Resumen de la ronda

1. Producción

Produce recursos y monedas.

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

2. Cartas

1. Descarta todas las cartas de edificio excepto 1.
2. Roba 4 cartas de edificio y 1 carta de evento.
3. Pasa 2 de tus nuevos edificios, tal como se indica en el dorso de las cartas (excepto en la ronda 1).

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

3. Tratos

Sigue las instrucciones de la aplicación:

1. Haz una oferta (¡no puedes ofrecer un alma!)
2. La aplicación reparte las ofertas. Acéptala o recházala.
3. La aplicación vuelve a repartir las ofertas. Acéptala o recházala.
4. La aplicación devuelve los cofres.

4. Acciones

1. Si tienes 2 cartas de evento, descártate 1.
2. Planifica el evento y las acciones.
3. Resuelve el plan tal como se indica en el tablero de acciones.
4. Paga para realizar acciones extra.
5. Comprueba los logros / .

5. Intereses

1. Mueve tu indicador de intereses tantas casillas como deuda tengas.
2. Después, aumenta tu deuda en 1 por cada vez que el indicador de intereses haya entrado en la casilla inicial.
3. Si tu deuda supera la casilla 10, sitúala en la 9 y recibe .

6. Reputación

1. Los jugadores con la reputación más alta reciben .
2. Los jugadores con la reputación más baja reciben .
3. Los indicadores se desplazan hacia el centro.

7. Caza de brujas

8. Inquisición

Avanza la rueda de producción a la siguiente ronda.

¡No lo olvides!

Puedes pedir un préstamo y comprar o vender recursos en cualquier momento.

Caza de brujas e Inquisición

7. Caza de brujas (2 & 3)

1. Los jugadores se acusan simultáneamente (puedes tener la mano vacía).
2. Si 2 jugadores coinciden, el acusado debe mostrar 3 fichas de alma o confesar.

8. Inquisición (3 & 5)

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

1.ª parte – Ritual siniestro

1. Puedes comprar alas de ángel a 5 monedas cada una.
2. Preparad los cofres:
   - **El diablo** tiene que incluir todas las fichas con la marca del sectario. También puede poner fichas de mortal.
   - **El sectario** y los **mortales** pueden intentar descubrir al diablo.

     +

     Ronda 5: No pueden intentar descubrir al diablo si ya lo descubrieron en la ronda 3.
   - **Los mortales** también pueden intentar descubrir al sectario.

     +
   - **Todos** pueden incluir para sobornar a los inquisidores.
3. Abrid los cofres y resolvedlos:
   - Poned las monedas en el tablero. Cada 5 monedas sobornan a 1 inquisidor, empezando por A, luego B y finalmente C.
   - Mirad las almas que hay en el cofre del diablo y entregad las recompensas al diablo y al sectario.
   - Resolved los intentos de averiguación:

     Ronda 3:
     - Si no hay 2 intentos que coincidan, devolved todos los intentos.
     - Si 2 intentos coinciden, retirad todos los intentos. Cualquier jugador a quien hayan acusado dos veces debe decir si la acusación es cierta o falsa.
     - Utiliza la aplicación para devolver los cofres a sus propietarios.

     Ronda 5:
     - Puntúa todos los intentos de las dos rondas.

2.ª parte - Inquisidores

Con cada inquisidor tienes que mostrar 1 ficha de alma, pagar 1 indulgencia o asumir la penalización.

Al final de la ronda 3:
- Desvela los inquisidores B y C.
- Todos los ***invitados*** regresan a su mazo.
- Voltea la ficha de resumen de la Inquisición.

Cofres iniciales

Diablo:

Sectario:

Mortal: /

Para expertos:

+

+

Resumen de la ronda

1. Producción

Produce recursos y monedas.

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

2. Cartas

1. Descarta todas las cartas de edificio excepto 1.
2. Roba 4 cartas de edificio y 1 carta de evento.
3. Pasa 2 de tus nuevos edificios, tal como se indica en el dorso de las cartas (excepto en la ronda 1).

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

3. Tratos

Sigue las instrucciones de la aplicación:

1. Haz una oferta (¡no puedes ofrecer un alma!)
2. La aplicación reparte las ofertas. Acéptala o recházala.
3. La aplicación vuelve a repartir las ofertas. Acéptala o recházala.
4. La aplicación devuelve los cofres.

4. Acciones

1. Si tienes 2 cartas de evento, descártate 1.
2. Planifica el evento y las acciones.
3. Resuelve el plan tal como se indica en el tablero de acciones.
4. Paga para realizar acciones extra.
5. Comprueba los logros / .

5. Intereses

1. Mueve tu indicador de intereses tantas casillas como deuda tengas.
2. Después, aumenta tu deuda en 1 por cada vez que el indicador de intereses haya entrado en la casilla inicial.
3. Si tu deuda supera la casilla 10, sitúala en la 9 y recibe .

6. Reputación

1. Los jugadores con la reputación más alta reciben .
2. Los jugadores con la reputación más baja reciben .
3. Los indicadores se desplazan hacia el centro.

7. Caza de brujas

8. Inquisición

Avanza la rueda de producción a la siguiente ronda.

¡No lo olvides!

Puedes pedir un préstamo y comprar o vender recursos en cualquier momento.

Caza de brujas e Inquisición

7. Caza de brujas (2 & 3)

1. Los jugadores se acusan simultáneamente (puedes tener la mano vacía).
2. Si 2 jugadores coinciden, el acusado debe mostrar 3 fichas de alma o confesar.

8. Inquisición (3 & 5)

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

1.ª parte – Ritual siniestro

1. Puedes comprar alas de ángel a 5 monedas cada una.
2. Preparad los cofres:
   - **El diablo** tiene que incluir todas las fichas con la marca del sectario . También puede poner fichas de mortal .
   - **El sectario** y los **mortales** pueden intentar descubrir al diablo. +

     Ronda 5: No pueden intentar descubrir al diablo si ya lo descubrieron en la ronda 3.
   - **Los mortales** también pueden intentar descubrir al sectario. +
   - **Todos** pueden incluir para sobornar a los inquisidores.
3. Abrid los cofres y resolvedlos:
   - Poned las monedas en el tablero. Cada 5 monedas sobornan a 1 inquisidor, empezando por A, luego B y finalmente C.
   - Mirad las almas que hay en el cofre del diablo y entregad las recompensas al diablo y al sectario.
   - Resolved los intentos de averiguación:

     Ronda 3:
     - Si no hay 2 intentos que coincidan, devolved todos los intentos.
     - Si 2 intentos coinciden, retirad todos los intentos. Cualquier jugador a quien hayan acusado dos veces debe decir si la acusación es cierta o falsa.
     - Utiliza la aplicación para devolver los cofres a sus propietarios.

     Ronda 5:
     - Puntúa todos los intentos de las dos rondas.

2.ª parte - Inquisidores

Con cada inquisidor tienes que mostrar 1 ficha de alma, pagar 1 indulgencia o asumir la penalización.

Al final de la ronda 3:
- Desvela los inquisidores B y C.
- Todos los ***invitados*** regresan a su mazo.
- Voltea la ficha de resumen de la Inquisición.

Cofres iniciales

Diablo:

Sectario:

Mortal: /

Para expertos:

+

+

Resumen de la ronda

1. Producción

Produce recursos y monedas.

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

2. Cartas

1. Descarta todas las cartas de edificio excepto 1.
2. Roba 4 cartas de edificio y 1 carta de evento.
3. Pasa 2 de tus nuevos edificios, tal como se indica en el dorso de las cartas (excepto en la ronda 1).

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

3. Tratos

Sigue las instrucciones de la aplicación:

1. Haz una oferta (¡no puedes ofrecer un alma!)
2. La aplicación reparte las ofertas. Acéptala o recházala.
3. La aplicación vuelve a repartir las ofertas. Acéptala o recházala.
4. La aplicación devuelve los cofres.

4. Acciones

1. Si tienes 2 cartas de evento, descártate 1.
2. Planifica el evento y las acciones.
3. Resuelve el plan tal como se indica en el tablero de acciones.
4. Paga para realizar acciones extra.
5. Comprueba los logros / .

5. Intereses

1. Mueve tu indicador de intereses tantas casillas como deuda tengas.
2. Después, aumenta tu deuda en 1 por cada vez que el indicador de intereses haya entrado en la casilla inicial.
3. Si tu deuda supera la casilla 10, sitúala en la 9 y recibe .

6. Reputación

1. Los jugadores con la reputación más alta reciben .
2. Los jugadores con la reputación más baja reciben .
3. Los indicadores se desplazan hacia el centro.

7. Caza de brujas

8. Inquisición

Avanza la rueda de producción a la siguiente ronda.

¡No lo olvides!

Puedes pedir un préstamo y comprar o vender recursos en cualquier momento.

Caza de brujas e Inquisición

7. Caza de brujas (2 & 3)

1. Los jugadores se acusan simultáneamente (puedes tener la mano vacía).
2. Si 2 jugadores coinciden, el acusado debe mostrar 3 fichas de alma o confesar.

8. Inquisición (3 & 5)

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

1.ª parte – Ritual siniestro

1. Puedes comprar alas de ángel a 5 monedas cada una.
2. Preparad los cofres:
   - **El diablo** tiene que incluir todas las fichas con la marca del sectario. También puede poner fichas de mortal.
   - **El sectario** y los **mortales** pueden intentar descubrir al diablo. +

     Ronda 5: No pueden intentar descubrir al diablo si ya lo descubrieron en la ronda 3.
   - **Los mortales** también pueden intentar descubrir al sectario. +
   - **Todos** pueden incluir para sobornar a los inquisidores.
3. Abrid los cofres y resolvedlos:
   - Poned las monedas en el tablero. Cada 5 monedas sobornan a 1 inquisidor, empezando por A, luego B y finalmente C.
   - Mirad las almas que hay en el cofre del diablo y entregad las recompensas al diablo y al sectario.
   - Resolved los intentos de averiguación:

     Ronda 3:
     - Si no hay 2 intentos que coincidan, devolved todos los intentos.
     - Si 2 intentos coinciden, retirad todos los intentos. Cualquier jugador a quien hayan acusado dos veces debe decir si la acusación es cierta o falsa.
     - Utiliza la aplicación para devolver los cofres a sus propietarios.

     Ronda 5:
     - Puntúa todos los intentos de las dos rondas.

2.ª parte - Inquisidores

Con cada inquisidor tienes que mostrar 1 ficha de alma, pagar 1 indulgencia o asumir la penalización.

Al final de la ronda 3:
- Desvela los inquisidores B y C.
- Todos los ***invitados*** regresan a su mazo.
- Voltea la ficha de resumen de la Inquisición.

Cofres iniciales

Diablo:

Sectario:

Mortal: /

Para expertos:

+

+

Resumen de la ronda

1. Producción

Produce recursos y monedas.

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

2. Cartas

1. Descarta todas las cartas de edificio excepto 1.
2. Roba 4 cartas de edificio y 1 carta de evento.
3. Pasa 2 de tus nuevos edificios, tal como se indica en el dorso de las cartas (excepto en la ronda 1).

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

3. Tratos

Sigue las instrucciones de la aplicación:

1. Haz una oferta (¡no puedes ofrecer un alma!)
2. La aplicación reparte las ofertas. Acéptala o recházala.
3. La aplicación vuelve a repartir las ofertas. Acéptala o recházala.
4. La aplicación devuelve los cofres.

4. Acciones

1. Si tienes 2 cartas de evento, descártate 1.
2. Planifica el evento y las acciones.
3. Resuelve el plan tal como se indica en el tablero de acciones.
4. Paga para realizar acciones extra.
5. Comprueba los logros / .

5. Intereses

1. Mueve tu indicador de intereses tantas casillas como deuda tengas.
2. Después, aumenta tu deuda en 1 por cada vez que el indicador de intereses haya entrado en la casilla inicial.
3. Si tu deuda supera la casilla 10, sitúala en la 9 y recibe .

6. Reputación

1. Los jugadores con la reputación más alta reciben .
2. Los jugadores con la reputación más baja reciben .
3. Los indicadores se desplazan hacia el centro.

7. Caza de brujas

8. Inquisición

Avanza la rueda de producción a la siguiente ronda.

¡No lo olvides!

Puedes pedir un préstamo y comprar o vender recursos en cualquier momento.

Caza de brujas e Inquisición

7. Caza de brujas (2 & 3)

1. Los jugadores se acusan simultáneamente (puedes tener la mano vacía).
2. Si 2 jugadores coinciden, el acusado debe mostrar 3 fichas de alma o confesar.

8. Inquisición (3 & 5)

Durante esta fase puedes pagar tus deudas.

1.ª parte – Ritual siniestro

1. Puedes comprar alas de ángel a 5 monedas cada una.
2. Preparad los cofres:
   - **El diablo** tiene que incluir todas las fichas con la marca del sectario. También puede poner fichas de mortal.
   - **El sectario** y los **mortales** pueden intentar descubrir al diablo.

     +

     Ronda 5: No pueden intentar descubrir al diablo si ya lo descubrieron en la ronda 3.
   - **Los mortales** también pueden intentar descubrir al sectario.

     +
   - **Todos** pueden incluir para sobornar a los inquisidores.
3. Abrid los cofres y resolvedlos:
   - Poned las monedas en el tablero. Cada 5 monedas sobornan a 1 inquisidor, empezando por A, luego B y finalmente C.
   - Mirad las almas que hay en el cofre del diablo y entregad las recompensas al diablo y al sectario.
   - Resolved los intentos de averiguación:

     Ronda 3:
     - Si no hay 2 intentos que coincidan, devolved todos los intentos.
     - Si 2 intentos coinciden, retirad todos los intentos. Cualquier jugador a quien hayan acusado dos veces debe decir si la acusación es cierta o falsa.
     - Utiliza la aplicación para devolver los cofres a sus propietarios.

     Ronda 5:
     - Puntúa todos los intentos de las dos rondas.

2.ª parte - Inquisidores

Con cada inquisidor tienes que mostrar 1 ficha de alma, pagar 1 indulgencia o asumir la penalización.

Al final de la ronda 3:
- Desvela los inquisidores B y C.
- Todos los ***invitados*** regresan a su mazo.
- Voltea la ficha de resumen de la Inquisición.

Cofres iniciales

Diablo:

Sectario:

Mortal: /

Para expertos:

+

+