

2-5 PLAYERS AGES 8+

# BABAYAGA

AN ENCHANTING CARD GAME

## RULES OF PLAY

### CONTENTS

78 cards

### OBJECT

Have the fewest points in hand by casting spells to collect Baba Yaga cards, along with other low-scoring cards.

### SET UP

- ★ Separate the Baba Yaga cards (red back) and the Owl spell cards (teal back) from the main deck (black back) and place each in a pile in the middle of the playing area.
- ★ Take a moment to identify the different cards that make up the main deck. Note that the majority are potion cards (valued 1-7). In addition, there are three types of spell cards: Pelicans, Baba Yaga's Cats, and Baba Yaga's Lost Wand. Each spell has an activation value printed in the corner. There are also two special cards: Garlic and Mortar. (See "Spells" and "Special Cards" for more details.)

### STARTING SETUP

- ★ Once you are familiar with the cards, shuffle the main deck and deal 5 face down to each player. (Keep your cards in your hand, secret from opponents.)
- ★ Stack the deck face-down in the center of the playing area to form a draw pile. Draw the top two cards and place one face up on either side of the draw pile to form discard piles.



### HOW TO PLAY

Whoever last saw a black cat starts the game and play continues to the left. On your turn, **take one of the following actions**, making sure to end your turn with 5 cards in hand.

- 1. Exchange a card.** Place any single card from your hand on one of the two discard piles and then either take the top card from the draw pile or the top card from the opposite discard pile, as long as it is not a spell card that was recently activated. (See "Cast a Spell" for details.)  
*Note: If there is ever only one discard pile, you must discard your card to the opposite pile.*

**2. Cast a Spell.** If you have a spell card (Pelican, Owl, Cats, Lost Wand) you may activate it by discarding a number of potion cards whose total adds up to the activation value of the spell card. (For example a 3 potion and a 4 potion will activate a Pelican spell.) Place the potion cards on one of the discard piles and on top of them place the spell card. After following the actions of the spell, replenish your hand to 5 cards by taking any remaining cards from the draw pile. *Remember: The total sum of the potion cards must be exactly equal to the value of the spell for it to be active. If you place a spell without any potion cards it is not active, and the next player can take it.*



**3. Declare "Baba Yaga!"** If the total value of your hand is 4 or less, you can declare "Baba Yaga!" and end the game.

**Important Tip!**  
The back side of the Baba Yaga cards is red, the back side of the Owl cards is teal. Keep an eye on your opponents' hands and try to estimate, according to their behavior and cards, how close they are to declaring "Baba Yaga!"

If the draw pile runs out - shuffle both discard piles to form a new a draw pile. Any Owl cards that were in the discard piles will now be a part of the draw pile and can be exchanged by players on their turns.

### SPELLS

The key to getting a low-scoring hand is collecting Baba Yaga cards, whose value is 0. In order to get them, you will have to cast Pelican and Owl spells.

**A Pelican can turn into a Baba Yaga or an Owl.**  
Discard potion cards from your hand that add up to 7, along with the Pelican card and then draw either one Baba Yaga card or one Owl card from its respective pile. Replenish your hand back up to 5 cards (if necessary) from the draw pile.

**An Owl can turn into two Baba Yagas.**  
Discard potion cards that add up to 7 from your hand, along with the Owl card and then draw two Baba Yaga cards from the pile. Replenish your hand back up to 5 cards (if necessary) from the draw pile.

**Baba Yaga's Cats and Lost Wand**  
In the main deck hide Baba Yaga's cats and her lost wand. Both of these have magical powers that can allow you to influence your opponents' plans.

**Take a Baba Yaga or Owl card from another player.**  
Discard potion cards that add up to 7 from your hand, along with the Cats card. Then take either a Baba Yaga or Owl card from another player of your choosing! That player has to give you the card and take a different card from the draw pile. Replenish your hand back up to 5 cards from the draw pile.

**Dispel Baba Yagas and Owls.**  
Discard potion cards that add up to 8 from your hand, along with the Lost Wand card. Then, declare whether you wish to dispel Baba Yagas or Owls. Every player who has that card in hand (except you) must return one to its respective pile and take a different card from the draw pile. Replenish your hand back up to 5 cards from the draw pile.

### SPECIAL CARDS

**Garlic protects you from spells.**  
If another player casts a Lost Wand or a Cats spell on you, you can instantly block it using a Garlic card. Instead of doing what the spell requires, place the Garlic card on a discard pile and take a different card from the draw pile. No potions are required to activate a Garlic card. However, any Garlic cards left in your hand at the end are worth 10 points.

**Mortar is a wild potion card.**  
The Mortar card can stand for any number of potions required to cast a spell. Just place it on a discard pile along with any spell you wish to cast from your hand. No potions are required to activate a Mortar card. However, any Mortar cards left in your hand at the end are worth 10 points.

### ENDING THE GAME

Once the value of your hand is 4 or less, you can declare "Baba Yaga" and immediately end the game. You may only declare on a turn where you have not cast a spell. That is, if you cast a spell and reached a value of 4 or less, you have to wait for your next turn to declare "Baba Yaga."



After declaration, all players show their cards and add up the values of all their cards including any spells or special cards. Whoever has the lowest score wins. In case of a tie, whoever has more Baba Yaga cards wins.

### TOURNAMENT PLAY







Find a piece of paper to keep score. Play a series of rounds as per the above rules. At the end of each round, every player receives points which are added to their scores from previous rounds:

- Winner** - 0 points
- Losers** - Value of their hands at the end of the round
- Declarer who lost to a lower hand** - 25 points (other player receives 0 points.)
- Declarer who won with 5 Baba Yaga cards** - 0 points and all other players receive 30 points.
- A player who, upon declaration, has 5 "1" potion cards** - 0 points and all the other players receive 20 points.

Once a player reaches 100 points, the player with lowest total score is the winner.

## QUICK GUIDE TO CARD ACTIONS



	Collect either 1 Baba Yaga or 1 Owl		All players (but you) return 1 Baba Yaga or 1 Owl
	Collect 2 Baba Yagas		Instantly block Baba Yaga's Cats or Lost Wand
	Steal 1 Baba Yaga or Owl from any player		Wild potion card

### A WORD FROM GAMEWRIGHT

For those who don't recognize the title, Baba Yaga is a legendary character from Slavic folklore. While there is much debate surrounding both the origins of the name and the details of tale, by all accounts it is a colorful story full of many twists and turns! Inventor Itay Ben Ari captured the essence of Baba Yaga's mystical origin in this cleverly designed card game, concocted with the perfect combination of elements - chance, strategy, and surprise. Artist Dima Je's bold illustrations punctuate a sense of other-worldly enchantment. We hope you can feel a part of the magic as you play!



Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006  
email: jester@gamewright.com  
http://www.gamewright.com  
©2016 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.



Game by Itay Ben Ari  
Illustrations by Dima Je

Follow us!



2-5 JUGADORES AÑOS

# BABAYAGA

UN ENCANTADOR JUEGO DE CARTAS

## REGLAS DEL JUEGO

### CONTENIDO

78 cartas

### OBJETIVO

Tener la menor cantidad de puntos en la mano lanzando hechizos para recolectar cartas de Baba Yaga, junto con otras cartas de menor puntuación.

### PREPARACIÓN

- ★ Separa las cartas de Baba Yaga (reverso rojo) y las cartas de hechizo de Búho (reverso verdoso) del resto del mazo (reverso negro) y colócalas en pilas separadas al centro del área de juego.
- ★ Toma un momento para identificar las diferentes cartas que forman el mazo principal. Nota que la mayoría son cartas de poción (valores 1-7). Adicionalmente, hay tres tipos de cartas de hechizo: Pelícanos, Gatos Negros y Varitas Perdidas. Cada hechizo tiene un valor de activación impreso en la esquina. Hay también dos cartas especiales: Ajo y Mor-tero. Ve "Hechizos" y "Cartas Especiales" para más detalles.

### PREPARACIÓN

- ★ Una vez familiarizado con las cartas, baraja el mazo y reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. (Mantén tus cartas en tu mano, secretas a los oponentes).
- ★ Apila el mazo boca abajo al centro del área de juego para formar un mazo de robo. Roba las dos cartas superiores y coloca una a cada lado del mazo de robo para formar las pilas de descarte.



### CÓMO JUGAR

Quien haya sido el último en ver un gato negro comienza el juego y la partida continúa hacia la izquierda. En tu turno, toma una de las siguientes acciones, asegurándote de acabar tu turno con 5 cartas en tu mano.

- 1. Intercambia una carta.** Coloca una carta de tu mano en una de las dos pilas de descarte y luego escoge si tomas la carta superior del mazo o la carta superior de la otra pila de descarte, siempre y cuando no sea un hechizo activo lanzado por el jugador anterior a ti. (Ver abajo para más detalles). Nota: Si hubiese una sola pila de descartes, debes descartar tu carta en la otra pila.

- 2. Lanza un hechizo.** Si tienes una carta de hechizo (Pelícano, Búho, Gato Negro, Varita Perdida) puedes activarlo descartando una cantidad de cartas de poción que sume tanto como el valor de activación de la carta de hechizo. (Por ejemplo una poción de 3 y una poción de 4 activarán un hechizo de Pelícano). Coloca las cartas de poción en una de las pilas de descartes y sobre ellas coloca la carta de hechizo. Luego de llevar a cabo la acción el hechizo, rellena tu mano a cinco cartas tomando cartas del mazo de robo. Recuerda: La suma total de las cartas de poción debe ser exactamente igual al valor del hechizo para que este se active. Si colocas un hechizo sin cartas de poción este no se activa, y el siguiente jugador puede tomarlo.
- 3. Declara "Baba Yaga!"** Si el valor total de tu mano es 4 o menos, puedes declarar un "Baba Yaga!" y finalizar la ronda.



### ¡Consejo Importante!



El reverso de las cartas de Baba Yaga es rojo, el reverso de las cartas de Búho es verdoso. Mantén un ojo en las cartas de tu oponente y trata de estimar, de acuerdo a su comportamiento y a las cartas de su mano, cuán cerca están de declarar un "¡Baba Yaga!"

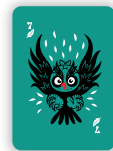
Si el mazo de robo se agota - baraja ambas pilas de descarte para formar un nuevo mazo de robo. Cualquier carta de Búho que estuviese en la pila de descartes será ahora parte del mazo de robo y podrá ser intercambiada por los jugadores en su turno.

### HECHIZOS

La llave para obtener una mano de bajo valor es obtener cartas de Baba Yaga, cuyo valor es 0. Para poder obtenerlas, deberás lanzar hechizos de Pelícano y de Búho.



**Un pelícano se puede convertir en un Baba Yaga o un Búho.** Descarta cartas de poción de tu mano que sumen 7, junto a la carta de Pelícano y luego roba una carta de Baba Yaga o una carta de Búho de su mazo respectivo. Rellena tu mano a 5 cartas (si es necesario) desde el mazo de robo.



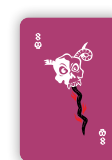
**Una carta de Búho se puede convertir en dos cartas Baba Yaga.** Descarta cartas de poción de tu mano que sumen 7, junto a la carta de Búho y luego roba dos cartas de Baba Yaga. Rellena tu mano a 5 cartas (si es necesario) desde el mazo de robo.

### Gatos Negros y Varita Perdida de Baba Yaga

En el mazo principal se esconden los gatos y las varitas perdidas de los Baba Yaga. Todos tienen poderes mágicos que pueden ayudarte a influenciar los planes de tus oponentes.



**Toma una carta de otro jugador.** Descarta cartas de poción de tu mano que sumen 7, junto a la carta de Gato Negro. Luego toma una carta de un oponente a tu elección, incluyendo cartas de Baba Yaga o Búho. Ese oponente debe darte la carta y tomar una carta diferente del mazo de robo. Rellena tu mano a 5 cartas del mazo de robo.



### Disipar Baba Yagas y Búhos.

Descarta cartas de poción de tu mano que sumen 8, junto a la carta de Varita Perdida. Luego, declara si quieres disipar Baba Yagas o Búhos. Cualquier jugador que tenga una carta de Baba Yaga (o Búho) en su mano (excepto tú) debe devolver una a su respectivo mazo y tomar una carta diferente del mazo de robo. Rellena tu mano a 5 cartas del mazo de robo.



### CARTAS ESPECIALES



#### Ajo te protege de los hechizos.

Si otro jugador lanza un hechizo de Gato Negro o Varita Perdida contra ti, puedes bloquearlo instantáneamente usando una carta de ajo. En lugar de hacer lo que requiere el hechizo, coloca la carta de Ajo en una pila de descartes y toma una carta diferente del mazo de robo. No se requieren pociones para activar una carta de Ajo. Sin embargo todas las cartas de Ajo que conserves valen 10 puntos.



#### Morteros son cartas comodines de poción.

La carta de mortero puede representar cualquier cantidad de pociones necesarias para lanzar un hechizo. Sólo colócala en la pila de descartes junto con cualquier hechizo que desees lanzar de tu mano. No se requieren pociones para activar la carta de Mortero. Sin embargo, todas las cartas de Mortero que conserves en tu mano valen 10 puntos.

### FINALIZANDO EL JUEGO

Una vez que el valor de tu mano sea 4 o menos, puedes declarar "Baba Yaga" e inmediatamente finalizar el juego. Sólo puedes declarar en un turno en que no has lanzado hechizos. Esto es, si lanzas un hechizo y alcanzas un valor de 4 o menos, debes esperar tu siguiente turno para declarar "Baba Yaga"



Luego de la declaración, todos los jugadores muestran sus manos y suman el valor de sus cartas. Quien tenga la menor puntuación gana. En caso de empate, quien tenga más cartas de "Baba Yaga" gana.

### JUEGO EN TORNEOS

Encuentra un pedazo de papel para anotar la puntuación. Juega una serie de rondas según las reglas anteriores. Al final de cada ronda, cada jugador recibe puntos que son sumados a los de las rondas anteriores.

**Ganador** - 0 puntos

**Perdedores** - Valor de su mano al final de la ronda

**Declarante que perdió ante una mano menor** - 25 puntos (otro jugador recibe 0 puntos).

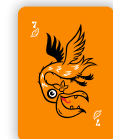
**Declarante que ganó con 5 cartas Baba Yaga** - 0 puntos y todos los oponentes reciben 30 puntos.

**Un jugador, que sobre declaración, tiene 5 cartas de una poción cada una** - 0 puntos y todos los oponentes reciben 20 puntos.

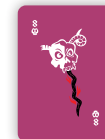
Una vez que un jugador llegue a 100 puntos, el jugador con menor total será el ganador.



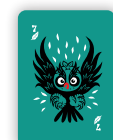
## GUÍA RÁPIDA CARTAS DE ACCIÓN



Roba 1  
Baba Yaga o  
1 Búho



Todos los  
jugadores  
(menos tú)  
devuelven 1  
Baba Yaga o  
Búho.



Roba 2  
Baba Yagas



Bloquea  
instantánea-  
mente Gatos  
Negros o  
Varitas Perdidas



Roba 1 carta  
de cualquier  
oponente



Cartas  
comodines  
de poción

### UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Para aquellos que no reconocen este título, Baba Yaga es un personaje legendario del folclor eslavo. Hay un gran debate alrededor de los orígenes del nombre y de los detalles del cuento, pero de todas maneras es una historia colorida llena de muchos giros y vueltas. El inventor Itay Ben Ari captura la esencia de su origen místico en este juego de cartas inteligentemente diseñado, inventado con una perfecta combinación de elementos - oportunidad, estrategia y sorpresa. Las audaces ilustraciones del artista Dima Je acentúan la sensación de encantamientos de otro mundo. ¡Esperamos que puedas sentir parte de la magia al jugar!



**GAMEWRIGHT®**

Juegos para el Infinitamente Imaginativo  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006  
email: jester@gamewright.com

http://www.gamewright.com

©2016 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.  
Derechos Mundiales Reservados.



Juego de Itay Ben Ari  
Ilustraciones de Dima Je

Follow us!



Facebook.com/gamewright



@gamewright



Youtube.com/gamewright