

1. Introducción
2. Contenido del juego
3. Preparación de la partida
4. Fin de la partida
5. Tipos de cartas
6. Turno del jugador
7. Reputación
8. Asamblea
9. Juicio
10. Ultratumba
11. Excepciones/reglas avanzadas

1. Introducción

- Las Brujas es un juego de cartas de rol oculto para entre 3 y 12 jugadores (recomendamos encarecidamente jugar con 7 jugadores y medio).
- Las partidas suceden en un pueblo medieval de Europa y representan el enfrentamiento entre los habitantes del pueblo y las brujas que viven escondidas entre ellos.
- Cada uno de estos bandos tiene un objetivo distinto: los pueblerinos quieren quemar a las brujas para acabar con todos los sucesos extraños que están pasando en el pueblo, mientras que las brujas quieren confundir a los pueblerinos para que sospechen unos de otros y se quemen entre ellos.
- El juego termina cuando uno de estos bandos consigue su objetivo.

2. Contenido del juego.

- El juego contiene:
 - un folleto de instrucciones;
 - un dado de 6 caras;
 - 150 cartas, divididas en tres mazos, del siguiente modo:

Mazo Inicial (36)	Mazo General (93)	Mazo Ultratumba (20)
<ul style="list-style-type: none"> • 12 de Bando: <ul style="list-style-type: none"> ◦ 8 de Pueblerino ◦ 4 de Bruja • 24 Personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • 38 Rumores • 22 Juicios • 9 Contrajuicios • 8 Jugables durante el Juicio • 16 Sucesos 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 Ultratumba

3. Preparación de la partida

- Cada jugador recibe **tres cartas de Personaje al azar**. De estas tres, descarta dos y se queda con una, que coloca boca arriba sobre la mesa. Esta carta representa el Personaje del jugador y determina su **sexo**, su **Reputación base** y sus **habilidades**.
- La **cantidad** de cartas de Bruja y Pueblerino a incluir en cada partida viene determinada por el número de jugadores, del siguiente modo:

Nº de jugadores	Nº de pueblerinos	Nº de Brujas
3	2	1
4	3	1
5	3	2
6	4	2
7	5	2
8	5	3
9	6	3
10	6	4
11	7	4
12	8	4

- Cada jugador recibe al azar una **carta de Bando**, la consulta en secreto y la coloca **boca abajo** sobre la mesa. Esta carta decide el Bando del jugador para el resto de la partida.
- Cada jugador roba **cinco cartas** del mazo general.
- Antes de empezar el primer turno, los jugadores **cierran los ojos** mientras uno de ellos cuenta en voz alta del uno al diez. Las Brujas, y sólo ellas, aprovechan este momento para abrir los ojos, **reconocerse entre ellas** y volver a cerrar los ojos. Al finalizar los diez segundos, todos los jugadores abren los ojos y comienza la partida.
- Cada jugador tira un dado y el que obtenga el **número más alto** juega el primer turno (desempatar en caso de empate).
- Cuando acaba un turno, pasa al jugador de la derecha.

4. Objetivo y fin de la partida

- El **objetivo** de cada Bando es acabar con los jugadores del Bando opuesto.
 - Los **pueblerinos ganan** si consiguen quemar a todas las Brujas.
 - Las **Brujas ganan** si el número de Brujas con vida es superior al de pueblerinos con vida.

- Cuando sólo queden **dos jugadores con vida**, si uno de ellos es Bruja, **las Brujas ganan** la partida.

5. Tipos de cartas

- Las cartas del **mazo general** se dividen en los siguientes tipos.
 - **Rumores**: pueden ser positivos o negativos y modifican la Reputación de un jugador.
 - **Juicio**: los Juicios se usan para acusar a un jugador de brujería y celebrar un Juicio. Los Contrajuicios sirven para anular estos Juicios.
 - **Jugables durante el Juicio**: como indica su nombre, sólo se pueden usar durante un Juicio y normalmente sirven para añadir votos o modificar el resultado del mismo.
 - **Sucesos**: acontecimientos que se dan en el transcurso de la vida del pueblo.
 - **Ultratumba**: la forma que tienen los jugadores quemados de seguir afectando a lo que sucede en el pueblo.

6. Turno del jugador

- El jugador roba **una carta** del mazo general.
- El jugador puede realizar, en el orden que quiera, las siguientes acciones:
 - Jugar **UNA** carta de **Reputación positiva** sobre sí mismo o sobre cualquier otro jugador.
 - Jugar **UNA** carta de **Reputación negativa** sobre cualquier otro jugador.
 - Jugar cartas de Sucesos.
 - Jugar cartas de Juicio.
- Al terminar, el turno pasa al jugador de su derecha.
- Cuando todos los jugadores han jugado un turno, se considera que ha pasado una semana de juego y se declara la **Asamblea**.

7. Reputación

- Los **Rumores** modifican la **Reputación** de un jugador.
- Los Rumores son **positivos** o **negativos**, dependiendo de si suman Reputación (positivos) o la restan (negativos).
- Usa los Rumores positivos para **favorecer** a los jugadores de los que no sospechas que sean Brujas y los Rumores negativos para **perjudicar** a aquellos de los que sí sospechas.
- La **Reputación** de un jugador es la suma de la Reputación de su Personaje más los modificadores que se le hayan jugado.
- Durante su **turno**, cada jugador puede jugar **dos Rumores**: uno positivo y uno negativo.
- Los Rumores positivos se pueden jugar sobre **cualquier** jugador y los negativos sobre cualquier jugador **que no sea uno mismo**.
- **Norma básica de la Reputación**: ningún jugador puede tener más de **dos Rumores del mismo tipo**. Es decir, como máximo se pueden tener dos Rumores positivos y dos Rumores negativos.
- Sin embargo, se pueden jugar Rumores sobre un jugador que ya haya alcanzado el límite:

- Si se juega un Rumor positivo sobre un jugador que ya tenga dos, **el jugador que recibe** los Rumores decide qué dos Rumores positivos se quedan en juego;
- Si se juega un Rumor negativo sobre un jugador que ya tenga dos, **el jugador que juega** el Rumor decide qué dos Rumores negativos se quedan en juego;
- Esta norma refleja la capacidad que tiene un personaje para controlar las cosas buenas que dicen de él pero su incapacidad para controlar las malas.

8. Asamblea

- La Asamblea es una reunión ciudadana que se da **cada semana** tras el sermón del pastor y en las que los pueblerinos se reúnen y tratan temas importantes para el pueblo.
- Se lleva a cabo cuando cada jugador ha jugado un turno, antes de que le vuelva a tocar al que jugó el primer turno de la partida.
- La primera tarea de la Asamblea es la **Elección del Ciudadano Influyente**. El jugador con la Reputación más alta se convierte en el nuevo Ciudadano Influyente. Si hay empate entre dos o más jugadores se lleva a cabo una votación para desempatar (los jugadores se pueden votar a sí mismos). Si sigue el empate, los jugadores empatados usan el dado y el que saque puntuación más alta decide.
- La siguiente tarea es el **Descarte de Rumores Negativos**. El Ciudadano Influyente intenta calmar los ánimos entre los vecinos, por lo que puede descartar tantas cartas de Rumores negativos en juego como su total de Reputación positiva. Por ejemplo, si su Reputación es +3, puede descartar uno, dos o tres Rumores negativos; o ninguno, si así lo decide. No puede descartar más de un Rumor negativo por jugador y no puede quitarse ningún Rumor negativo a sí mismo.
- Finalmente se da el **Reparto de Cartas**: cada jugador entrega un mínimo de una carta y un máximo de tres al jugador o jugadores que desee. Estas cartas se dejan sobre la mesa, boca abajo, ante el jugador o los jugadores elegidos. Cuando todos los jugadores hayan repartido de este modo sus cartas, todos recogen las cartas que tengan delante y las ponen en su mano.
- Tras el Reparto, todos los jugadores roban del mazo general hasta completar **cinco cartas en su mano**, se da por terminada la Asamblea y es el turno del siguiente jugador.

9. Juicio

- La forma más habitual de declarar un Juicio es que un jugador use una **carta** para acusar a otro, aunque también hay otros objetos o circunstancias que pueden provocarlo.
- Si el Juicio se declara con una carta de Juicio, el acusador debe explicar los **motivos** por los cuales sospecha del acusado, para convencer al resto de jugadores.
- Si el acusado lo desea, puede **defenderse** de las acusaciones.
- A continuación se pueden jugar **Rumores** sobre el acusado. Como el Juicio es un momento excepcional, el límite al máximo de Rumores que se pueden jugar por turno queda **anulado**, por lo que todo jugador puede jugar tantos Rumores como quiera sobre el acusado.

- Sin embargo, se mantiene la regla básica de que **ningún jugador puede tener más de dos Rumores de cada tipo**, por lo que todos los Rumores que excedan del límite irán quedando descartados.
- Todos los jugadores pueden jugar tantas **Cartas Jugables Durante el Juicio** como quieran; no hay límite para este tipo de cartas en un Juicio.
- Se puede jugar un **Contrajuicio** en cualquier momento, salvo cuando el acusado es quemado y ha revelado su Bando.
- Finalmente se procede a la **votación**, a mano alzada, primero los que estén a favor de un resultado, luego los que estén a favor del opuesto. **El acusado no vota.**
- La Reputación cuenta como **votos**. La Reputación positiva da votos a favor del acusado, la Reputación negativa, votos en contra.
 - Ejemplo: si el Bibliotecario tiene -1 a la Reputación, tiene un voto en contra (además de los votos de los otros jugadores).
 - Ejemplo: si la Vecina Beata tiene +2 a la Reputación, tiene dos votos a favor (además de los votos de los otros jugadores).
- Se suman los votos de los jugadores y los votos de la Reputación para obtener el **resultado final** del Juicio.
- En caso de **empate**, el voto del Ciudadano Influyente contará **doble**.
- Si no hubiese Ciudadano Influyente, acusado y acusador tiran un dado y el que obtenga el resultado más alto decide el resultado del Juicio.
- Si el resultado del Juicio es contra el acusado, éste es **quemado**, **muere** y revela su carta de **Bando**.
- Si el acusado era una Bruja, el acusador roba tres cartas (por su buen servicio al pueblo).
- Si el acusado era Pueblerino, el acusador se descarta de todas las cartas de su mano (por quemar a un inocente).

10. Muerte y Ultratumba

- Cuando un jugador **muere**, revela su carta de Bando, se descarta de toda la mano y se convierte en un **Espectro**.
- Los Espectros **no forman parte del juego** de forma normal: no votan ni argumentan durante la Asamblea ni durante los Juicios (a menos que tengan alguna carta que lo permita), no reciben ni dan cartas durante el Reparto de Cartas y no pueden ser objetivo de las cartas de Ultratumba rotativas.
- Los Espectros, sin embargo, siguen formando parte del mismo Bando que al principio de la partida, siguen teniendo el mismo objetivo y siguen siendo los ganadores si su Bando es el que gana.
- Al morir, cada Espectro roba **tres cartas** del mazo de Ultratumba.
- Al principio de su turno, un Espectro roba una carta del mazo de Ultratumba.
- Durante su turno, los Espectros sólo pueden jugar **una carta** (salvo que haya un Juicio y usen Cartas Jugables Durante el Juicio, que no cuentan para el límite).
- Las cartas de Ultratumba usadas no van al mazo de descarte general, sino a una pila de descarte sólo de Ultratumba.

11. Reglas Avanzadas

Proponemos a continuación unas posibles reglas opcionales para aquellos jugadores que ya hayan disfrutado de un buen número de partidas a Las Brujas y quieran probar nuevas experiencias.

- **Regla del Juicio Doble**
 - Todos los juicios suponen una **Quema**: la elección es a muerte entre acusado y acusador.
 - La mecánica es la misma que en el juicio normal, salvo la votación final: los jugadores no votan a favor o en contra del acusado, sino en contra del acusado o en contra del acusador. En caso de empate, el voto del Ciudadano Influyente pasa a contar doble (si no hay Ciudadano Influyente, acusador y acusado tiran un dado y el que obtenga resultado más alto decide el resultado).
 - Tanto el acusado como el acusador pueden votar.
- **Regla de cartas de Bando aleatorias**
 - Algunos números de jugadores son óptimos para incluir mayor aleatoriedad en la proporción entre Brujas y pueblerinos:

Jugadores	Pueblerinos	Brujas
5	4	2
7	5	3
8	6	3
10	7	4

- Como habréis observado, el total de cartas es superior al de jugadores, por lo que quedará una carta de Bando, no asignada a ningún jugador, que hay que devolver al mazo sin consultar.
- Los pueblerinos **no saben exactamente cuántas Brujas hay**, por lo que nunca tendrán la certeza de si las han quemado a todas.
- Por ello, se jugará hasta que las Brujas ganen la partida por superioridad numérica de forma normal, o bien hasta que sólo queden dos jugadores, momento en que ambos revelarán el Bando al mismo tiempo; si hay una Bruja, ganan las Brujas; en caso contrario, ganan los pueblerinos.
- **Tener La Razón — Qué hacer en caso de discusión**
 - Pese a que las reglas de Las Brujas son sencillas, es posible que surjan situaciones no incluidas en ellas. Apelamos al buen hacer de los jugadores para resolverlas con deportividad, compañerismo y elegancia.
 - Pero como hay jugadores exaltados que no entrarán en razón, y no somos partidarios de la violencia, proponemos un método para resolver estos conflictos de forma ecuaníme y racional.
 - La razón no la tiene el dueño de la baraja, porque es un argumento absurdo y sólo ha pagado una vez: la razón la tiene quien haga la donación más elevada en la pestaña TENER LA RAZÓN de la web de Las Brujas.
 - TENER LA RAZÓN sólo dura hasta el final de la sesión de juego, por lo que invitamos al jugador que más haya donado a intentar jugar tantas partidas como sea posible.
 - Es posible que, en días distintos, TENER LA RAZÓN suponga decisiones completamente opuestas ante una misma situación.
 - Para ello, próximamente en nuestra web, ¡TENER LA RAZÓN — FOREVER EDITION!