

# Timba de Brujas



**Manual de instrucciones**

# © Timba de Brujas

Han pasado meses desde que la **Bruja Suprema** desapareció de la villa de **Salem Slot** sin dejar rastro. La altanería e impaciencia de las brujas novatas les hacen disputarse el cargo de nueva Bruja Suprema del **Aquelarre**. ¿Quién tendrá el mayor poder para invocar al **Señor Oscuro** durante las noches de **Luna Llena**?

## Contenido del juego

106 cartas de fases lunares / 4 cartas de puntuación (poder de invocación)  
 23 monedas de Trato (Treat Coins) / 6 monedas de Victoria  
 1 Demoneda (marcador de turno) / 1 manual de instrucciones

## La importancia de las fases lunares



Luna Nueva

A la hora de jugar debemos tener muy en cuenta el siguiente dato: en los cinco mazos de **fase lunar** se encuentran los mismos objetos pero, atendiendo al orden de crecimiento de la misma, las posibilidades de obtener mejores objetos va disminuyendo.

Para distinguir en todo momento qué carta de fase lunar se va a jugar les hemos puesto distintos colores a los mazos e incluido una gran cantidad de detalles en ella (fase de luna, nubes en movimiento, ventanas que se encienden y número de brujas volando).

Todos los mazos se barajarán al inicio de cada ronda.



Luna Nueva Visible



Cuarto Creciente



Gibosa Creciente

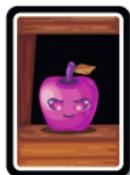


Luna Llena

## Objetos e ingredientes de poder

Las brujas de **Salem Slot** se apuestan los objetos e ingredientes mágicos que usan en sus trucos y para invocar al **Señor Oscuro (Demonio)**.

Dichos objetos son los siguientes, ordenados por la rareza de su recolección: **Manzana envenenada**, **sapo feliz**, **mocos de Goblin**, **Elemental de fuego**, **zarpa de Dragón Dorado** y **caldero de Jack**.



Manzana



Sapo



Mocos



Elemental



Zarpa



Caldero

Estos objetos pueden contar con mayor o menor poder. En **Timba de Brujas** dicho poder se refleja mediante la repetición de los mismos (ver sección "**Conteo del poder de invocación**").

## Objetivo y preparación de la partida

**Objetivo:** Para que el **Aquelarre** acepte a una bruja como la nueva **Suprema** esta necesita ganar tres enfrentamientos en la timba de objetos mágicos. En el momento en que un participante gane por tercera vez, la partida se dará por finalizada.

**Preparación:** La baraja de **Timba de Brujas** contiene **fases lunares** junto a cuatro **cartas de puntuación**. Si se juega de 2 a 4 participantes se entregará una carta de puntuación a cada uno. A más jugadores (hasta 6) estas cuatro cartas se dispondrán en las esquinas de la mesa para que quien quiera pueda consultarlas en todo momento.

	x2	x3	x4	x5
	100	300	500	1000
	100	350	500	2000
	50	200	750	3000
	50	350	1.000	4000
	50	500	2.000	5000
	50	750	3.000	10.000

**Carta de puntuación**  
(ver uso en página 8)



Se seleccionará jugador inicial que será el participante de mayor edad o aquel que imite mejor el croar de un sapo y se le entregará la **Demoneda** (marcador de inicio de turno que rotará tras cada ronda).

Se reparte a cada jugador un total de tres **monedas de Trato** (**Treat Coins**). Bajo ningún concepto un participante recibirá más de esas tres aunque el juego contenga un total de 23 monedas de este tipo (se incluyen algunas extra para repuestos).



Acto seguido se barajan los 6 tipos de **cartas lunares** y se disponen de forma consecutiva, de izquierda a derecha, comenzando por la **Luna Nueva** y acabando por la **Luna Roja** (tal y como se representa en la siguiente imagen).



**Mano inicial:** Todos los jugadores, comenzando por el jugador inicial de la ronda y siguiendo los demás en el orden de avance de las agujas del reloj, tomarán una carta de cada tipo de **fase lunar** (esto es, una de cada **exceptuando la de Luna Roja**). Cuando cada participante tenga en su mano sus cinco cartas dará comienzo la ronda.

El primer turno de juego será para el **jugador inicial de la ronda**. Tras observar sus cartas deberá tratar de mejorarlas (salvo que tenga una buena mano desde el inicio) y para ello contará con tres métodos de los que **podrá hacer uso tantas veces en un mismo turno como sus monedas y cartas le permitan**. Los métodos son:

- Usar una **carta de Gato Salvaje (Wild)**. Ver página 6.
- Usar una **moneda de Trato (Treat Coin)**. Ver página 6.
- Usar un **Truco**. Ver página 7.

**Descartes:** En la mayoría de juegos las cartas se van desechando de manera visible, pero en **Timba de Brujas** no. El motivo es mantener en secreto de qué cartas nos deshacemos por si alguien más busca lo mismo que nosotros (a excepción de las cartas **Wild** que se muestran a todos al utilizarlas y luego ya se descartan bocabajo como el resto). Así pues **las cartas siempre se descartarán por el lado de la luna**. Para evitar confusiones entre los mazos de juego y los mazos de descartes colocaremos estos últimos de manera invertida (ver ejemplo en el cuadro de disposición de la página 4). Si una fase lunar se agota se barajan los descartes formando un nuevo mazo de robo.



Bien Mal

**Importante:** en cualquier acción del juego que implique descartarse y robar **siempre se descartará primero y se robará después**.

**Respetar las fases lunares:** Bajo ningún concepto se puede acabar con una mano de cartas con más de una luna del mismo tipo. Si se descarta un tipo de luna utilizando un **Wild** o un **Trato**, se deberá robar del mismo tipo de fase lunar.



Jamás se podrá cambiar un tipo de luna por otro

No hay un orden obligatorio en el que jugar las cartas lunares. Por ejemplo, si primero se quiere tratar de mejorar una carta de **Luna Llena** y luego una de **Gibosa Creciente**, será decisión de cada jugador en su turno.

**Finalizando el turno:** Cuando un jugador considere que ha acabado de ajustar su mano, o no le queden más cambios posibles, optará a jugar una carta de **Luna Roja** (**no es obligatorio**, ver página 7). Su turno finalizará tras decidir si se la juega a tratar de doblar o perder su apuesta. Será el turno ahora del jugador sentado a su izquierda.

**Final de la ronda:** Cuando todos los jugadores hayan completado su turno se mostrará lo que tiene cada uno para comprobar quién ha obtenido la combinación con mayor poder. En el caso de sucederse un empate de la mayor puntuación, se barajarán las cartas de **Luna Roja** y cada jugador de los empatados tomarán y revelarán a la vez una de ellas.



Aquel que consiga una carta de **Demonio** contra una de **Ánimas** ganará la ronda.



Las monedas de Victoria marcan con un número la cantidad de rondas que se han ganado.

Quien gane una ronda por vez primera tomará una **moneda de Victoria** y la dispondrá en su zona de la mesa por el lado que marca un [1]. Cuando este mismo jugador gane una segunda vez volteará dicha moneda dejando ver el [2]. Si ganase una tercera ronda se alzaría como nueva **Bruja Suprema** y la partida se daría por finalizada.

## Usando cartas de Gato Salvaje (Wild)

Se trata de un gato negro al que todas en el **Aquelarre** conocen sobradamente. Deambula por **Salem Slot** y frecuenta la casa de la desaparecida **Bruja Suprema**.

¡Las brujas tienen **premoniciones** repentinas cuando el **Gato Salvaje** se les aproxima!

Cada mazo de cartas de fase lunar contiene al menos una carta de este gato bajo la que se puede leer la palabra **Wild**.



Para poner en juego una carta **Wild** el jugador al que le toca el turno deberá mostrarla a los demás participantes. Tras hacerlo la descartará boca abajo **en el mazo de fase lunar correspondiente** y tomará **tres cartas** de esa misma luna. **De esas tres sólo podrá quedarse una colocando en la pila de descartes las dos restantes.**

Si un jugador se encontrase con varias cartas **Wild** en su mano no podrá jugarlas simultáneamente. **Es obligatorio jugar los Wild de uno en uno.**

Cuando aparezca un **Wild** durante los **Tratos** o los **Trucos** se jugarán de igual manera (ver secciones siguientes).

## Monedas de Trato (Treat Coins)



Estas monedas se utilizan como pago para intercambiar una carta de **fase lunar** de nuestra mano por otra del mazo de robo **de la misma fase**. Al inicio de la partida cada jugador recibe tres de estas monedas, por lo que se pueden llegar a pagar tres **monedas de Trato** y no más. Tras acabar cada ronda

todos los jugadores recuperarán sus tres monedas para poder hacer tratos nuevamente.



Las **monedas de Trato** tienen una segunda particularidad. Al acabar la ronda cada jugador sumará 5 puntos de poder por cada moneda que no haya gastado. Las brujas más avispadas consiguen sacarle un gran beneficio a este pequeño poder.

*Si nos fijamos en las monedas de Trato veremos que aparece un 5 impreso en ellas.*

## Trucos de bruja

Una bruja siempre tiene recursos, aunque este se podría decir que es el último al que acudir. Se le llama **Truco** al acto de **desprenderse de una carta de fase lunar** que no interese **para ganar un cambio extra** de una de las fases lunares que restan en la mano. Es como un **Trato** pero en vez de pagar monedas se pagan cartas.

**Nota:** Se puede hacer más de un **Truco** por turno (especialmente si se sigue teniendo una muy mala mano tras usar las monedas de **Trato**). Hay que tener en cuenta que es mejor acabar con una buena mano de tres cartas que con una mala mano de cinco.



*Ejemplo: En esta mano se podría descartar la manzana o el sapo y así ganar cambios extra para intentar conseguir más elementales de fuego.*

## El riesgo de la Luna Roja

La sexta carta de luna, la **Luna Roja**, es una jugada arriesgada que duplica el poder de una mano o la echa a perder por completo. **Un jugador sólo puede tomar una de estas cartas al final de su turno, pero no tiene la obligación de hacerlo.** Se aconseja no tomar carta de **Luna Roja** salvo que, agotados todos los cambios posibles, el resultado siga siendo bajísimo. Aun así cada cuál asumirá el riesgo que esta última apuesta conlleva.



Las cartas de **Luna Roja** contienen dos resultados posibles: la carta del **Señor Oscuro** (el **Demonio**, que **duplica el valor de nuestra mano**) y la carta de las **Ánimas** (que

**reduce a cero el valor de nuestra mano**). Sea cual sea la carta que se obtenga, el turno del jugador finalizará de inmediato.



Demonio ( x2 )



Ánimas ( x0 )

*Consejo: con cualquiera de los dos resultados recomendamos no mostrar qué carta ha salido y tratar de disimular para que los demás jugadores se arriesguen al máximo.*

## Conteo del poder de invocación

Calcular el poder de una mano es muy sencillo. Se toma la **carta de puntuación** y sumamos los puntos de aquellos objetos e ingredientes de los que se tienen al menos dos iguales (ver la parte superior de la tabla que especifica x2, x3, x4 y x5). **Ejemplo:** una mano con **3 sapos** + **2 zarpas** suma un total de **200 puntos**. Y no hay que olvidar que cada jugador añadirá **5 puntos** a su resultado por cada **moneda de Trato** no gastada.

	x2	x3	x4	x5
	10	300	300	2000
	10	150	500	2000
	30	300	750	2000
	35	250	1.000	2.000
	20	300	2.000	2.000
	75	550	3.000	11.000

## Ejemplo de un turno

Me ha tocado esta mano de cartas. ¡Necesito mejorarla! Lo primero que haré será usar la carta **Wild** para ver si puedo elegir algo que me valga.



Estas son las tres cartas que me ofrece el **Wild**. **Me quedaré con la Zarpa**, porque la Manzana tiene menos poder y Calderos no tengo.



Así ha quedado tras el **Wild**. Ahora voy a usar **monedas de Trato** para cambiar la carta del Sapo, que no me vale de nada.



He necesitado gastar mis tres **Tratos**, ¡pero me ha salido la **Zarpa** que buscaba! Ya tengo tres, que otorgan 500 puntos de poder. Voy a jugarme la Manzana en hacer un **Truco** para cambiar el Elemental de Fuego por otra carta...



¡No ha podido ser! Al final mi mano ha quedado de esta manera. ¡Y no pienso jugarme 500 puntos a la **Luna Roja** ni loca!

