



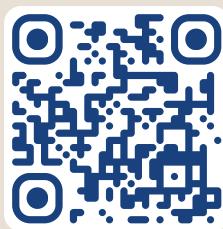
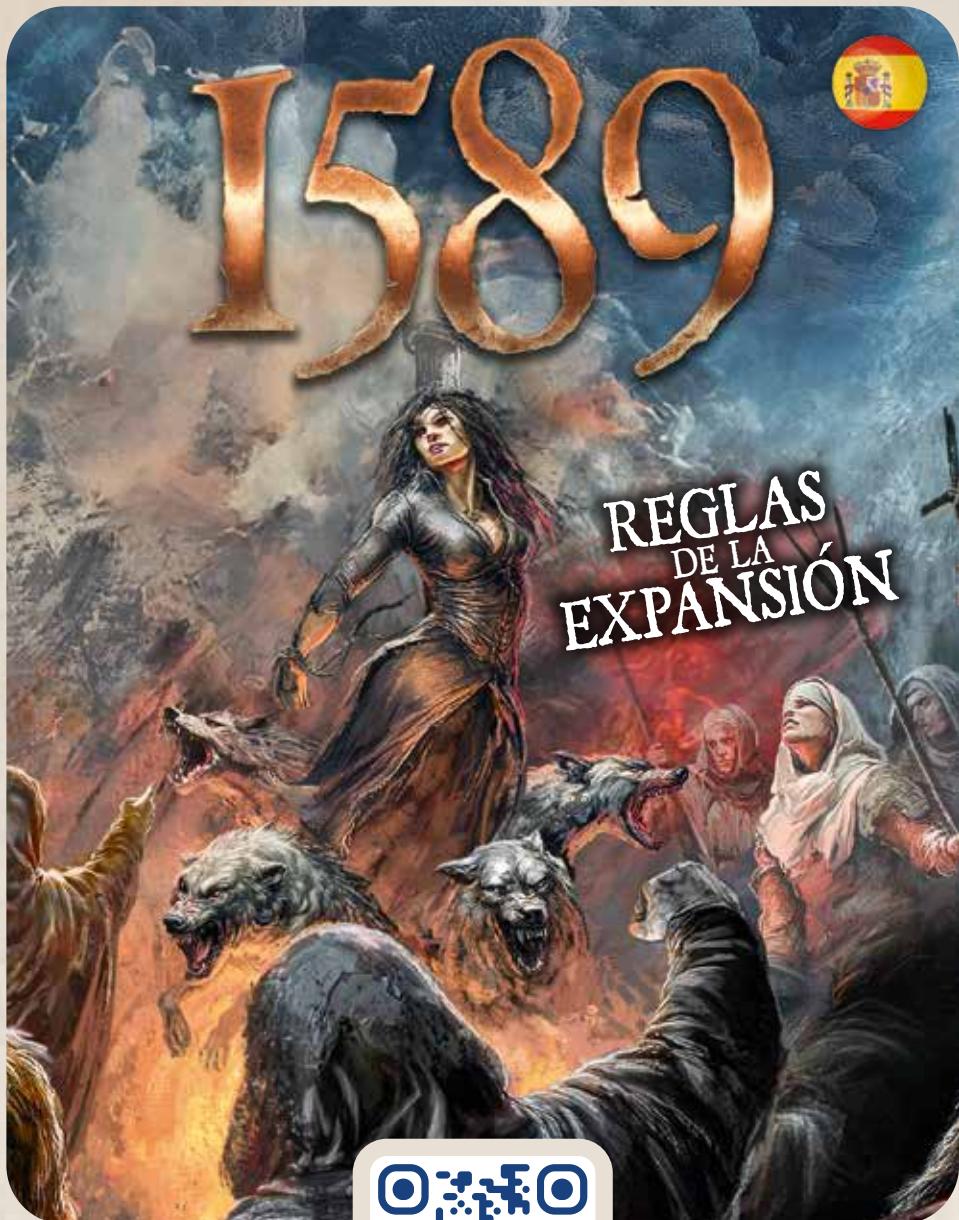
Un set de expansión de Erik Burigo



1589



REGLAS
DE LA
EXPANSIÓN



JUEGO EN SOLITARIO

Si eres un lobo solitario y deseas enfrentarte al Prior, al Cazador, a las Moralistas y — si tienes la expansión *Faster than the Flame* — incluso al Burgomaestre, guiando tú solo a los Powerwolf... ¡estas son las sencillas reglas que debes seguir!

Al inicio de la partida, roba 5 cartas **Acción** y 5 cartas Estratagema.

En cada **Fase 4: Merecido descanso**, roba 2 cartas Estratagema adicionales.

Inoltre, la **Fase 4: Merecido descanso** cambia de la siguiente manera:

► SUB FASE A: EL INSTINTO SALVAJE

- Juega 1 carta Acción de tu mano, opcionalmente acompañada de una carta de Estratagema.
- Revela las 2 primeras cartas del mazo Acción. Puedes asignar a cada una una carta Estratagema relacionada desde tu mano, si lo deseas.
- Asigna las 3 cartas de Acción a la Línea de Acción.

RECUERDA: Un Powerwolf solo puede realizar una acción por turno. En caso de conflicto, deberás decidir cuál acción asignarle. Las cartas de Acción no asignadas se descartan.

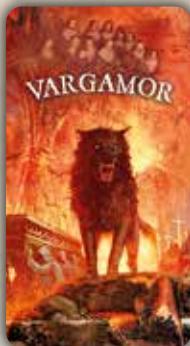
► SUB FASE B: EL INGENIO HUMANO

Esta fase funciona exactamente igual que en las partidas multijugador, pero puedes jugar 2 cartas Acción + Estratagema de tu mano en lugar de solo 1.

*In the night came the killers with the cross
And the word of God was long forsaken**

Killers with the cross - Powerwolf





*Queen of the moors and the fields, crowned as the pact with the wolves had been sealed. Vargamor witch of the night, to your honour we're kneeling! Vargamor, Mother of wolves, save the pack from the harm of the light!**

*Vargamorr - Powerwolf

Esta expansión para el juego 1589 contiene **17 cartas de Misión**.

Cada carta indica los **REQUISITOS**, **RECOMPENSAS**, y **CONSECUENCIAS** de la Misión:

- De 1 a 3 íconos de Acción

0
3 Acciones idénticas



0
2 pares de Acciones diferentes



■ Carta de Ejemplo A



■ Carta de Ejemplo B

- La recompensa por la finalización exitosa de la Misión

- Una combinación de Powerwolf (de 0 a 3)

3 Powerwolf
Sin Powerwolf

- Consecuencias activas hasta que la Misión esté completada

CONFIGURACIÓN:

1. Baraja el mazo de cartas de Misión y manténlo accesible para los jugadores.
2. Da la vuelta a la carta superior y colócala boca arriba junto al tablero, a la izquierda de la Línea de Acción. Esta es la Misión activa.

FASE 3: CONSECUENCIAS

Al final de **Fase 3: Consecuencias**, comprueba si se cumplen todos los **REQUISITOS** de la carta de Misión activa.

Ejemplo: Si la Misión activa es la **Carta de Ejemplo B**, deben estar **Falk Maria**, **Matthew**, y **Charles** en la Línea de Acción, y al menos uno de los Powerwolf en la Línea de Acción debe haber realizado la acción "**Convencer a la Biempensante**".

- Si se cumplen todos los **REQUISITOS**, uno o más jugadores reciben las **RECOMPENSAS** y luego descarta la carta de Misión. La decisión sobre quién recibirá las recompensas es una **elección comunal**.

Nota: Si también estás usando la *Expansión Lupus Hereticus* junto con esta expansión, las **cartas de Acción Lupus Hereticus no cumplen ni el requisito de Powerwolf ni el de Acción.**

- Si no se cumplen los **REQUISITOS**, la Misión aún no está completa y permanece activa:
 - I. Sufre inmediatamente las **CONSECUENCIAS** indicadas en la carta, pero...
 - II. Puedes asignar cualquier número de cartas de Acción tomadas de la Línea de Acción a la carta de Misión (deslízalas debajo de la carta de Misión de modo que solo se vea el Powerwolf y la acción). ChatGPT ha detto: Estas cartas cuentan para cumplir los requisitos de la Misión además de cualquier carta de Acción jugada durante el siguiente turno.

FASE 4: MERECIDO DESCANSO

Durante **Fase 4: Descanso Bien Mercedo**, si no hay ninguna carta de Misión activa, coloca la carta superior del mazo de Misión en juego como una nueva Misión activa.

RECOMPENSAS



Roba una carta de Estratagema.



Apaga una Antorcha.



Sustraer una de la zona de la hoguera.



Retrocede al Cazador 1 casilla.



Roba 1 ficha de Paso en Falso de la bolsa y colócalas en la casilla VII de la Pista de Turno sin revelarla.



Retrocede a todas las Moralistas 1 casilla cada una. Recuerda: ¡Una Moralista que haya llegado a la zona de la hoguera [casilla "0"] ya no puede ser convencida de retroceder!



2 jugadores (elegidos de común acuerdo) ganan cada uno 1 Punto de Sangre.



2 jugadores (elegidos de común acuerdo) ganan cada uno, 1 carta de Estratagema.



Durante **Fase 4: Mercedo Descanso** (paso 6), los jugadores pueden robar de las cartas jugadas este turno.

CONSECUENCIAS

(No incluido en el juego base)



Cada jugador debe descartar 1 carta de Estratagema.

1589

FASTER THAN THE FLAME



Esta expansión para el juego 1589 contiene **3 módulos diferentes**, que se pueden usar juntos o por separado.

- **Incense & Iron - El Burgomaestre**
- **The Wildest of the Pack**
- **Lupus Hereticus**

► MÓDULO 1: INCENSE & IRON - EL BURGOMAESTRE

En la lúgubre Blutfurt, una ciudad manchada por la sangre de las cacerías de brujas, gobierna el Burgomaestre Ulrich Bührig, conocido como “der Schachspieler” — el Jugador de Ajedrez. Tejiendo siempre sus intrigas, a veces ayudando, a veces oponiéndose al Prior, mueve piezas invisibles en un juego de poder y sospecha. ¡Cada favor que concede tiene un precio!

Este módulo incluye **10 cartas de Burgomaestre** (ilustradas horizontalmente), cada una con diferentes efectos mostrados en los lados izquierdo y derecho de la carta.

CONFIGURACIÓN: Baraja el mazo de Der Bürgermeister y manténlo al alcance de los jugadores.

FASE 2: PUESTA EN MARCHA

Al final de **Fase 2: Plan en marcha**, por cada Powerwolf que permanezca en la Guarida, volteá 1 carta de Burgomaestre.

Cada carta debe **revelarse, resolverse y descartarse** antes de pasar, si es necesario, a la siguiente.

Uno de los jugadores que no haya jugado ninguna carta de Acción debe elegir entre las 2 opciones ofrecidas por el Burgomaestre (algunas ofertas son obligatorias y deben elegirse).

- **Gasta Puntos de Sangre** para obtener un beneficio (opción izquierda)
- **Gana Puntos de Sangre** pero sufre las consecuencias (opción derecha)



Nota: Si el jugador no tiene o no quiere gastar los Puntos de Sangre para la opción izquierda, debe elegir la opción derecha en su lugar.

Importante: Los Puntos de Sangre que deben gastarse pueden provenir de todo el grupo, no solo del jugador que toma la decisión.

BENEFICIOS

Roba una carta de Estratagema.

Apaga una Antorcha.

Sustraer una Fajina de la zona de la hoguera.

Sustraer una Fajina del casillero del turno actual en la Pista de Turno.

Añade la carta superior del mazo de Estratagema al Área de Evidencia boca abajo (no puedes mirarla).

Al final de **Fase 3: CONSECUENCIAS**, ignora la consecuencia del Powerwolf "ausente".

Devuelve a la bolsa una ficha de Paso en Falso de tu elección de entre las que estén en juego.

Retrocede 2 casillas a una Moralista de tu elección.

Ignora 1 consecuencia negativa este turno (ya sea en el tablero de juego o en la Línea de Acción).

Retrocede al Cazador 1 casilla.

TRIBUTOS A PAGAR

Cada jugador debe descartar 1 carta de Estratagema.

Enciende 2 Antorchas.

Toma 1 Paquete de la reserva y colócalo directamente en la zona de la hoguera.

Roba un Token de Paso en Falso, y si corresponde a un Powerwolf en la Guardia, pon ese token en juego.

Descarta una carta del Área de Evidencia.

Aplica la consecuencia del Powerwolf "ausente" en la Línea de Acción (se aplicará de nuevo durante **Fase 3: Consecuencias**).

Voltea la carta superior del mazo de Cazador y activa su Trampa central. El Powerwolf no puede usar los Puntos de Sangre obtenidos de esta carta de Burgomaestre para evitar la Trampa, pero sí puede usar los que ya tenga en reserva.

Roba un Token de Paso en Falso y colócalo directamente en juego (ver el recuadro "¡Cogido en el acto!" en las reglas básicas).

La Moralista más alejada de la Casilla de la Pira avanza 2 casillas.

VARIANTE FÁCIL: Los Puntos de Sangre obtenidos de las opciones de la derecha se incrementan en 1.

VARIANTE DIFÍCIL: Los Puntos de Sangre obtenidos de las opciones de la derecha se reducen en 1.

► MÓDULO 2: THE WILDEST OF THE PACK



*Wolves are on the hunt tonight, wake the storm and bring to fall the liar, all the night victorious!**

*Wolves of War - Powerwolf



Este módulo consiste en **5 cartas**, una para cada Powerwolf, con el ícono de la **nueva Acción de Manada**:

Preparación: Baraja las cartas adicionales de Acción de Manada junto con el mazo de cartas de Acción del Juego Base.

FASE 1: PLAN DE RESCATE

Al final de **Fase 1: Plan de Rescate**, cualquier jugador que haya jugado una carta de Acción de Manada elige 1 de estas 2 opciones:

- **Devuelve a la bolsa un Token de Paso en Falso** que ya ha sido asignado a otro Powerwolf.
- **Añade una carta de Estratagema de tu mano a la carta de Acción jugada sobre otro Powerwolf.** La carta de Estratagema debe estar relacionada con la Acción. De esta manera, **más de una carta de Estratagema puede emparejarse con una carta de Acción**.

FASE 2: PUESTA EN MARCHA

- Cuando un Powerwolf realiza una Acción que tiene 2 o más cartas de Estratagema relacionadas, aplica los efectos de todas ellas en el orden elegido por el jugador que jugó la carta de Acción.
- El Powerwolf cuya carta de Acción de Manada fue jugada no realiza ninguna Acción este turno, y su miniatura permanece en la Guarida.

► MÒDUL 3: LUPUS HERETICUS



*We fought the daylight Any battle, any war
The call for blood worth dying for**

*Where the wild wolves have gone - Powerwolf

Este módulo consiste en **5 cartas de Acción Lupus Hereticus** que no representan a un Powerwolf específico.

Preparación: Baraja las cartas de Acción Lupus Hereticus junto con el mazo de cartas de Acción del Juego Base.

FASE 1: PLAN DE RESCATE

- **Las cartas de Acción Lupus Hereticus solo pueden jugarse** durante el Paso A de **Fase 1: PLAN DE RESCATE**. Pueden combinarse con cualquier carta de Estratagema.

Importante: Al revelar las cartas de Acción, **si se revelan 2 o más cartas de Acción Lupus Hereticus, descarta todas ellas inmediatamente**; cualquier carta de Estratagema asociada puede descartarse o devolverse a la mano, a discreción del jugador que las jugó.

- Una carta **Lupus Hereticus** puede colocarse en la Línea de Acción en cualquier posición elegida por el jugador que la jugó y contará como una carta de Powerwolf en esa posición.

FASE 2: PUESTA EN MARCHA

- Una carta **Lupus Hereticus** permite al jugador **realizar cualquiera de las 5 Acciones** del Juego Base que elija.
- Si la Acción elegida es “Convencer a las Moralistas”, **retrocede 1 Moralista 3 casillas**.
- **Usa los íconos Apagar Antorcha y Retirar Fagot** en las cartas según se indica en el Juego Base.

FASE 3: CONSECUENCIAS

- Todas las cartas Lupus Hereticus tienen la misma **consecuencia de Paso en Falso**: Roba 1 token de la bolsa. Si ese token coincide con el Powerwolf de la posición ocupada por la carta Lupus Hereticus, coloca el Token de Paso en Falso en juego.