



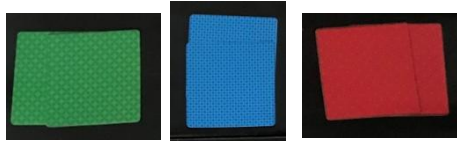
Categoría: Estratégico/Familiar Edad: A partir de 10 años nº jugadores: 2-7 Duración: 10-20 minutos  
Componentes: 84 discos de bruja + 28 cartas de selección + 7 Grimorios (ptos por mayorías) + 1 carta Gran Sacerdotisa

Reúne a las brujas más sabias de los bosques del Reino para hacer el mayor *Aquelarre* de todos los tiempos!!

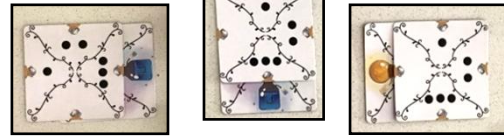
Autor: Félix Bernat Julián  
feberju@hotmail.com  
618260999

- Cada carta de *Bruja* tiene tres características, muestra la *Disciplina* (color) que domina, y la cantidad de *Empatía* y *Sabiduría* que posee.
- ★ La *Sabiduría* son los puntos de victoria. Una selección de brujas de cada *Disciplina* realizará el *Aquelarre* y puntuará al final del juego.
  - La *Empatía* es la habilidad para adelantarse al resto de jugadores para conseguir brujas de los bosques.

## Mecánica Principal



En secreto los jugadores realizan su selección (empatía y Disciplina)...



..., luego se muestran...

...y los jugadores actúan una vez tomando brujas del color elegido de la parte superior de las pilas de discos. Los jugadores con mayor empatía seleccionada actuarán antes. Los empates se resuelven con la carta de Gran Sacerdotisa



*Aquelarre* es un juego estratégico rápido de jugar, donde no hay entretorno. Los jugadores experimentan el turno estratégico, donde intuir las intenciones de los oponentes para hacer la jugada más idónea, junto con el turno emocional, donde se resuelven las jugadas, en ellas se producirá la interacción entre los jugadores que hayan elegido un mismo color.

Un carrusel de sensaciones que consigue un gran flujo de juego. **En resumen *Aquelarre* es un juego sencillo con una buena base estratégica y rápido ritmo de juego.**

### Estrategia (*Dilema del prisionero para muchos jugadores*)

Al inicio de la partida los jugadores seleccionan una disciplina (color) donde su hermandad es especialista, de manera que si acaban la partida teniendo la mayoría reciben el Grimorio de su color (también se reciben Grimorios por mayorías de colores comunes a todos los jugadores). Esto hará que, en principio, los jugadores intuyan que selección puede ser la más adecuada de sus oponentes y actuar en consecuencia. Con la partida ya avanzada las intenciones de los oponentes van a cambiar dependiendo de cómo estructuran sus mayorías, por lo que los jugadores tendrán que ir adaptando sus estrategias. Como los colores de los discos en los niveles inferiores de las pilas son visibles, los jugadores tienen suficiente información hacia donde puede conducir la partida. Claro que los oponentes pueden pensar que alguien intentará sabotear su jugada, por lo que quizás haga su 2ª o 3ª mejor jugada. De hecho suele pasar que la mejor jugada donde llevarse muchas brujas, ningún jugador acabe haciéndola.