

# WALPURGISNACHT

*La danza de las brujas*



Manual de Reglas



*Azahar*



## Contenido



### 34 cartas

31 Cartas de juego

2 Cartas detableros de puntos

1 Carta de guía rápida

### 2 miniaturas

1 Marcador puntos de Brujas

1 Marcador puntos de Aldeanos



## Vista general



Corre el año 900 D.C y se acerca la fiesta de Santa Walpurga, canonizada 30 años antes el primero de abril. Pero una noche antes, en la montaña de Brocken, la más alta de la sierra del Harz, las brujas conmemoran su día con danzas y aquelarre. Los aldeanos temen esa



noche, y se preparan para protegerse armando hogueras, colgando crucifijos y haciendo sonar las campanas de la iglesia para espantar a las brujas y sus familiares. En el tope de la montaña, Mefistófeles coordina la danza y despierta los fuegos fatuos que llevarán a los aldeanos a su perdición. Pero entre la celebración y el aquelarre es difícil saber quién es bruja y quién es aldeana. Solo cuando llegue el primero de abril, se sabrá con ciencia cierta si los aldeanos tuvieron éxito o si las brujas lograron sus fechorías y ritos de fertilidad.



## Objetivo del juego



Los jugadores harán parte de uno de dos bandos: aldeanas o brujas. Sin embargo, nadie sabrá a qué equipo pertenecen los demás jugadores. Durante cada ronda un



jugador tendrá que darle cartas a otros que, dependiendo de su bando, podrán darles o quitarles puntos. Al final del juego, cuando se revela la carta de Walpurga (primero de abril), se revelan los roles y cartas entregadas, se puntúa y un bando es declarado ganador.

NOTA. Es posible que todos los jugadores sean brujas, en cuyo caso, si ganan las aldeanas, todos habrán perdido.

### Preparación

1) Toma todas las cartas y separa la carta de Mefistófeles y la de Walpurga.

2) Baraja el mazo y toma tantas cartas como haya jugadores menos 1 (por ejemplo, si hay 6 jugadores se toman 5 cartas).

3

3) A las cartas que tomaste añade la carta de Mefistófeles, baraja de nuevo y entrega boca abajo una carta a cada jugador. Cada jugador puede ver su carta, pero no puede mostrarla. Los jugadores no tienen restricciones de comunicación, pero decir de más puede ser perjudicial.

4) Del mazo restante toma 4 cartas y mezcla con éstas la carta de Walpurga.

5) Con estas 5 cartas construye el pentáculo interno como se muestra en la imagen.

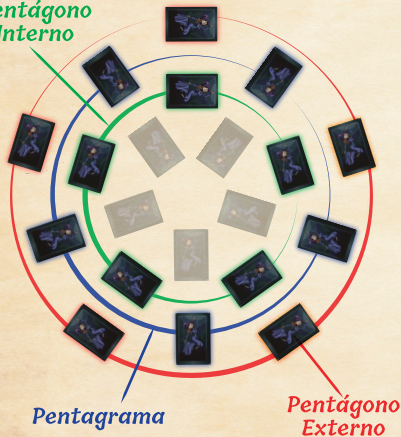


**Pentáculo  
Interno**

4

6) Con las cartas restantes se arma el pentágono interno, el pentagrama y el pentágono externo, como se muestra en la figura.

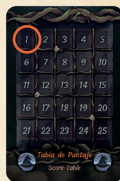
**Pentágono Interno**



5

7) Las cartas que sobran se devuelven a la caja.

8) Pon las cartas de puntuación en la mesa y ubica las fichas de brujas y de aldeanas en la casilla 1.



9) Voltea boca arriba las cartas del pentagrama y del pentágono externo. Los jugadores pueden estudiarlas por un momento. Cuando estén satisfechos se vuelven a poner boca abajo.

10) Selecciona el jugador inicial (por ejemplo, comienza el último jugador que haya visto una película de brujería).

6

Los pentagramas, además de representar el dominio de los elementos sobre el hombre y la magia, en el juego representan la montaña de Brocken, de la falda a la cima, donde se realizan las danzas del aquelarre.

### Los roles

En la esquina inferior derecha de **la carta recibida en la preparación** hay un símbolo de bruja o de aldeana. **Ésta** se ubica horizontal en la mesa frente a cada jugador y representa su bando. En esta carta se ignoran todos los demás elementos de la carta, solo representa el rol.

**Mefistófeles** siempre hace parte de las brujas, pero este jugador tendrá la posibilidad de revelar su rol en algún momento del juego para adquirir una acción especial (explicada más adelante). Para revelarse sólo debe declararlo y destapar su carta de rol.

7

### Antes de comenzar

Es bueno que los jugadores sepan que todos pueden ser del bando de las brujas, pero que hay más cartas de aldeanas en el mazo. La primera vez que jueguen pueden llegar a sentir que el juego es muy aleatorio, pero de hecho éste es un juego de deducción. Con cada juego seguro aprenderán a reconocer nuevas pistas. Como es un juego corto, es bueno que la primera vez jueguen dos o tres partidas para que puedan empezar a reconocer patrones y lo puedan disfrutar cada vez más.

### El 31 de marzo: la noche de Walpurgis

La ronda de un jugador consta de 3 fases. Una vez finalizadas comienza el turno del jugador a la izquierda (la siniestra).

8

Las tres fase son:

- 1) El camino de los **Fuegos Fatuos**.
- 2) La entrega de los **ritos**.
- 3) La **danza** de las brujas.



## El camino de los Fuegos Fatuos



El jugador en su turno comenzará por revelar 1 a 3 cartas de la montaña. No todas las cartas pueden revelarse, pues los círculos internos (pentáculo, pentágono y pentagrama) tendrán cartas bloqueadas.

### Pentágono

La carta se encuentra bloqueada si hay dos cartas en el **pentagrama** rodeándola. Con que se remueva una de esas dos cartas, queda desbloqueada y ya se puede jugar.



La carta derecha del pentagrama fue retirada lo que posibilita mover la carta adyacente.

### Pentáculo y Pentagrama

La carta se encuentra bloqueada si hay una carta del **pentágono** siguiente. Se deben remover las dos cartas adyacentes para que la carta se desbloquee.



Las cartas laterales del pentágono externo fueron retiradas lo que posibilita mover la cartas adyacentes.

## Revelando Fuegos Fatuos

Al revelar una carta en esta fase sólo importará el ícono de Fuego Fatuo en la esquina superior izquierda. Los fuegos fatuos púrpura pierden a las aldeanas en la montaña (dan puntos a las brujas), los verdes los guían (puntos para las aldeanas). Una carta sin fuego fatuo no tiene efecto y se puede revelar la siguiente como si esa no hubiera salido

**Primera carta:** al revelar la primera carta (obligatoria), si sale un fuego púrpura, las brujas podrán ganar un punto, pero si es verde las aldeanas podrán ganar **1 punto**. Para ganarlo, el jugador debe “**parar**” y dar por terminada esta fase, en cuyo caso se **anotan** los puntos en la carta de puntuación. Si el jugador decide revelar la segunda carta, aún no se anotan los puntos.

**Segunda carta:** el efecto de esta carta depende de la anterior. Si sale **el mismo tipo** de fuego fatuo, el bando correspondiente ahora podrá ganar **3 puntos** (por ejemplo, dos fuego púrpura le darán 3 puntos a las brujas). En este caso el jugador podrá decidir “**parar**” para ganar los puntos y **anotarlos**, o podrá decidir revelar la tercera carta.

Sin embargo, si sale del **tipo contrario**, el equipo del fuego fatuo de la segunda carta anotará un punto y el jugador no podrá tomar más cartas. Ejemplo: sale primero un fuego púrpura y luego uno verde: el jugador debe parar y anotar un punto para las aldeanas.

**Tercera carta:** Sucede igual que con la segunda carta: si salen tres del mismo tipo, ese bando anotará **5 puntos**. Sin embargo, si sale del tipo contrario, el bando representado por la última carta ganará **2 puntos**. Luego de la tercera carta terminara esta fase.

**Cartas sin fuego fatuo:** Estas cartas no afectan los “combos” descritos anteriormente, de manera que la secuencia “verde” “sin fuego” y “verde” dará 3 puntos a las aldeanas. Sin embargo, cuenta como una de las tres cartas que puede revelar el jugador.

### La entrega de ritos

El jugador toma las cartas reveladas en la mano. Dependiendo de las cartas que haya tomado puede hacer 1, 2 o 3 acciones de esta manera.

**Primera acción:** el jugador deberá, obligatoriamente, entregar una carta de su mano a otro jugador. El jugador que la recibe puede verla y luego la pondrán boca abajo, debajo de su carta de rol, de manera vertical (formando una cruz). Los jugadores tendrán

libertad de decir lo que quieran, pero revelar mucho siempre es riesgoso. La puntuación se explicará más adelante.

**Segunda acción:** si el jugador aún tiene cartas, podrá, opcionalmente, entregar otra de sus cartas a otro jugador, sin embargo, esta se entregara **destapada**. El jugador que la recibe la ubica en la mesa boca arriba al lado de su carta de rol.

**Tercera acción:** si el jugador aún tiene cartas, **hizo la segunda acción**, y todas las cartas que tomó eran del **mismo tipo de fuego fatuo**, podrá tomar una de las cartas que le han entregado (destapada o no) y entregársela a otro jugador. Si la carta estaba tapada, el jugador que la recibe también la ubicará tapada (luego de verla), si no, la ubicará boca arriba a la vista de todos.



**Ojos de gato:** Si la carta tiene un ojo de gato, debe jugarse destapada siempre, así sea la primera carta entregada.

**Mefistófeles:** Mientras Mefistófeles no se haya revelado, sigue las reglas normales. Sin embargo, si se revela, Mefistófeles podrá obligar a un jugador a entregarle una carta (de la elección del jugador forzado) a otro o podrá entregar una de sus cartas a otro jugador boca arriba. Una vez revelado, Mefistófeles reemplazará su primera y segunda fase: El camino de **los Fuegos Fatuos** y La entrega de **los ritos**, por esta acción especial. La tercera fase la hace de manera habitual.



### La danza de las brujas



Durante esta fase el jugador devuelve las cartas que no haya jugado a la mesa y las

ubica en la montaña en algún lugar que sea válido (espacios no bloqueados y que no queden "flotando"). Las ubica todas boca arriba primero, luego las gira boca abajo (puede hacerlo tan rápido como desee). Ahora las brujas danzan.

El jugador **tendrá** que realizar 1 a 3 movimientos. Los movimientos válidos son:

- 1) Mover una carta desbloqueada a otro espacio de la montaña que sea válido.
- 2) Intercambiar dos cartas desbloqueadas de lugar. Cada carta toma el lugar de la otra.
- 3) No puede mover una carta que ya haya movido en esta danza.

Una vez realizado los movimientos, se termina su turno.



## Fin de Juego: la fiesta de Santa Walpurga



Si un jugador revela la carta de Santa Walpurga, el juego finaliza inmediatamente. Las cartas reveladas durante esta ronda no otorgan puntos y se ignoran. Entonces, todos los jugadores revelan su rol y abajo de éste, todas sus cartas boca abajo y destapadas. Comienza la fase de puntuación.

### Puntuación

Para puntuar los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

**Importante:** las cartas de rol ignoran su poder y no se cuentan para puntos.



## 1) Brujas: Familiares

Si las brujas, entre todas tienen dos familiares, ganan 2 puntos. Si tienen los tres ganan 5 puntos.

Se decía que las brujas llevaban familiares a la montaña durante las fiestas, que se robaban de la aldea: ternero, gatos negros, machos cabríos, y terneros entre otros.

## 2) Aldeanas: Campanas

Si alguna aldeana tiene las campanas, todos los familiares que tengan las aldeanas se espantan y se descartan.

Durante esa noche las campanas de la iglesia sonaban más frecuentemente para espantar a las brujas y los espíritus malignos.

### 3) Brujas: Crucifijo

Si una bruja tiene la carta de fertilidad y al menos un crucifijo, debe descartar ambas cartas. Esta regla se omite si la carta de Fertilidad la tiene Mefisto y está revelado.

Se creía que esa noche era, para las brujas, una fiesta de la fertilidad. Los aldeanos las espantaban con crucifijos y ciertas hierbas.

### 4) Brujas: Hierbas

Si una bruja tiene cartas de ungüentos y la carta de hierbas, debe descartar **todos** los ungüentos y las hierbas. Esta regla se omite si la carta de Hierbas la tiene Mefisto y está revelado.

Se decía que las brujas hacían ungüentos para la fiesta usando grasa de lobo, gato o

burra. Los crucifijos y las hierbas no solo protegían a los aldeanos sino a sus animales.

### 5) Escobas y Espectros de Brocken

El jugador que tenga las **escobas** anota 3 puntos para **su bando**.

Para que las brujas no se robaran las escobas y salieran volando, los aldeanos de la época las ponían con las cerdas boca arriba durante esa noche como forma de protegerlas.

Si un jugador tiene **los espectros de Brocken**, anotará 2 puntos para el bando contrario.

Los espectros de Brocken son una ilusión óptica producida por la luz que viene de detrás de la montaña cuando hay mucha niebla. Hace parecer que hubiera sombras alargadas

de personas rodeadas de arco iris.

## 6) Las brujas

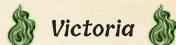
Las brujas anotan puntos así:

- Cada ungüento no descartado: 1 punto.
- Cada hoguera en su posesión: -2 puntos.
- La carta de fertilidad, si no fue descartada: 3 puntos.

## 7) Las aldeanas

Cada aldeana revisa sus cartas, sus fuegos fatuos verdes y luego resta los púrpuras. Si la resta es menor o igual a 0, no anota puntos. Si es mayor a 0, la diferencia se multiplica por dos y se anotan esos puntos (ej: un aldeano tiene 3 fuegos verdes y 1 púrpura. La diferencia es 2, por lo que gana 4 puntos).

Los fuegos fatuos son inflamaciones de metano y fósforo en el proceso de putrefacción de animales o vegetales. Se creía que algunos ayudaban a guiar a los aldeanos a lugares seguros, mientras que otros los llevaban a perderse.



Los jugadores del bando con más puntos será el victorioso. Si todos los jugadores eran brujas y ganan las aldeanas, todos habrán perdido.





**Diseñador de juego:**  
*Javier Velásquez*

**Dirección de Arte:**  
*Natalia Bedoya*

**Ilustraciones:**  
*Lala Feto*

**Diseñador Gráfico**  
*Oscar Arévalo*

**Diagramación Manual:**  
*Santiago Salazar*



*Azahar juegos 2022 , Hecho en Colombia  
Cuéntanos tu opinión en: [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)  
Encuentra más juegos en [www.azaharjuegos.com](http://www.azaharjuegos.com)*