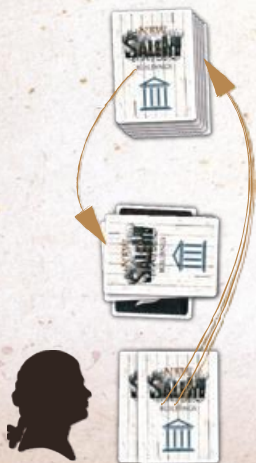
EJEMPLO DE DESCARTE

Cuando un jugador debe decidir entre solo dos cartas, puede quedarse una y descartar la otra.



○

Descartar ambas y robar al azar una carta del mazo.



EJEMPLO DE ROBO (SEGUNDA RONDA)

Además de Juicio y Purificación, ahora hay una carta de Evento boca arriba que se añadió durante el primer turno y otra durante el segundo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada una de las rondas del juego consta de las siguientes cuatro fases, en el orden que se muestra:

1. Elegir Edificios
 - A. Repartir
 - B. Elegir
 - C. Descartar
2. Robar Evento
3. Iniciar Eventos
4. Barajar y terminar ronda

3. INICIAR EVENTOS

DAR ESPERANZA

Cualquier jugador a excepción del Comisario puede dar toda o parte de su Esperanza a uno o varios jugadores en cualquier momento durante la fase de iniciar Eventos, incluso después de que se hayan jugado uno o más Eventos.

INICIAR EVENTOS

Solo el Comisario puede iniciar un Evento. Cuando inicies un Evento, sigue los siguientes pasos:

- Retira una cantidad de cubos de Esperanza de tus cartas de Edificio igual al coste del Evento y devuélvelos a la reserva.
- Lee y resuelve el texto de la carta de Evento. Si la carta no tiene el borde rojo, colócala boca abajo en la parte inferior del mazo de Eventos, a menos que la propia carta especifique que se ha de entregar a otro jugador. Roba una nueva carta de Evento de la parte superior del mazo y colócala boca arriba en el lugar que antes ocupaba el Evento que se acaba de jugar.
- Elige a otro jugador para que sea el nuevo Comisario. No puedes elegir a un jugador que posea una Placa o que esté sometido a Juicio. El nuevo Comisario recibe la figura de Comisario.
- El nuevo Comisario toma una Placa del centro de la mesa y coloca un cubo de Esperanza de la reserva sobre uno de sus Edificios. Si todos los jugadores tienen Placa o están sometidos a Juicio, cada uno excepto el Comisario debe devolver su Placa al centro de la mesa. El nuevo Comisario puede elegir iniciar otro Evento o terminar la ronda.

FINALIZAR RONDA

Si el Comisario tiene suficiente Esperanza para iniciar el Evento de mayor coste, debe iniciar un Evento, aunque sea un Evento de coste menor. Si el Comisario tiene menos Esperanza que el Evento de mayor coste, puede dar por terminada la fase y pasar a la siguiente ronda del juego.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

EJEMPLO DE INICIAR EVENTOS

El Jugador 1 es el Comisario y quiere llevar a Juicio al Jugador 2. El Jugador 1 solo tiene tres cubos de Esperanza y el Evento de Juicio cuesta cuatro. El Jugador 3 la da un cubo de Esperanza al Jugador 1.



El Jugador 1 inicia el Evento de Juicio y se lo pasa al Jugador 2.



El Jugador 1 entrega la figura de Comisario al Jugador 3. El Jugador 3 toma una Placa. Como ahora todos los jugadores tienen Placa o Juicio, el Jugador 1 devuelve su Placa al centro de la mesa.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada una de las rondas del juego consta de las siguientes cuatro fases, en el orden que se muestra:

1. Elegir Edificios
 - A. Repartir
 - B. Elegir
 - C. Descartar
2. Robar Evento
3. Iniciar Eventos
4. Barajar y terminar ronda

4. BARAJAR Y TERMINAR RONDA

Cuando el Comisario decida que no va a iniciar ningún otro Evento en la ronda actual, se debe barajar el mazo de Edificios. Entonces, colocad la carta superior del mazo de ronda, correspondiente a la ronda que se acaba de jugar, boca abajo junto al mazo.

La partida termina tras la fase de Iniciar Eventos de la quinta ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras la fase de Iniciar Eventos de la quinta ronda.

La cantidad de Desesperación en el juego determinará si el ganador es un Puritano o una Bruja. El ganador será el jugador cuyos Edificios le otorguen mayor cantidad de puntos.

Se han de seguir cuatro pasos para determinar el ganador de la partida. Estos pasos se explican en detalle en las páginas siguientes.

1. Resolver juicios
2. Resolver grupos de Edificios
3. Sumar Desesperación
4. Sumar Puntos

FIN DE LA PARTIDA

Se han de seguir cuatro pasos para determinar el ganador de la partida:

1. Resolver juicios

2. Resolver grupos de Edificios

3. Sumar Desesperación

4. Sumar Puntos

1. RESOLVER JUICIOS

Al final de la partida, se celebra un Juicio. Todos los jugadores revelan su carta de Personaje.

- Por cada **Bruja** que **tenga una carta de Juicio (*Trial*)**, **retira dos cubos de Desesperación** de la ciudad.

- Por cada **Bruja** que **no tenga una carta de Juicio**, **añade dos cubos de Desesperación** a la ciudad.

- Por cada **Puritano** que **tenga una carta de Juicio**, **añade dos cubos de Desesperación** a la ciudad.

2. RESOLVER GRUPOS DE EDIFICIOS

Todos los jugadores, incluidos los que han sido llevados a Juicio, hacen lo siguiente:

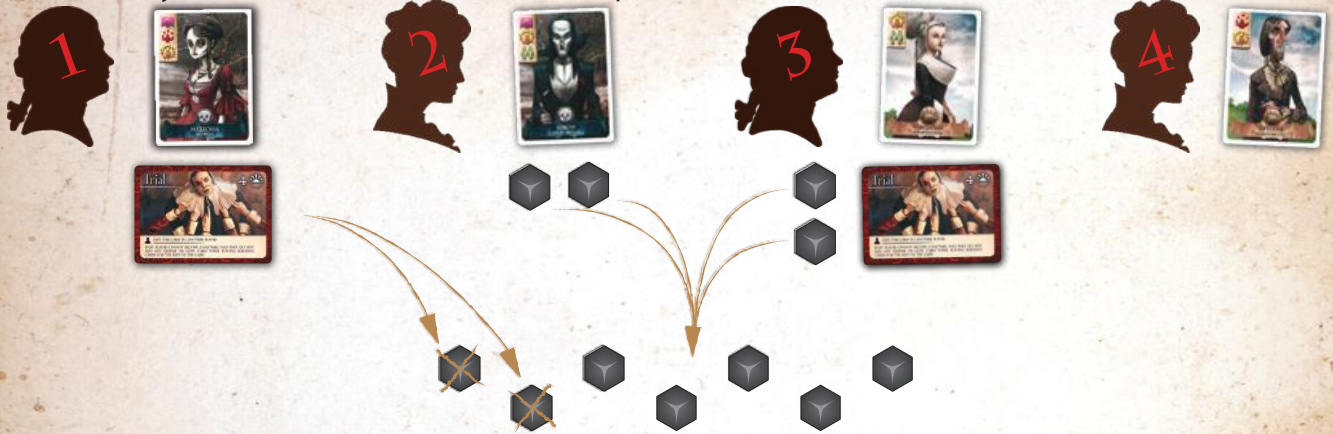
- Por cada grupo completo de tres Edificios de Muerte distintos, **añade tres cubos de Desesperación** a la ciudad.

- Por cada grupo completo de tres Edificios de Justicia distintos, **retira tres cubos de Desesperación** de la ciudad.

FIN DE LA PARTIDA

EJEMPLO DE RESOLVER JUICIOS

Hay un total de siete cubos de Desesperación en los Edificios de todos los jugadores. El Jugador 1 es una Bruja y tiene una carta de Juicio (Trial), por tanto se retiran dos cubos de Desesperación. El Jugador 2 es también una Bruja y no tiene carta de Juicio, así que se añaden dos cubos de Desesperación. El Jugador 3 es un Puritano y tiene carta de Juicio, por lo que se añaden dos cubos de Desesperación. El Jugador 4 es un Puritano y no tiene carta de Juicio, de modo que no cambia nada.



EJEMPLO DE RESOLVER GRUPOS DE EDIFICIOS

El Jugador 1 no completó ningún grupo de Edificios, ni de Muerte ni de Justicia. El Jugador 2 completó el grupo de Justicia y retira tres cubos de Desesperación de la ciudad. El Jugador 3 y el 4 han completado el grupo de Muerte y añaden tres cubos de Desesperación cada uno.



FIN DE LA PARTIDA

Se han de seguir cuatro pasos para determinar el ganador de la partida:

1. Resolver juicios
2. Resolver grupos de Edificios



3. Sumar Desesperación
4. Sumar Puntos

3. SUMAR DESESPERACIÓN

Si se ha alcanzado una cantidad suficiente de Desesperación al final de la partida, la Bruja con más puntos de victoria gana. Si no hay suficientes cubos de Desesperación en la ciudad para que ganen las Brujas, el Puritano con más puntos de victoria es el ganador de la partida.

Si en la ciudad hay suficientes cubos de Desesperación para que ganen las Brujas, pero ningún jugador es una Bruja, todos pierden.

La tabla muestra la cantidad mínima de cubos de Desesperación que son necesarios al final de la partida para que gane una Bruja.

 NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5	6	7	8
 DESESPERACIÓN PARA QUE GANEN LAS BRUJAS	6	8	10	12	14	16

4. SUMAR PUNTOS

Los jugadores obtienen puntos de victoria de la siguiente manera:

- 1 punto por cada Edificio que corresponda con uno de los tipos de Edificio de la carta de Personaje.
- 2 puntos por cada grupo completo de Edificios del tipo que sea, sin importar si se corresponde con los tipos de la carta de Personaje.

FIN DE LA PARTIDA

EJEMPLO DE SUMAR DESESPERACIÓN

Hay un total de 5 cubos de Desesperación. Al haber cuatro jugadores, el Puritano con más puntos ganará la partida. Los Jugadores 1 y 2 ya no pueden ganar. El Jugador 3 o el 4 será el ganador.



EJEMPLO DE SUMAR PUNTOS

El Jugador 3 obtiene 2 puntos por el grupo de Edificios de Comercio (verde) y un punto por cada uno de esos Edificios, porque coinciden con uno de los tipos de su carta de Personaje. Obtiene 1 punto por su Edificio de Finanzas (amarillo), al coincidir con el otro tipo de su Personaje. Por último, obtiene 2 puntos por completar el grupo de Edificios de Muerte (blanco). El Jugador 3 suma un total de 8 puntos.



El Jugador 4 obtiene 2 puntos por completar los Edificios de Educación (morado). Obtiene 1 punto por cada Edificio de Entretenimiento (rojo) y de Finanzas (amarillo), porque los Edificios coinciden con los tipos de su Personaje. Obtiene además 2 puntos por completar el grupo de Edificios de Muerte (blanco). El Jugador 4 suma 7 puntos, por tanto el Jugador 3 es el ganador de la partida.



RECORDATORIO DE REGLAS

A continuación, un listado de reglas que a menudo se pasan por alto y de preguntas frecuentes.

- Siempre que un jugador recibe un contador de Esperanza o Desesperación debe colocarlo sobre uno de sus Edificios.
- El Comisario debe iniciar un Evento si tiene suficiente Esperanza para iniciar el Evento con mayor coste sobre la mesa.
- El Comisario puede recibir Esperanza, pero no puede dar Esperanza.
- Si el Comisario es llevado a Juicio, sigue siendo el Comisario, pero ya no podrá serlo en rondas sucesivas.
- Siempre que un jugador dé o reciba un Edificio, los contadores de Esperanza o Desesperación que haya en ese Edificio no desaparecen y pasan al nuevo propietario.
- Siempre que un Edificio deje el juego, la Esperanza o Desesperación sobre ese Edificio se retira y devuelve a la reserva.
- Ni el mazo de Edificios ni el de Eventos tienen pila de descarte. Cualquier carta que se descarte va directamente a la parte inferior de su correspondiente mazo.
- Los efectos de los grupos de Edificios denominados Muerte y Justicia solo se tienen en cuenta al final de la partida, no cuando se completa el grupo de Edificios.
- Se puede hablar durante la partida. Puedes decir cualquier cosa, ya sea verdad o mentira, sobre las cartas de Personaje que hayas visto, pero no está permitido mostrar ninguna carta de Personaje a menos que lo especifique un Evento.
- Puedes discutir abiertamente (y mentir si lo deseas) sobre la identidad de tu Personaje, o sobre qué Edificios estás agrupando. Sin embargo, no puedes hacer mención al dibujo, nombre, profesión ni apariencia física del Personaje de tu carta.


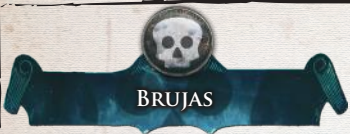


BRUJAS NOVATAS

No olvides dar estos consejos a los jugadores novatos si les toca una Bruja tras repartir las cartas de Personaje.




- **No intentes crear demasiada Desesperación al comienzo de la partida**, o es probable que te descubran y seas llevado a Juicio.
- **No te preocupes demasiado porque te descubran hacia el final de la partida**. Es tu oportunidad de crear mucha Desesperación.
- Recuerda, incluso los Puritanos construyen en ocasiones Edificios con Desesperación. Si se te cuestiona al respecto, siempre puedes alegar que **no quedaban cartas buenas donde elegir**, o que **estás reuniendo las cartas que te darán más puntos**.
- **Acusa a otros jugadores**. Si has acusado a otra persona, desviarás la atención de ti mismo, generarás dudas sobre el otro jugador y puede que incluso consigas llevar a un Puritano a Juicio.

GUÍA RÁPIDA

CARTAS DE PERSONAJE Y DESESPERACIÓN

 JUGADORES	3	4	5	6	7	8
 BRUJAS	2	2	2	2	3	3
 PURITANOS	4	4	4	5	6	6
 DESESPERACIÓN PARA QUE GANEN LAS BRUJAS	6	8	10	12	14	16

ELEGIR EDIFICIOS

 RONDA	1	2	3	4	5
 EDIFICIOS QUE REPARTIR	3	4	5	4	3
 EDIFICIOS QUE JUGAR	2	3	4	3	2

FASES

RONDA

1. Elegir Edificios (Repartir, Elegir, Descartar)
2. Robar Evento
3. Iniciar Eventos
4. Barajar y terminar ronda

FIN DE PARTIDA

1. Resolver Juicios
2. Resolver grupos de Edificios
3. Sumar Desesperación
4. Sumar Puntos