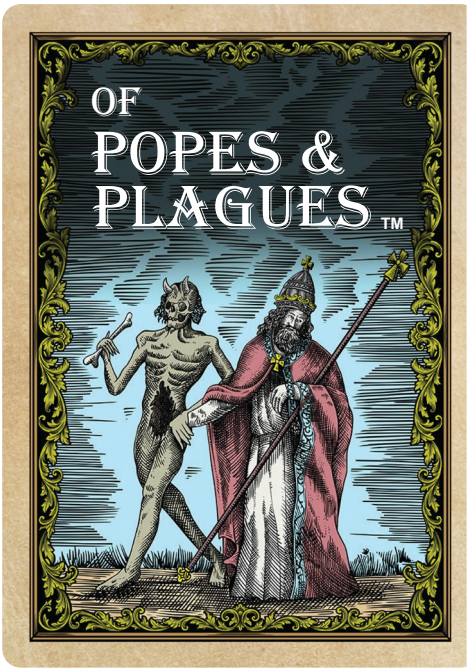
OF POPES & PLAGUES™

El juego de Plaga y Pestilencia en la Edad Media.



Tiempo de juego: 30-45 minutos
Número de jugadores: de 2 a 6
Edad: 10+

Componentes:

- 2 Dados de Plaga
- 1 Tablero de Población
- 6 Cartas de Secuencia de Turno
- 60 Cartas de Juego
- 13 Mejoras
-

Tablero de población:

Consta de espacios numerados del 0 al 49, con cuatro escudos de valor 0, 50, 100 y 150 en la parte izquierda del tablero.

Los jugadores llevarán la cuenta de su población (o “POP”) moviendo sus fichas por el tablero. Si llegas al espacio 0 desde el 49, mueve tu segunda ficha un espacio al 50, al 100 o al 150.

De igual manera, si llegas del espacio 49 al 0, mueve tu segunda ficha un espacio hacia arriba.

Disposición Inicial:

Coloca el tablero de población en el centro del área de juego, al alcance de todos los jugadores.

Cada jugador elige un color y coloca una de las fichas de su color en el espacio 0 del tablero y la otra en el pergamino 50 del tablero de población. Cada jugador empieza con una población de 50.

Coloca la carta de secuencia de turno que corresponda al color de las fichas de cada jugador frente a él/ella.

Coloca las cartas de mejora boca arriba en el centro del área de juego.

Retira las cartas Inquisition (Inquisición) y Death Ship (Death Ship) del mazo de Cartas de Juego.

Baraja el mazo restante y reparte cinco cartas a cada jugador.

Devuelve las cartas de Inquisition (Inquisición) y Death Ship (Death Ship) al mazo y barájalo, para después colocarlo en el centro del área de juego para crear el mazo de robo.

Cada jugador tira dos dados de plaga. El jugador con la mayor puntuación será el jugador inicial.

Dados de Plaga:

Dados de seis caras con la figura de Plaga en lugar de 1. La figura de Plaga equivale a sacar un 1.

Tirada de dados: el jugador tira ambos dados cada vez que las reglas indiquen Tirada de dados.

Tirada de dado: el jugador tira un solo dado cada vez que las reglas indiquen Tirada de dado.

Si se sacan dobles, el jugador que ha realizado la tirada PUEDE mover cualquiera/ todas las cartas de pestilencia que estén en juego al jugador o jugadores de su elección.

Si se saca doble plaga (dos unos), el jugador que ha realizado la tirada PUEDE mover cartas de pestilencia (tal y como se indica más arriba), pierde 20 de población, busca en el mazo de robo la carta Death Ship (Death Ship) y la juega como si se hubiera robado.

Una vez haya empezado la fase de Plaga, si en cualquier momento alguien saca doble plaga, el jugador que haya realizado la tirada pierde 20 de población.

Objetivo del Juego:

Ser el último jugador con población. ¡El que muera el último, gana!

Cuando un jugador tiene población 0, queda eliminado y todas sus cartas pasan al mazo de descarte.

Prosperidad:

El juego empieza con la fase de Prosperidad. Los jugadores hacen una tirada de prosperidad y ganan tanta población como indique la tirada más los modificadores pertinentes.

Plaga:

La fase de Plaga empieza inmediatamente en cuanto se robe el Death Ship (Barco de la Muerte) o la primera vez que haya una tirada de doble Plaga (dos unos). El jugador que robó la carta Death Ship (Barco de la Muerte) la juega sobre otro jugador. El jugador que la recibe se convierte en Jugador Activo. La carta Death Ship (Barco de la Muerte) se coloca en el centro del área de juego para indicar que la fase de Plaga ha comenzado. Durante la fase de Plaga los jugadores pierden población según sus tiradas y los modificadores pertinentes.

Secuencia de Turno:

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador lleva a cabo un turno siendo el Jugador Activo. La carta de secuencia de turno frente a cada jugador indica el orden de las acciones que se llevan a cabo durante el turno del Jugador Activo.

1. El Jugador Activo realiza una tirada de dados de prosperidad o de plaga. Durante la fase de Prosperidad, el jugador gana tanta población como indiquen los dados y los modificadores pertinentes. Durante la fase de Plaga, el jugador pierde tanta población como indiquen los dados y los modificadores pertinentes. Tales modificadores pueden ser mejoras, pestilencia y cartas de ventaja táctica. El Jugador Activo mueve sus fichas en el tablero de población en función del resultado final de la tirada y la aplicación de los modificadores pertinentes. Debido a los modificadores, es posible que un jugador pierda población durante la fase de Prosperidad o que la gane durante la de Plaga.

2. Si el Jugador Activo tiene la carta Inquisition (Inquisición) en juego, tira dos dados. Si el resultado está entre 3 y 7, pierde 5 de población. Si el resultado es de 8 o más, puede mover la carta Inquisition (Inquisición) a otro jugador de su elección. Esta tirada es aparte y se realiza después de la de prosperidad o plaga.
3. El Jugador Activo rellena su mano robando de la parte superior del mazo de roba hasta tener seis cartas. Si se roba la carta Inquisition (Inquisición) o Death Ship (Barco de la Muerte) se debe jugar inmediatamente (ver cartas especiales sobre cómo jugar dichas cartas).
4. El Jugador Activo debe:
   Jugar o descartar una carta de su mano. Cuando no queden cartas en el mazo de robo, se baraja el mazo de descarte y se forma uno nuevo.
   O bien, jugar una mejora.
5. A continuación, es el turno del siguiente jugador en sentido horario.

Cartas de Juego:

Las Cartas de Juego tienen o bien un sol o bien una rata en la esquina superior izquierda.

Durante su turno, el Jugador Activo puede jugar una carta sobre sí mismo o sobre otro jugador. Normalmente, aunque no tiene porqué ser así, se juegan las cartas de sol sobre el propio jugador y las de rata sobre otros jugadores. El jugador sobre el que se juega la carta se denomina jugador objetivo.

El jugador objetivo ganará o perderá población tal y como se describe en la parte inferior de la carta. Una vez jugada, dicha carta va al mazo de descarte.

Algunas cartas hablan de Take (coger) población. Se resta población del jugador o jugadores objetivo(s) y se añade a la propia.

Algunas cartas especifican la pérdida de una mejora además de la pérdida de población. Si el jugador objetivo tiene más de una mejora en juego, el Jugador Activo decide cúal pierde.

Cartas especiales:

Hay dos cartas, Death Ship (Barco de la Muerte) e Inquisition (Inquisición), que tienen bordes negros con ratas trepando por el lado izquierdo. Estás cartas no estarán en el reparto inicial y se deben jugar en cuanto se roben.

Si ambas cartas se roban durante el mismo turno, se juega primero la carta Inquisition (Inquisición) seguida de la de Death Ship (Barco de la Muerte); pudiéndose jugar sobre diferentes jugadores objetivos. Ninguna de las dos cartas será eliminada de la partida hasta el final de la misma.

Inquisition (Inquisición): Se coloca la carta frente al jugador objetivo. Durante cada una de los turnos del jugador objetivo, dicho jugador DEBE realizar una tirada de dados de inquisición. Con un resultado de 3 a 7, pierde 5 de población. Con un resultado de 8 o superior, el jugador PUEDE pasar la carta a otro jugador. Si la carta de Inquisition (Inquisición) la tenía un jugador eliminado, debe moverla a otro jugador que todavía tenga población.

Death Ship (Barco de la Muerte): El jugador objetivo pierde 10 de población (ver Plaga).

Algunas cartas tienen un sol amarillo en la parte superior izquierda. Se pueden jugar en cualquier momento en el que se realice una tirada o como respuesta a otra carta jugada. Se pueden jugar independientemente de que el jugador sea el activo o el objetivo.

Buy Indulgence/Negotiated Peace (Comprar Indulgencia/Negociar Paz): Se juegan para ignorar/descartar las cartas de War (Guerra) o Crusade (Cruzada). Se debe jugar ANTES de llevar a cabo una tirada.

Tactical Advantage(Ventaja Táctica): El que la juegue puede añadir o restar dos de cualquier tirada hecha por cualquier jugador. Se pueden jugar más de una de estas cartas, siendo los modificadores acumulativos. Se puede jugar DESPUÉS de una tirada de dados. Si se juega durante la resolución de una guerra, todas las ventajas tácticas permanecen en juego hasta que se resuelva la misma.

Pestilence (Pestilencia): Cuando se juegue o se mueva una carta de Pestilence (Pestilencia), el jugador objetivo pierde 5 de población. No se descarta si no que permanece frente al jugador objetivo. Cada vez que el jugador tenga

que realizar una tirada de Prosperidad , se aplicará un modificador de -1 a la misma. Cada vez que el jugador tenga que realizar una tirada de Plaga, se aplicará un modificador de +1. Un mismo jugador puede tener varias cartas de Pestilencia en juego. Las tiradas afectadas lo serán por el total acumulado de las que tenga. Por ejemplo, si el jugador tiene 3 cartas de Pestilencia frente a él/ella, modificarán cualquier tirada de Prosperidad o Plaga con 3, positivos o negativos. Si se sacan dobles, el jugador que lo haya hecho PUEDE mover cualquier número de cartas de Pestilencia en juego a cualquier otro jugador o jugadores.

War (Guerra): El Jugador Activo instiga una guerra. Decide quién será el jugador objetivo sobre el que la jugará. El jugador objetivo debe seleccionar otro jugador, que no sea el activo, con el que tendrá la guerra. Tanto el jugador objetivo como el seleccionado tira cada uno un dado, modificado por Tactical Advantages (Ventajas tácticas) o City Walls (Murallas) en juego, tanto para uno como para el otro. La tirada más alta sufre las pérdidas indicadas para el ganador, mientras que la tirada más baja sufre las indicadas para el perdedor. En caso de empate (después de aplicar modificadores), ambos jugadores sufren las pérdidas del ganador y vuelven a tirar, siguiendo sufriendo pérdidas hasta que uno de los jugadores “gane”. Si las pérdidas incluyen la retirada de una mejora, el ganador de la guerra decide qué mejora de las del perdedor se pierde.

Si solo hay dos jugadores, el objetivo tira un dado. Si sale impar, sufre las pérdidas del ganador. Si sale par, las del perdedor. SOLAMENTE en este caso, cualquier jugador que use una carta de Tactical Advantage (Ventaja táctica), puede declarar la tirada como par o impar. Si se juega más de una carta, se tendrá que tirar el dado.

Mass Migration (Migración en Masa): Se reduce en 5 la población de todos los demás jugadores. El Jugador Activo gana la población perdida por los demás y PUEDE mover una carta Pestilence (Pestilencia).

Children's Crusade (La Cruzada de los Niños): Se reduce en 15 la población del jugador objetivo. El Jugador Activo aumenta en 15 su población.

Knights Templar (Caballeros Templarios) y Knights Hospitaller (Caballeros Hospitalarios): Las cartas de Caballero son las únicas de mejora que se incluyen en el mazo de robo. Permanecen frente al jugador hasta que se retiren por efecto de otra carta, ofrecen modificadores a tiradas de guerra, evitan las cruzadas y permiten al jugador construir la mejora que venga indicada. Si se retira una carta de Knights Templar (Caballeros Templarios) o Knights Hospitaller (Caballeros Hospitalarios), va a la pila de descarte. Si el Jugador Activo juega una y la mejora indicada ya no está disponible, recibe todos los beneficios, menos la posibilidad de construir dicha mejora.

Cartas de Mejora:

Las Cartas de Mejora tienen un maestro cantero en la esquina superior izquierda.

El Jugador Activo puede construir una mejora durante su turno EN VEZ DE jugar o descartar una carta. Las mejoras modifican tiradas de dados y pueden limitar las cartas que pueden afectar a un jugador.

Para construir una mejora, se selecciona una de las que estén disponibles en el centro del área de juego y se coloca frente al jugador. Permanecerá allí hasta que otra carta la retire.

Hay 6 tipos de mejora: Aqueduct (Acueducto), City Walls (Murallas), Monastery (Monasterio), Sewers (Alcantarillado), Knights Templar (Caballeros Templarios) y Knights Hospitaller (Caballeros Hospitalarios). Ningún jugador en ningún momento podrá tener más de una mejora de cada tipo.

Cuando otra carta retire una mejora, ésta se retira del juego y no volverá a poder ser utilizada.

El Jugador Activo decide qué mejora se retira con el uso de esa carta. Por ejemplo, el Jugador Activo juega una carta de Fire (Fuego) sobre el jugador objetivo, que tiene en juego las mejoras de Knights Templar (Caballeros Templarios), Aqueduct (Acueducto) y City Walls (Murallas). El jugador objetivo pierde 5 de población y el Jugador Activo elige una de las tres mejoras que se retira del juego.

Cuando se retira una mejora como consecuencia de perder una guerra, el ganador elige qué mejora se retira.

Reglas Opcionales:

Disposición inicial para una partida más corta: TPara controlar la duración de la fase de Prosperidad, se coloca la carta Death Ship (Barco de la Muerte) en el mazo cerca de la parte superior en vez de barajarla en la pila de robo.

Mejoras: (En partida con dos o tres jugadores). Se limita el número de mejoras usando solamente dos de cada tipo. El resto de cartas de mejora se retiran de la partida.

Mejoras: Solamente se pueden construir durante la Prosperidad. Con la excepción de Knights Templar (Caballeros Templarios) y Knights Hospitaller (Caballeros Hospitalarios), que podrán jugarse en cualquier momento y construirán una mejora tal y como indica la carta.

Plaga: Cuando un jugador llega a tener 100 de población , se busca en el mazo de robo la carta Death Ship (Barco de la Muerte) y se juega como si se hubiera robado.

Inquisition (Inquisición): Si cualquier jugador tiene Knight Templars (Caballeros Templarios) en juego, la carta de Inquisición debe ir a ese jugador cuando se juegue o mueva. La carta Knight Templars (Caballeros Templarios) se descarta inmediatamente.

Basado en un diseño original de Tray Green y Dawn Payn

Desarrollado por Tray Green, Hillary Green y Donald Green

Diseño gráfico original de Paul Dale

Diseño gráfico nuevo de Giovanni Spadaro

Con ayuda de Jennifer Green, Joe Adams, Rhianna Avril, Jacob Bowyer, Juda Bowyer, Zak Dace, Brianna Seward, Khaled Abduljabbar y Nathaniel Pennell.

Agradecimientos adicionales al restaurante y club de jazz The Majestic - KC y a Walter Steward

Traducción al español: JL “Bicho” San Miguel

Copyright 2024 Hillary´s Toy Box, todos los derechos reservados