

## PRESENTACIÓN

### Procesiones



“La Semana Santa es el principal evento del año en tu ciudad. Ahora, eres el presidente de una cofradía. Bajo tu mandato, tendrás que hacer que la procesión brille por encima de todas las demás. Para ello, tendrás que reunir cofrades, reclutar una banda de música, sacar a relucir los mejores pasos y organizar el mejor recorrido posible”

## ELEMENTOS DEL JUEGO

**1 tablero de puntuación.** Para registrar la puntuación de los jugadores.  
**9 tableros de juego.** Combinados, forman un único tablero de juego.  
**4 marcadores de jugador.** Fichas para moverse por el tablero.  
**4 marcadores de puntuación.** Fichas para registrar la puntuación.  
**Hojas de itinerario.** Para anotar los lugares visitados.  
**Instrucciones.**

**165 cartas:**

**Cartas de procesión (x56) // Cartas de movimiento (x48)**  
**Cartas de objetivo secundario (x32) // Cartas de evento (x12)**  
**Cartas de objetivo principal (x10) // Cartas de cofradía (x5)**  
**Carta de puntuación (x1) // Carta de ayuda (x1)**

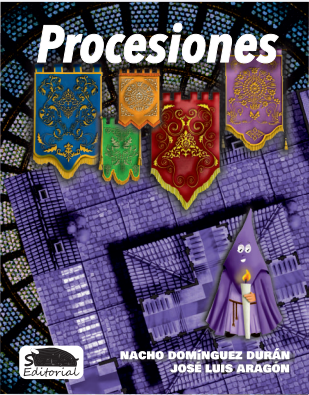


1

Forma el **mazo de acción**. Para ello, baraja conjuntamente, por cada jugador en la partida, 8 cartas de objetivo secundario junto a 12 cartas de movimiento (1 carta de dos y pingada y de sopas de ajo, 2 cartas de chocolate y churros; y 3 cartas de almendras garrapiñadas y vino).

La persona que haya comido pipas más recientemente será el jugador inicial.

## JUEGO Y OBJETIVO



En “Procesiones”, representas el papel de un presidente de cofradía. A lo largo de 4 jornadas de juego, tendrás que componer tu procesión con cofrades, músicos, pasos y elementos especiales, para, posteriormente, llevarla de recorrido por la ciudad y visitar lugares de interés. Durante el juego, tratarás de cumplir objetivos, que podrán ser principales o secundarios.

El objetivo es sumar el mayor número de puntos de victoria posibles. Los puntos de victoria se conseguirán:

- Durante la partida.
  - Visitando lugares de interés
  - Cumpliendo objetivos secundarios
- Al final de la partida.
  - Comprobando los objetivos principales
  - Analizando el valor de cada procesión

3

Comenzando por el jugador inicial (y continuando en el sentido de las agujas del reloj), los jugadores deciden cómo jugar sus objetivos secundarios y cartas de movimiento. En este momento, se desvelan dos eventos, que estarán vigentes hasta el final de la jornada.

Las cartas de **objetivo secundario** pueden completarse, guardarse para otra ronda (si así lo indica) o descartarse para obtener un punto de movimiento extra. Si se completan, otorgarán unos puntos de victoria determinados.

Cada jugador comenzará con 5 puntos de movimiento. Además, utilizará las cartas de **movimiento** (obligatoriamente en la jornada en la que se obtienen). Se suman los puntos de movimiento totales y se aplican. El jugador toma su marcador de jugador (que representa su procesión) y lo mueve por el tablero respetando los puntos de movimiento totales (se tienen que gastar todos, salvo cuando se vuelva a entrar en la catedral, ya que eso hace que el recorrido de la procesión finalice). Durante el recorrido, podrán visitarte diferentes lugares de la ciudad, tal y como se explicará más adelante.

### Jornada 2: Viernes Santo

#### ●Fase de mejora de la procesión

Se repite el proceso de la “fase de composición de la procesión”, pero esta vez con menos cartas y en sentido inverso.

Se tomará el mazo de descartes y se le añadirán cartas hasta que haya 3 cartas por jugador en la partida. Tras añadir las cartas, se baraja el mazo y se reparten 3 cartas a cada uno.

Cada jugador selecciona una carta, la pone boca abajo y pasa el resto a su derecha. Cuando todos han elegido, se revela la carta, que se incluye en la procesión. Nuevamente, se selecciona una carta y la carta sobrante se va al mazo de descartes.

#### ●Fase de acción (selección y movimiento)

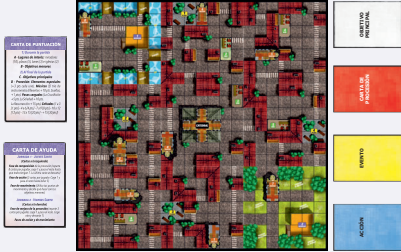
Se repite, paso por paso, la fase de acción de la primera jornada, con la salvedad de que las cartas se dejan ahora a la derecha durante la ronda de selección. Además, la ronda de movimiento la comenzará, esta vez, el siguiente jugador en sentido horario.

Nuevamente, se desvelan dos eventos.

5

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Conforma el tablero principal, formando un cuadrado de 3x3 con los tableros (en la primera partida se recomienda situar la catedral en el centro del tablero, los miradores en esquinas opuestas y las plazas equidistantes).



Sitúa el tablero de puntuación junto al tablero de juego y, a su lado, el *bloc de lugares de paso*.

Reparte a cada jugador su marcador de jugador (que colocará en una puerta de salida de la catedral) y su marcador de puntuación (que colocará en el tablero de puntuación).

Reparte una **carta de cofradía** a cada jugador.

Baraja y reparte una **carta de objetivo principal de recorrido** y una **carta de objetivo principal de composición a cada jugador** (no se deben revelar a los demás jugadores).

Forma el **mazo de eventos**. Para ello, baraja las 12 cartas de evento y ponlas boca abajo al lado del tablero.

Forma el **mazo de procesión**. Para ello, debes tomar:

- Cartas de cofrade (por cada jugador, incluye en el mazo 1 carta de 4 cofrades, 1 carta de 3 cofrades, 1 carta de 2 cofrades y 1 carta de 1 cofrade).
- Cartas de instrumento (por cada jugador, incluye en el mazo 2 cartas de carraca, 2 de tambor y 2 de corneta).
- Cartas de elementos especiales (por cada jugador, incluye 1 carta de incienso y otra de cruz).
- Cartas de paso (en primer lugar, baraja todos los pasos; en segundo lugar, incluye en el mazo, de manera aleatoria, dos cartas por cada jugador).

2

## DESARROLLO DEL JUEGO

*\*Importante\**: a partir de ahora es importante diferenciar entre puntos de victoria y puntos de movimiento.

En el momento de iniciar la partida, los tres mazos (eventos, procesión y acción) deben estar preparados y cada jugador debe tener su tarjeta de cofradía (que le dará una ventaja especial durante el juego), sus dos cartas de objetivos principales (que, en caso de ser completadas, otorgarán puntos de victoria al final de la partida) y debe haber colocado su marcador de jugador y su marcador de puntuación.

El juego se desarrolla a lo largo de 4 jornadas, con una estructura similar. En cada una habrá una fase de composición (o mejora) de la procesión y una fase de acción (que constará de ronda de selección de cartas y ronda de movimiento).

### Jornada 1: Jueves Santo

#### ●Fase de composición de la procesión

En esta primera fase del juego, los jugadores reciben, cada uno, 8 cartas del mazo de procesión. Miran sus cartas, seleccionan 1 de ellas, la ponen boca abajo sobre la mesa y dejan las cartas restantes a su izquierda.

Cuando todos han elegido, se revela la carta simultáneamente y se deja sobre la mesa, formando su área de procesión. A continuación, se repite el proceso hasta que sobra tan solo una carta, que se dejará en el mazo de descartes (mazo que se forma boca arriba junto al mazo de procesión). Cada jugador tendrá una procesión con 7 cartas en este momento.

#### ●Fase de acción (selección y movimiento)

La primera parte de la “fase de acción” es la “ronda de selección”. En ella, cada jugador recibe 5 cartas del mazo de acción (que está compuesto por cartas de movimiento y cartas de objetivos secundarios). Toma una, la pone boca abajo sobre la mesa y deja el resto en un montón a su izquierda. Cuando todos han terminado, se repite el proceso hasta que no quedan cartas. Tras esto, cada jugador revela sus cartas y comienza la “ronda de movimiento”.

4

### Jornada 3: Sábado Santo

#### ●Fase de mejora de la procesión

Se repite el proceso de la “fase de mejora de la procesión”, de la jornada 2. En esta ocasión, se vuelve a repartir hacia la izquierda.

#### ●Fase de acción (selección y movimiento)

Se repite la fase de acción tal y como se jugó en la primera jornada, siendo el siguiente jugador, en sentido horario, quien comience en esta ocasión. Se revelan dos eventos nuevos.

### Jornada 4: Domingo de Resurrección

#### ●Fase de mejora de la procesión

Se repite, paso por paso, la fase de mejora de la procesión de la segunda jornada (pasando las cartas a la derecha).

#### ●Fase de acción (selección y movimiento)

Se repite la fase de acción tal y como se jugó en la segunda jornada (dejando las cartas a la derecha) y rotando el jugador inicial en sentido horario. De la misma manera, se sacan dos nuevos eventos.

Al terminar esta última ronda de movimiento, se desencadena el final de la partida y se procede al recuento de puntos de victoria final.

## FINAL DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTOS

El final de la partida se produce tras la última ronda de movimiento.

Los jugadores hasta ahora habrán ido sumando las puntuaciones de:

- Las visitas a los lugares de interés (ver más adelante).
- Los objetivos secundarios (ver más adelante).

En este momento, cada jugador suma los puntos de victoria de:

- Sus objetivos principales (ver a continuación).
- Su procesión (la puntuación de cada elemento de la procesión se detalla a continuación).

Quien más puntos de victoria tenga, será el ganador. En caso de empate, gana quien más objetivos secundarios haya completado. Si el empate persiste, gana el dueño del juego.

6



OBJETIVOS PRINCIPALES

Cada jugador recibe, al principio de la partida, dos objetivos principales. En ellos, se detalla un recorrido a realizar y unos elementos que deberá tener su procesión para recibir el número de puntos indicado. Si no se cumple el objetivo, no se suman dichos puntos.

CARTAS DE PROCESIÓN

Cartas de cofrade

Las cartas de cofrade tienen dos posibles usos. 1) Se pueden usar para cargar los pasos, tal y como se verá en las *cartas de pasos*. 2) Se pueden utilizar para que desfilen en la procesión.

Si se utilizan para cargar los pasos, se situarán bajo ese paso y ya no podrán utilizarse para desfilar (esto significa que ya no puntúan como cofrades individuales, sino como parte de los pasos).

Si se utilizan para desfilar, otorgarán puntos de victoria en función del número total acumulado. Los puntos que otorgan vienen reflejados en la siguiente tabla:

| Nº Cofrades        | 1 a 3 | 4 a 6 | 7 a 9 | 10 a 12 | 13 a 15 | 16 o + |
|--------------------|-------|-------|-------|---------|---------|--------|
| Puntos de victoria | 1     | 4     | 8     | 12      | 20      | 30     |

Cartas de instrumento

Las cartas de instrumento pueden ser: tambor, corneta y carraca. Hay 8 de cada tipo, pero en las partidas únicamente se incluirán dos cartas por jugador.

Como es sabido, los instrumentos funcionan mejor si se asocian entre ellos, por lo tanto, los puntos de victoria que otorgarán variarán en función de cómo se combinen.

Si se obtienen 3 instrumentos distintos, el trío dará 10 puntos. En caso de no completarse el trío, cada instrumento dará un punto.

*Ejemplo* – María tiene 1 carta de corneta, 2 de carraca, y 3 de tambor. Utilizará una de cada tipo para formar un trío y obtener 10 puntos de victoria. La carraca y los tambores restantes le darán un punto de victoria cada uno. Por lo tanto, obtendrá 13 puntos de victoria.

CARTAS DE OBJETIVO SECUNDARIO

Las cartas de objetivo secundario se obtienen en la fase de acción. En el turno del jugador se podrán descartar (si no es, ni será, posible su uso) para recibir 1 punto de movimiento extra o jugarlas y obtener los puntos de victoria indicados. Estos objetivos podrán completarse, según lo indique la carta, bien en la jornada en curso, o bien en cualquier jornada a conveniencia del jugador.

Hasta que se complete el objetivo, la carta quedará boca arriba junto a nuestra procesión. Una vez completado, se suman los puntos de victoria correspondientes y se guarda bajo la carta de cofradía (será importante en caso de desempate).

*\*Aclaración:* los objetivos que incluyan pasos solo darán puntos de victoria si el paso está cargado (es decir, si se han puesto los cofrades requeridos debajo del paso previamente).

LAS CARTAS DE MOVIMIENTO Y EL DESPLAZAMIENTO POR EL TABLERO

Las cartas de movimiento

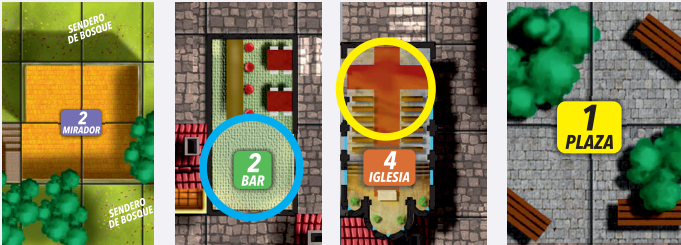
Las cartas de movimiento se obtienen en la fase de acción y han de jugarse en esa jornada (no se pueden guardar para jornadas posteriores). Hay seis tipos de cartas diferentes y cada una otorga diferentes puntos de movimiento, en función de cómo se combine con otras cartas o de la jornada en la que se utilicen. El número de cartas por jugador y los puntos de movimiento que otorga cada una se detalla en la siguiente tabla.

| Carta                  | Nº por jugador | Puntos de movimiento                        |
|------------------------|----------------|---------------------------------------------|
| Sopas de ajo           | 1              | +5 (+15 si es Viernes Santo)                |
| Dos y pingada          | 1              | +5 (+15 si es Domingo de Resurrección)      |
| Chocolate              | 2              | +4 o +10 si la juegas junto a unos churros  |
| Churros                | 2              | +4 o +10 si la juegas junto a un chocolate  |
| Almendras garrapiñadas | 3              | 1 = 3 / 2 = 9 / 3 = 18<br>4 = 30 / 5 = 45 / |
| Vino                   | 3              | 1: +10 / 2: +8 / 3: +5 / 4 o 5: 0           |

- Hay cuatro tipos de lugares de interés que visitar (miradores, plazas, iglesias y bares).
- En los espacios transitables (calles y puentes) no se puede volver a pisar la casilla anterior. En los lugares de interés sí se puede (es posible entrar y salir por la misma casilla).
- Si hay otro jugador ocupando una casilla, esta queda bloqueada (aunque impida el paso o completar una visita a un lugar de interés).

Visitar lugares de interés

Un lugar de interés se considera visitado cuando se han pisado todas sus casillas “transitables”. Las *plazas* y los *miradores* tienen sus cuatro casillas transitables; los *bares* tienen una sola casilla transitable (aquella que contiene la etiqueta); y las *iglesias* también tienen una sola casilla transitable (aquella que NO contiene la etiqueta y cuyas alfombras señalan los lugares por donde se puede entrar y salir). La casilla no transitable de iglesias y bares se considera un edificio urbano y no se puede atravesar.



Cuando se visita un lugar, se tacha el cuadrado correspondiente en el bloc de lugares de paso para indicar que ya se ha visitado (esto no impide que otros jugadores lo visiten) y el jugador sumará los puntos de victoria correspondientes. Cada lugar se puede visitar en más de una ocasión, pero solo puntuará una vez en toda la partida. Los puntos de victoria están reflejados en la siguiente tabla:

Cartas de elementos especiales

Hay 2 diferentes (cruz e incienso) y en cada partida hay una de cada tipo por jugador. Cada una de las cartas de este tipo que tengas en la procesión otorgará tres puntos de victoria. No tienen ningún beneficio extra, pero son puntos de victoria garantizados y pueden ser importantes para los objetivos principales y menores.

Cartas de paso

Si se ha seleccionado un paso, este requerirá que se empleen cierto número de cofrades para su carga. Es obligatorio realizar esta acción si, en el momento en que se juega la carta, se tienen los cofrades necesarios. Por ejemplo, *Pedro* toma el paso de la Soledad, que requiere emplear exactamente dos cofrades. Pedro tiene dos cartas de un cofrade y una carta de tres cofrades. Le gustaría esperar a tener una carta de dos cofrades porque está esperando coger la Crucifixión, que requiere emplear exactamente 1 cofrade. Pero, dado que es obligatorio cargar el paso si se tienen los cofrades necesarios, está obligado a usar sus dos cartas de un cofrade para cargar la Soledad.

Las cartas de cofrades que se empleen se pondrán debajo del paso, dejándolas ligeramente visibles para identificar los pasos que están cargados de los que no lo están. Estos cofrades ya no cuentan para la puntuación de cofrades que desfilan en la procesión.

La relación de cartas de paso, junto a sus requisitos y los puntos de victoria, es la siguiente:

| Pasos | Nombre       | Requisitos                     | Puntos | Nº Cartas |
|-------|--------------|--------------------------------|--------|-----------|
|       | Crucifixión  | Emplear exactamente 1 cofrade  | 5      | 3         |
|       | La Soledad   | Emplear exactamente 2 cofrades | 10     | 3         |
|       | Resurrección | Emplear exactamente 3 cofrades | 15     | 2         |

Aclaraciones

- Los chocolates y los churros, por sí solas, dan 4 puntos de movimiento cada una, pero si junto los dos en la misma mano, al descartarlas me darán 20 en total (es decir, 10 cada una). Por ejemplo, si Juan tiene 2 chocolates y 1 churro, obtendrá 24 puntos de movimiento (20 por el par + 4 por el chocolate desemparejado).
- Las almendras garrapiñadas: la primera da 3 puntos de movimiento, la segunda el doble, la tercera el triple, etc. Por ejemplo, si María junta 3, obtendría 18 puntos de movimiento (3+6+9).
- El vino es el caso más especial. La primera carta de vino otorga 10 puntos de movimiento, pero el resto, en lugar de sumar, restará. Por ejemplo, si Pedro, al final de su mano, tiene 3 cartas de vino, solo obtendrá 5 puntos de movimiento.

Cómo aplicar las cartas de movimiento.

Por turnos (empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario), se aplicarán las cartas de movimiento. Se sumarán los puntos de movimiento de todas las cartas, más los objetivos secundarios descartados (que otorgan +1 punto de movimiento) a los 5 puntos de movimiento base y se procederá al desplazamiento por el tablero. En las siguientes jornadas, variará el jugador inicial.

El desplazamiento por el tablero

Los jugadores moverán el marcador de jugador por el tablero teniendo en cuenta algunas reglas:

- Hay lugares transitables: calles y puentes.
- Hay lugares no transitables: edificios urbanos, río y bosque frondoso.
- Hay lugares transitables pero con penalización de movimiento. El sendero del bosque requiere emplear dos puntos de movimiento para cada casilla. Si al jugador solo le quedase un punto de movimiento disponible, SÍ puede acceder a una nueva casilla de sendero de bosque.
- La catedral es el lugar inicial de los jugadores. A la hora de entrar y salir de ella, se puede hacer por cualquiera de las puertas, pero no por las casillas diagonales. Cuando el jugador regrese a la catedral, ya no podrá volver a salir (salvo que el motivo de volver a la catedral sea el evento “tren turístico”). Cuando se entra en la catedral, el primer marcador de jugador ocupa el centro de la catedral, mientras que los siguientes ocuparán las puertas por las que entren, dejándolas bloqueadas.

| Lugar   | Cantidad | Puntos de victoria |
|---------|----------|--------------------|
| Iglesia | 8        | 2                  |
| Bar     | 6        | 3                  |
| Plaza   | 4        | 5                  |
| Mirador | 2        | 10                 |

VARIANTES PAR DOS Y TRES JUGADORES

*Caos en la ciudad* – Para añadir mayor dificultad al juego de dos y tres jugadores, se podrán incluir en la partida los marcadores de jugador restantes, que harán la función de jugadores neutros y podrán obstaculizar al resto de jugadores. ¿Cómo funcionaría en una partida a tres jugadores? El marcador de jugador neutro inicia el movimiento en la puerta libre de la catedral. Cuando un jugador finaliza su movimiento particular, puede mover 6 casillas al cofrade neutro siguiendo las reglas convencionales. Por lo tanto, al terminar la jornada, el marcador de jugador se habrá movido 18 casillas. ¿Cómo funcionaría en una partida a dos jugadores? Los marcadores de jugador neutros se sitúan en las puertas libres de la catedral. Cuando el jugador termine su movimiento particular, podrá repartir 10 puntos de movimiento entre los dos marcadores de jugador neutros.

*Aclaración.* Los marcadores de jugador neutros no otorgan puntos al visitar edificios. Se pueden beneficiar de las bonificaciones de los eventos, sin pagar ningún coste.

Ninguna parte de esta publicación, incluidos los diseños, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o fotocopia, sin permiso previo del editor.