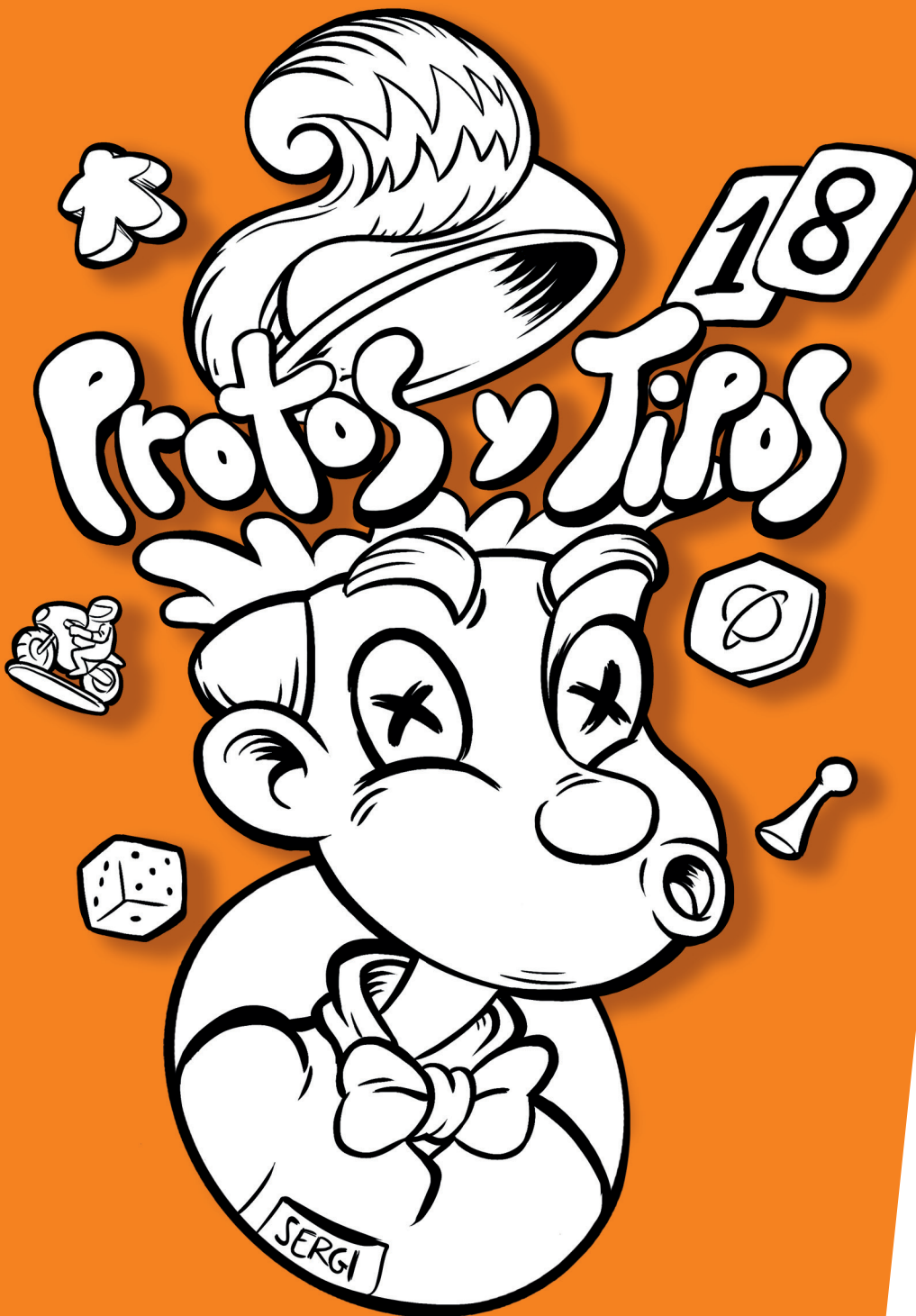


D O S S I E R

VII ENCUENTRO PROTOS Y TIPOS



¡Más de 100
prototipos!
200+ asistentes
48 horas

Charlas
Testeo organizado

Premio Eduardo
Nevado 2017
-Manu Sanchez-

La foto de grupo
que no se como
vamos a entrar
todos este año...



Este año nos acompañan:



Días de Juego

MCF.
News

Mi Cabeza Frikí



Meepletopía

2d6
mag

2D6 Magazine

CONTENIDO

Bienvenida Pyt 2018	4	La Asociación Ludo	8
¿Cuál Es El Origen De Protos Y Tipos?	4	El Premio Eduardo Nevado:	10
Normas Y Recomendaciones.	6	Iniciativa "Gracias Ludo".	12
Sobre Los Prototipos.	6	Breve Tutorial: Hoja De Ventas	12
Los Decálogos (Por Toni Serradesanferm)	7		

LOS PROTOTIPOS

<input type="checkbox"/> 10 LATIDOS	14	<input type="checkbox"/> EXPANSIÓN DE LAS CULTURAS, DRY BONES	29
<input type="checkbox"/> 10-14	14	<input type="checkbox"/> FESTIBATTLES	30
<input type="checkbox"/> 18XS	15	<input type="checkbox"/> FREAK OUT	30
<input type="checkbox"/> 99	15	<input type="checkbox"/> FROM HELL DICE	31
<input type="checkbox"/> A MESSAGE OF HOPE	16	<input type="checkbox"/> FRUIT-4	31
<input type="checkbox"/> AMANECER DE LOS TIEMPOS (DAWN OF TIME)	16	<input type="checkbox"/> FUTBOL FUTURISTA	32
<input type="checkbox"/> ¡AMBULANCIA!	17	<input type="checkbox"/> G7	32
<input type="checkbox"/> APOCALIPSIS	17	<input type="checkbox"/> GREENSKINS	33
<input type="checkbox"/> ARTISTIK	18	<input type="checkbox"/> HEREUS 897	33
<input type="checkbox"/> ASEDIO	18	<input type="checkbox"/> HOLD THE DOOR	34
<input type="checkbox"/> BACK TO THE MOUNTAINS OF MADNESS	19	<input type="checkbox"/> HORRIBLE GARDEN	34
<input type="checkbox"/> BLINK	19	<input type="checkbox"/> ILIAD	35
<input type="checkbox"/> BREMEN	20	<input type="checkbox"/> IMPERRATOR: "LUCHA DE GREMIOS"	35
<input type="checkbox"/> CAMELOT'S CHAMPION	20	<input type="checkbox"/> ITS NAME IS FOOTBALL!!	36
<input type="checkbox"/> CHURRAS Y MERINAS	21	<input type="checkbox"/> JUICIO DE CUERVOS	36
<input type="checkbox"/> CLOCKTOWER	21	<input type="checkbox"/> KEROSENE	37
<input type="checkbox"/> COMPUS	22	<input type="checkbox"/> KIDNAP THE PET	37
<input type="checkbox"/> CONCLAVE	22	<input type="checkbox"/> KING FU: GUERREROS SHAOLÍN	38
<input type="checkbox"/> CORRUPTOWN	23	<input type="checkbox"/> KUNG FU LEGENDARY	38
<input type="checkbox"/> CRAZY PIT STOP	23	<input type="checkbox"/> LA JAULA	39
<input type="checkbox"/> CTHULHU COLORS	24	<input type="checkbox"/> LA MINA: GUERRA DE DIAMANTES	39
<input type="checkbox"/> DESCOLOCAGODS	24	<input type="checkbox"/> LA VIÑA	40
<input type="checkbox"/> DESTINO ULTRAMAR	25	<input type="checkbox"/> LITERATAS	40
<input type="checkbox"/> DUNGEON KIDS	25	<input type="checkbox"/> LOS JUEGOS DEL HAMBRE	41
<input type="checkbox"/> DUNGEON RUN!	26	<input type="checkbox"/> MASTERPLAN	41
<input type="checkbox"/> DUNGEON UNIVERSALIS	26	<input type="checkbox"/> MAZMORRA DE PÍCAROS	42
<input type="checkbox"/> EL SECUESTRO DE RILI QAIBA	27	<input type="checkbox"/> MECH SQUAD	42
<input type="checkbox"/> EPIC TALES	27	<input type="checkbox"/> ¡MIS REGALOS!	43
<input type="checkbox"/> ESPIAS EN BERLÍN	28	<input type="checkbox"/> MOTORSHOCK	43
<input type="checkbox"/> EXHUMACIÓN EN EL VALLE DE LOS CAÍDOS	28	<input type="checkbox"/> NEWS YORK	44
<input type="checkbox"/> EXO	29	<input type="checkbox"/> NIGROMANTES	44

<input type="checkbox"/> OLIVAS	45	<input type="checkbox"/> SEQUENS118	54
<input type="checkbox"/> PALETS	45	<input type="checkbox"/> SHINOBI	55
<input type="checkbox"/> PARADOX	46	<input type="checkbox"/> SHIP EXPLORERS	55
<input type="checkbox"/> PARÍS, CITY OF LIGHT	46	<input type="checkbox"/> SONGS OF CREATION	56
<input type="checkbox"/> PASS-PORT	47	<input type="checkbox"/> SOTAVENTO	56
<input type="checkbox"/> PETS WAR	47	<input type="checkbox"/> SPACE BUTTERFINGERS	57
<input type="checkbox"/> PLUG!	48	<input type="checkbox"/> SPLASH SQUAD	57
<input type="checkbox"/> POLAND'39	48	<input type="checkbox"/> STRESS BOTICS	58
<input type="checkbox"/> POLICE ACADEMY	49	<input type="checkbox"/> T.I.N.C. (THIS IS NOT CHESS)	58
<input type="checkbox"/> POOFC	49	<input type="checkbox"/> TESSELLA	59
<input type="checkbox"/> POWERUP	50	<input type="checkbox"/> THE BLACK BADGE OF THE GALAXY	59
<input type="checkbox"/> REDNECK MADNESS	50	<input type="checkbox"/> THE LIGHTHOUSE OF ALEXANDRIA	60
<input type="checkbox"/> RÍO	51	<input type="checkbox"/> TORRE DE CONTROL: AEROPUERTO LAX	60
<input type="checkbox"/> RIOTINTO	51	<input type="checkbox"/> TOWNSMEN	61
<input type="checkbox"/> ROBIN HOOD	52	<input type="checkbox"/> TWINKS RUSH	61
<input type="checkbox"/> ROBONUMBERS	52	<input type="checkbox"/> UKISHIMA	62
<input type="checkbox"/> SCAPE PODS	53	<input type="checkbox"/> UNA DE PAELLA!	62
<input type="checkbox"/> SCORE!	53	<input type="checkbox"/> UP MOST	63
<input type="checkbox"/> SEIS	54	<input type="checkbox"/> VIRUS 2: EVOLUTION	63

PROTOTIPOS FUERA DE DOSSIER

<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

¿Para que son esos cuadros tan graciosos junto a los protos?

Es muy sencillo, nos gustaría que marcaras todos los juegos que pruebes durante esta edición del Protos y Tipos. Y que nos dijeras cuantas partidas has jugados a tus protos.

Cuando el evento termine manda un foto de la página a contacto@asociacionludo.com.

Esta información nos servirá para ver que tal funciona el flujo de partidas y mejorar el evento de cara a próximas ediciones.

Bienvenida PyT 2018

El encuentro de Protos y Tipos es el evento que Ludo, la Asociación de Creadores de Juegos de Mesa, organiza cada año para ofrecer a los creadores un espacio abierto en el que probar prototipos e intercambiar experiencias creativas.

Los participantes podemos disponer libremente de las mesas para mostrar, ensayar y conocer espontáneamente tanto nuestras creaciones como las de

decenas de autores de juegos de mesa con los que compartiremos esta experiencia única.

En esta VII edición vamos a poder disfrutar de un centenar de prototipos registrados, los que encontrarás en las páginas de este cuaderno, y muchos más sin registrar. Así pues, agradeciendo tu asistencia, te deseamos la mejor de las experiencias en el evento.

Bienvenido a Protos y Tipos 2018.

“...a parte de su profesionalidad y su claro enfoque hacia el probar y conocer prototipos, es un marco fabuloso donde vas a pasar un fin de semana fantástico: comida incluida, juegos día y noche y hotel. ¡Puedo llevarme a toda la familia! ¿Qué más se puede pedir?” (Luis Hernández)

“...es el encuentro de creadores de juegos de mesa de referencia en nuestro país. No hay lugar mejor para probar tu prototipo con un cónclave de personas del mundillo y que tienen muchas ganas de analizar tu creación. Adicionalmente me permite ponerme al día de lo que se está creando en España y conocer autores, tanto ya consagrados como noveles. En definitiva: si te interesa la creación de juegos, ya seas novato o experimentado, ¡es un evento que no te puedes perder bajo ninguna excusa!” (Jordi Samrod)

“Protos y Tipos es la antesala de lo que está por venir, y el ejemplo de que la industria de los juegos de mesa en España crece cada vez más y mejor. Como jugador, podrás disfrutar de los juegos antes incluso de que estén publicados y ayudar a que sean mejores. Como creador, tendrás la oportunidad de enfrentarte a la prueba de fuego que tu juego necesita para crecer. Nada volverá a ser igual después de venir a conocer el evento” (Gabriel Fernández)

“Nunca antes había estado en una concentración de tanto vicio por metro cuadrado durante todo un fin de semana y sin más límite que el que tu cuerpo aguante. Una experiencia muy intensa: conocí gente de todos los rincones de España, jugué hasta altas horas de la madrugada y aguanté un menú a base de patatas con patatas. Pero a su vez también fue muy llevadera: la organización hizo un gran trabajo y durante todo el fin de semana se respiró una comunión digna de una gran familia numerosa, muy numerosa, y muy creativa. Una aventura 100% recomendable”. (Pol Giménez).

¿Cuál es el origen de Protos y Tipos?

En paralelo a la creación de la Asociación Ludo y de la mano de sus fundadores, nació la idea de organizar un encuentro en el que los autores pudieran jugar, mostrar y probar prototipos. Las primeras jornadas de Protos y Tipos se celebraron en una residencia

estudiantes de La Almunia de Doña Godina en 2012, tras superar un primer intento fallido. Una treintena de pioneros participó en esta primera convivencia lúdica, en la que solo dejaron de jugar para preparar la comida y, quizás, echar una siesta.

“Hará unos 8 o 10 años, la creación de juegos y los espacios habilitados para que los autores enseñaran sus protos, quedaba reducida al salón de tu casa, a engañar a algunos amigos para que jugaran, a ser un valiente en diferentes jornadas y esperar (muchas veces en vano) que alguien se interesara por tu juego... Con esta situación se empezó a gestar la idea de hacer un encuentro exclusivo para jugar prototipos. Año y medio después, con Ludo ya en sus primeros pasos de vida, finalmente se celebró al primer encuentro de Protos y Tipos que tuve el honor de organizar junto con Perepau y Victor Melo. 32 locos en una antigua residencia de estudiantes en “La Almunia de Doña Godina”... y el resto ya, es historia lúdica” (Diego Ibáñez).

“... ya con nuestro propio foro, se propuso la idea de crear un evento exclusivo para los juegos de mesa, donde todos: creadores, diseñadores, traductores, testadores, o quien fuera, pudiéramos reunirnos y que la estrella fueran los protos... nada de juegos publicados, solo prototipos. Y FUNCIONO (con mayúsculas) ya que la gente que se recorría media España para estar ahí, por sentarse a tu mesa y probar tus ideas. Y lo mejor, después te daba su feedback para que la mejorases...” (Dany Martínez).

Al año siguiente (2013), tras la enriquecedora experiencia, las jornadas se trasladaron a un camping cercano. Esta vez, el encuentro superó los cuarenta asistentes. También se creó el primer dossier con los prototipos presentados, pegatinas coleccionables incluidas. En

esta edición, debido al aumento de aforo, empezaron a plantearse consideraciones al alojamiento.

La tercera edición (2014) se trasladó a otro camping situado a las afueras de Zaragoza. En esta ocasión, las bajas temperaturas no dieron tregua a los asistentes.



Sin embargo, el encuentro se mantuvo en el mismo sitio en su cuarta edición (2015) teniendo, por primera vez, repercusión en medios de comunicación

generalistas. El número de asistentes al evento, cada vez mayor, comenzaba a hacer necesario ampliar su infraestructura y servicios.

“El camping estuvo bien, pero la gente necesitaba más comodidad: el primer Protos y Tipos se celebró en una casa rural, el segundo en un campamento y el tercero en el camping. Para el cuarto año se buscó un hotel de tres estrellas, y fue todo un acierto... Pero como todo en esta vida, los asistentes siguieron creciendo, dejando el hotel pequeño, por lo que hubo que buscar un hotel con salones más grandes... Amigos creadores, ¡nos encontramos en el presente! Protos y Tipos no es solo un evento donde jugar y conocer gente, es algo más importante: aquí muchos aficionados pasan de ser eso, aficionados, a ser profesionales. Nacen editoriales, se crean juegos con los que jugarán cientos de personas alrededor del mundo, se conoce a personas muy interesantes y, algo muy importante: se participa de forma muy activa en la creciente explosión lúdica que nos invade. Sin Protos y Tipos no existirían muchos juegos a los que ahora todos podemos jugar” (Simón Blasco).

La quinta edición (2016) reunió a casi noventa participantes en el hotel Tulip Inn, próximo a la Feria de Zaragoza. Mantuvimos allí el encuentro en su sexta edición (2017) en la cual, superando el centenar de asistentes, alcanzamos el límite de aforo –además de disfrutar de una dieta rica en almidón gracias a la amplia presencia de patatas en el menú.

Diagonal Plaza, donde dispondremos de mejores condiciones y, sobre todo, de mucho más espacio para probar nuestros prototipos e intercambiar experiencias lúdicas. Más de doscientos autores, editores, ilustradores, diseñadores gráficos, traductores, productores, medios y otros profesionales del sector nos damos cita este fin de semana gracias a la clarividencia de una treintena de pioneros y al esfuerzo de una Asociación Ludo cada vez más consolidada.

Así pues, en la séptima edición que celebramos este año, trasladamos nuestro encuentro anual al hotel

Hotel Zaragoza Diagonal Plaza ****

Avenida Diagonal Plaza, 30 - 50197 Zaragoza.
hoteldiagonalplaza@h-santos.es

Horario de comidas

Desayunos 8:30 a 11:00 h.
Comidas 14:00 h
Cenas 21:00 h



Normas y recomendaciones.

1. **Prueba los prototipos de los demás.** El objetivo de PyT es que todos probemos nuestros prototipos. Por eso esperamos que pruebes los prototipos de los demás participantes, además del tuyo. Así, todos aprovecharemos el evento al máximo.
2. Prueba toda clase de prototipos. Los creadores necesitamos críticas de distintos públicos. Por esta razón, es valioso que pruebes prototipos a los que no jugarías normalmente.
3. **Recoge tu prototipo después de usarlo.** La organización recogerá los prototipos desplegados sin usarse. Debemos dejar espacio para que todos podamos probar el nuestro.
4. **Respetar el espíritu de PyT.** El objetivo de PyT es probar prototipos e intercambiar experiencias, no instalar puntos de venta o promoción. La organización retirará *roll-ups*, *x-banners*, expositores... pero habilitará una mesa para folletos de productos y servicios lúdicos.
5. Respetar a los asistentes. El respeto debe ser la base de cualquier interacción entre los participantes de PyT. Cualquier crítica, incluso negativa, es mucho más útil con buenos modales.
6. Respetar las zonas comunes. Otros huéspedes del hotel comparten con nosotros las zonas aledañas al salón de PyT. Haz un buen uso de ellas y respétalos.
7. Respetar los horarios. Debemos respetar el funcionamiento normal del hotel en cuanto a horario de comidas y, especialmente, de descanso. Así, podremos seguir celebrando PyT aquí con mejores condiciones en años venideros.
8. Respetar el espacio de los demás. No interrumpas pruebas en las que no participes ni asaltes a ningún asistente, sea quien sea, para hablarle de tu prototipo o entrevistarlo. Ten paciencia y respeta las decisiones de los demás.
9. Estamos a tu disposición. Acude al equipo de organización de PyT para resolver cualquier duda que tengas respecto al funcionamiento o las dinámicas del evento.
10. Disfruta PyT al máximo. Hay otras actividades programadas, como la entrega del Premio Eduardo Nevado. Participa para aprender más de Ludo.

Sobre los Prototipos.

Desde la Asociación Ludo, organizadora del encuentro de Protos y Tipos, te agradecemos tu asistencia a nuestro encuentro anual y queremos darte una calurosa bienvenida. Este evento, con más de un lustro de andadura, nos enorgullece especialmente por dar cita a los componentes esenciales de la Asociación: los protos, y los tipos y tipas.

Prototipo... del gr. πρωτότυπος prōtótýpos 1. m. Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

Los juegos de mesa que encontrarás en el encuentro son modelos inacabados y moldes que, con mucho trabajo y algo de suerte, se convertirán en juegos editados en un futuro próximo.

Como asistente, puedes esperar juegos de todo tipo, incluso con reglas cambiantes, arte provisional, cartas escritas a mano... pero, sobre todo, imaginación, ilusión, y mucho empeño por parte de los creadores para compartir contigo sus pequeñas y a la vez grandes ideas.

Desde la organización del encuentro te invitamos a ofrecer tus comentarios e impresiones más cons-

tructivas a los creadores. Cada prototipo es único y queremos saber por qué. Queremos saber si te divierte y en qué falla, para buscar soluciones antes de probarlo de nuevo. Y también qué te ha gustado, por supuesto. Gracias a tu colaboración todos aprenderemos y nos divertiremos jugando. Contigo lo haremos posible una vez más.

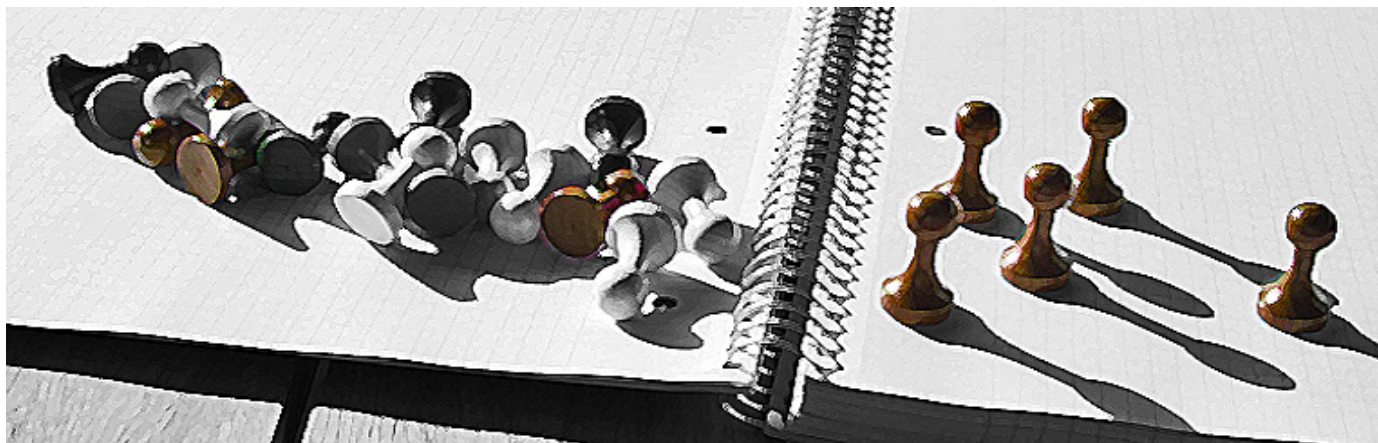
Por último, te adelantamos unos breves consejos que siempre tratamos de tener presentes en nuestras pruebas:



Los decálogos (por Toni Serradesanferm)

El testeador

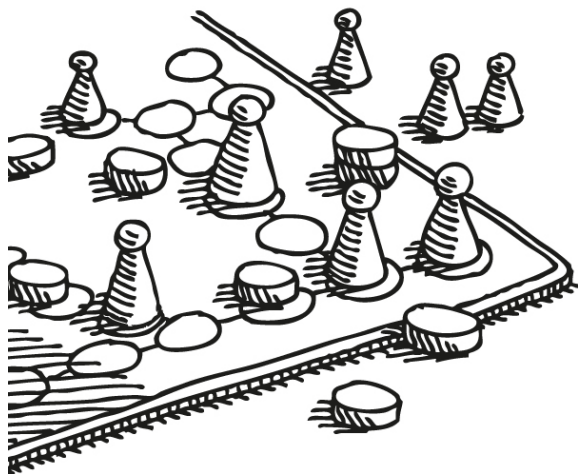
1. Durante la partida, escribe tus ideas y coméntalas al final de la partida.
2. Defínete como jugador.
3. Se constructivo. Señala los puntos fuertes.
4. Se honesto. No endulces los puntos débiles.
5. Se específico. Da ejemplos concretos sobre los aspectos del juego.
6. Describe las áreas confusas
7. Comenta tus reacciones viscerales hacia el juego. Evita el lenguaje vago, no exageres y se específico acerca de los elementos del juego que contribuyeron a esa experiencia.
8. Habla de otros juegos similares, pero evita valorarlos uno respecto del otro.
9. Concéntrate en los problemas, no en las soluciones. Haz pocas sugerencias. Haz tu “lista de otras cosas que podrías probar o pensar” muy al final.
10. Entiende la meta que el diseñador tiene para el juego.



El autor

La regla de oro: Lucha contra tu EGO

1. Toma notas sin interrumpir la partida. Apunta todas las ideas, hasta las que creas que no usarás. Y no las vuelvas a mirar hasta que pasen 3 días.
2. No intentes convencer al testeador
3. No expliques la historia del juego.
4. No expliques las “bambalinas” del juego.
5. Conoce al testeador (que juegos le gustan, que conocimientos tiene,...)
6. Corrige al testeador si parte de premisas erróneas
7. En un testeo ciego, no corrijas los errores de interpretación de reglas (a veces hay sorpresas). Subregla 7: Si una regla se interpreta mal de forma repetitiva, quizás tu regla es antinatural.
8. Haz preguntas abiertas.
9. No digas nunca “¡Esto normalmente no pasa!”
10. Practica la explicación de las reglas.



La asociación Ludo

¿Qué es Ludo?

Ludo es una asociación española de creadores de juegos de mesa en la que participan autores, ilustradores, diseñadores gráficos y traductores.

Entendemos el juego de mesa como una obra cultural donde debe ser condición esencial el respeto por todos aquellos que han contribuido a su creación, acreditando su trabajo como norma de buena conducta como ocurre en otras disciplinas artísticas.

Ludo, la Asociación de Creadores de Juegos de Mesa se originó a principios de 2011 con el principal obje-

tivo de compartir conocimientos y experiencias para el impulso y reconocimiento de autores, diseñadores gráficos, ilustradores y traductores en el ámbito lúdico.

Actualmente contamos con más de doscientos socios y organizamos encuentros regulares para probar prototipos en varias ciudades españolas, participamos en las ferias, jornadas y eventos más relevantes del sector y somos un referente informativo, artístico y técnico en todas las disciplinas relacionadas con la creación de juegos de mesa.

“...hace unos años los autores de juegos solían encontrarse en los pocos eventos lúdicos que se celebraban y mostraban sus prototipos sin un espacio propio y sin demasiado interés por nadie: ni público, ni editoriales, ni incluso a veces de los propios organizadores...”

Como siempre eran los mismos forjaron lazos de amistad y ello les llevó a plantear la posibilidad de crear un espacio donde encontrarse y poder hablar del desarrollo de juegos.

En un principio fue en la propia BSK, luego, se diferenciaron de ella y crearon un foro propio que llamaron Ludo. Como muchas de esas personas eran de Barcelona, fue gente de allí y próxima (Perepau Llistosella, Diego Ibáñez, Víctor Melo, Oriol Comas...) la que inicialmente promovió el movimiento e incluso llegaron a realizar algunas reuniones presenciales para hablar del tema.

No era una entidad por sí, solo un espacio para intercambiar experiencias pero con la vista puesta a que fuera el embrión de algo en el futuro...” (Fernando Chavarría).



¿Qué hacemos?

- Organizamos el evento de Protos y Tipos cada año.
- Organizamos encuentros regulares de autores de juegos de mesa.
- Otorgamos el Premio Eduardo Nevado como reconocimiento público a quienes realizan una labor destacable en favor de la actividad de creación de juegos de mesa y en defensa de la figura del autor.
- Apoyamos la organización y promoción de eventos relacionados con los juegos de mesa a través de los medios de comunicación y estructura de la asociación.
- Elaboramos documentación con fines divulgativos sobre la creación de juegos de mesa.
- Actuamos como centro de información sobre oportunidades para autores de juegos de mesa tales como concursos, citas con editoriales, etc.
- Promovemos el contacto entre profesionales del sector y apoyamos nuevos proyectos lúdicos.
- Administramos una página web y foro privado donde se comunica y debate la información, actividades y novedades tanto de la asociación como del ámbito lúdico en general.

¿Cómo pertenecer a Ludo?

Para pertenecer a Ludo es preciso tener inquietudes relacionadas con la creación de juegos de mesa, tanto como desarrollador de ideas y mecánicas, como en la faceta de diseñador gráfico, ilustrador, probador de juegos, traductor, etc.

El acceso y pertenencia a Ludo es libre; basta aceptar los requisitos de membresía, contribuir con una cuota anual y cumplir con las normas generales de comportamiento.

"...Ludo es un punto de encuentro con otros autores y creadores nacionales. Pertenecer a la asociación ha sido una de las herramientas que más me ha ayudado a sacar adelante mis proyectos. Los encuentros locales, el Protos y Tipos, los contactos y la gente que he conocido durante estos años...no me cansaré de decirlo, si creas juegos deberías estar en Ludo". (Cesar Gómez Bernardino).

"entré en la Asociación a finales de 2015. Fue un descubrimiento encontrar un grupo de gente en Madrid que se reuniera para hacer testeos de sus creaciones de juegos. Me ha encantado poder participar cada vez más, y estar también en el equipo de gestión de LudoMad. No sólo para recibir sino también para aportar. Me ha ayudado a caer en la cuenta de la cantidad de trabajo que hay detrás de cada pequeña cosa que se organiza. Así que os animo a entrar en los equipos de gestión. Ludo lo hacemos entre todos..."

Si deseas pertenecer a Ludo puedes hacerlo a través de alta.asociacionludo.com y, si tienes alguna duda, puedes dirigirte a contacto@asociacionludo.com



facebook.com/asociacion.ludo



twitter.com/asociacionludo



www.asociacionludo.com



El premio Eduardo Nevado:

¿En qué consiste el premio Eduardo Nevado?

El Premio Eduardo Nevado se otorgó por primera vez en 2012 y desde entonces se ha consolidado como un reconocimiento explícito a la labor destacada de una persona o colectivo en la difusión de los juegos de mesa y en la defensa de la figura del autor.

Los socios de Ludo proponen y votan a los candidatos al final de cada año natural, actuando como jurado. El fallo del premio se anuncia durante la mañana del Día de Reyes, y se entrega en el evento de Protos y Tipos.

“...Con perspectiva, el premio ha tomado mucho valor y es una referencia del entorno de la autoría de los juegos y del llamado “mundo jugón”. El mérito de todos los que año tras año hemos organizado, propuesto y votado las diferentes ediciones.” (Perepau Listosella).

¿Quién era Eduardo Nevado?

Si preguntáis a quienes conocieron a Eduardo Nevado personalmente, oiréis decir de él que era una gran persona, un chico joven lleno de ilusión, un hombre que se arriesgaba por lo que creía, un soñador, un líder de trato exquisito, un emprendedor, un hombre de gran vitalidad que contagiaba su entusiasmo.

Las palabras hablando de Eduardo se quedan cortas, pobres. Sin duda su recuerdo nos trae una sonrisa cálida que expresa mejor lo que significó para muchos el haber cruzado nuestra vida con la suya en algún momento.

Su vinculación al mundo de los juegos de mesa a través de Crómola, primero, y después en Asmodee Ibérica, junto con su pasión y sus ganas de vivir, han hecho de él un referente en el mundo de los juegos de mesa que no queremos más que recordar cada día.



“...Edu era una de las personas que encarnaban la nueva hornada de profesionales lúdicos que, sin desmerecer el trabajo hecho por gente con mucho más bagaje en el sector, aportaba ese soplo de aire fresco al panorama lúdico en aquel momento inexistente...una persona con las ideas muy claras acerca de hacia donde quería ir y a su vez siempre interesado en conocer la opinión de los demás, en descubrir nuevos juegos, en buscar nuevos enfoques, ideas... Un entusiasta de su trabajo, inquieto y amigable, lo que le hacía enormemente querido por todo el mundo”. (Haritz Solana).

“A Eduardo lo conocí en 2007 en el primer concurso de Granollers, y sin saber nada de él, me produjo mucho respeto, afecto y admiración. Tras su muerte, lamentable como todas, reuní fuerzas para hablar con sus padres y pedirles permiso para honrar con el premio su memoria.” (Perepau Listosella).

“Je me souviens très bien de notre première rencontre : un jeune faune au sourire solidement accroché m’abordait dans un français impeccable teinté de soleil ibérique. Il venait de créer sa boîte en Espagne et voulait lancer un de mes jeux de la meilleure manière possible: en le faisant jouer dans les cafés. J’ai découvert la profondeur et l’appétit de vie de ce «garçon» au cours d’un voyage ultérieur à Madrid. Un homme très franc, sincère et attentionné, bref, l’inverse d’un homme d’affaire. » (Philippe Des Pallieres).

Los galardonados con el Premio Eduardo Nevado

- (2012) Ayudar Jugando, asociación para la celebración de jornadas y eventos lúdicos benéficos. Sus miembros han demostrado que el movimiento se hace andando, acercando el juego de mesa a todos los públicos, añadiendo valores de entrega a una causa, “Por la Sonrisa de un niño”, hacia aquellos que están en la edad más necesitada de jugar.
- (2013) Stephane Cittadino, incombustible divulgador referencia desde plataformas como “MagTV”, los “Prototipo TV”, las “Charlas con...” o su más conocida “5mpj” (5 Minutos Por Juego). Stephane ha acercado y difundido el mundo el juego de mesa de una manera alegre, fresca y desinteresada.
- (2014) Paco Gurney, uno de los podcasters más importantes a nivel nacional en el mundo de los juegos de mesa. Desde programas como Días de Juego o La colina de Avalon, Paco Sánchez Amador ha sabido hacerse un hueco en muchas casas haciendo llegar su voz, una de las más consideradas y comprometidas.
- (2015) Oriol Comas i Coma, Creador y erudito de juegos, reconocido escritor a nivel internacional y organizador como comisario de eventos tan importantes y asentados como JugarxJugar en Granollers o DAU Barcelona, Oriol es una figura esencial y uno de los impulsores más importantes del mundo de los juegos de mesa modernos en España.
- (2016) Jocs Quart: La asociación Jocs Quart lleva más de una década difundiendo de forma altruista y con gran dedicación los juegos de mesa y rol. También organiza de una admirable manera muchas actividades y dos eventos principales: ROLENQUART (especialmente dedicado a los juegos de rol) y JESTA (centrado en los juegos de mesa) que, año tras año, han ido creciendo hasta convertirse en un referente nacional.



Ayudar Jugando

Ayudar Jugando



Stephane Cittadino



Paco Gurney



Oriol Comas i Coma



Jocs Quart

Premio Eduardo Nevado 2017

Manu Sánchez Montero es maestro de vocación. Sus alumnos de Educación Primaria del CEIP Maestra Ángeles Cuesta de Marchena (Sevilla) lo adoran. Desde hace años, disfrutan del proyecto “Un colegio de juegos” que hace del juego de mesa uno de los ejes del aprendizaje en las aulas. Emplea el juego como método para aprender, fomentar la creatividad y promover la socialización de los niños. Esta habilidad le ha llevado a ser reconocido como uno de los 10 mejores docentes de España en los premios Educa Abanca de 2017.

Además, es formador de docentes. Con Magister Ludis, comparte su experiencia en el Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación con profesorado de otros centros. A su manera. Enseña a gamificar gamificando. Por si fuera poco, destaca por su creatividad y productividad lúdica y literaria para pequeños y grandes. Es autor de juegos como Monster Kit o el recientemente publicado Castillo del Terror, y de libros como la trilogía de Las aventuras de Tueli o Crónicas mecánicas, entre otros.

Activo divulgador, ha presentado su metodología en el programa Educación Lúdica de Radio Morón, de la

Cadena SER; y forma parte de El Pequeño Rincón Pedagógico, equipo de moderadores de El Pequeño Rincón de los juegos de mesa en Facebook, que reúne a la comunidad de padres y educadores interesados en los juegos de mesa.

Por estas razones y muchas más, los socios de Ludo queremos reconocer su capacidad, entusiasmo y generosidad con el Premio Eduardo Nevado 2017. ¡Enhorabuena, Manu!



Iniciativa “Gracias Ludo”.

Con el objeto de reconocer la ayuda prestada por Ludo, desde 2017 los creadores asociados pueden incluir en las cajas o manuales de sus juegos publicados el logotipo de “Gracias Ludo”. Este logotipo es de uso exclusivo para este fin y representa la relación

entre el creador del juego y Ludo, como muestra de agradecimiento por parte del autor por lo que la Asociación ha aportado al desarrollo del juego en todas sus facetas.

“Si hay algo de lo que puede presumir Ludo es de su labor como tutor de todos los autores primerizos. Pero Ludo también es responsable de que muchos de los títulos que salen adelante en el mercado sean un poquito mejores: más divertidos, más perfectos... Por eso algunos creadores decidimos poner un logo en nuestras cajas; porque nuestros juegos llegan a buen puerto gracias a Ludo y queremos que todo el mundo lo sepa. Además, queremos que cada miembro de Ludo se sienta orgulloso de sus aportaciones.” (Jaime González).

“Todas esas transformaciones que un prototipo acaba tomando tras pasar por los numerosos testeos y eventos donde Ludo ayuda a modelar lo que un juego acaba siendo, y el feedback, brainstorming y los conceptos que los miembros de Ludo reciben de cada uno de esos proyectos. Gracias Ludo representa de manera intrínseca la relación directa entre la asociación y el creador.” (Eduardo García).



Juegos y autores participantes en esta iniciativa:

- “SECTOR 6” de Jaime González (Draco Ideas Editorial, 2017).
- “LINK” de Carlos Martínez (Tetrakis Editorial, 2017).
- “DRY BONES, AVENTURERO” de Beatriz Grifol (Tamuz Games, 2018).
- “RATLAND” de Eduardo García (Editorial Eclipse, 2018).
- “MÍA!” de Jesús Alvares (Tranjis Games, 2018).

Breve tutorial: hoja de ventas

Probablemente, la mejor manera de promocionar un prototipo es preparar una hoja de ventas, especialmente si tu intención es enviarlo a una editorial. En esta sección os recomendamos unos pasos a seguir para redactar vuestra hoja de ventas.

Una hoja de ventas en un documento de una página con la información esencial sobre el prototipo en cuestión. Disponer de una hoja de ventas bien escrita para poder entregar a un editor otorga una imagen profesional y de que tienes un prototipo preparado con mucho trabajo detrás. Al final, cuando nos acercamos a un editor, ya sea en persona o por correo electrónico, utilizamos estas hojas de venta continuamente. En definitiva, una hoja de ventas es como una tarjeta de visita con disparo.

El concepto de una hoja de ventas es similar a la información sobre los prototipos que podéis encontrar en este dossier. Sin embargo, en este caso el diseño y el formato serán personalizados y tendrán que adaptarse al contexto del prototipo; por ejemplo, un juego complejo de temática bélica diseñado para jugadores avanzados irá acompañado de una hoja de ventas más sobria que un juego infantil. En cuanto a los contenidos y el formato, has de ser conciso pero directo y efectista. No olvides que el objetivo de una hoja de ventas es captar la atención del editor. Por

lo tanto, es muy importante cuidar todos los detalles de la hoja de ventas, especialmente los contenidos, pues puede suponer la diferencia entre iniciar conversaciones con un editor o pasar desapercibido.

Cool Table
Popularity doesn't just happen.

What the fresh hell?
In this casual strategy game, you play a kid just trying to be cool – by bribing cliques like the *Teen Mom Squad* or the *Storm Tubas* to let you sit with them.

Collect sets of clique cards in order to advance toward the Cool Table – the best spot in the cafeteria where only the most popular clique sits. Make friends with the right people, and you could snag a seat at the Cool Table and win the game!

What kind of game is it?
Casual strategy | Resource mgmt.

Set collection | Race to the finish

Components:
1 board
12 tables
24 clique tokens
122 clique cards
50 Munchitos tokens
48 power cards
4 reference cards

2 - 6 | 20 - 60 min. | 13+

How does this even work?
Each player has the ability to move every clique on the board.

On a turn, you bribe cliques you control, then perform actions that range from moving a clique to using special powers. You influence various cliques by collecting and playing sets of clique cards – just make sure you can pay them off next turn!

Of course, because any player can gain influence with any clique, you may find that another player has snaked your clique out from under you – and might just steal your win.

Special power tokens add variability and give players unique themed abilities. Once the first player reaches the Cool Table – with any clique – they win!

7 Totally Awesome Reasons Cool Table Will Sell

1. Quick playtime (10 mins. per player) means you can challenge your jerk friend who just won to a rematch.
2. New & unique mechanic means every player has to cooperate – until the bitter end.
3. Perfect “gateway game” with a theme your non-gamer friends will grasp. Even if they’ve been drinking.
4. Each game is completely different – new cliques, new powers, new board layout.
5. Create custom games by mixing and matching advanced rules.
6. Expansion opportunities galore! New cliques? Sure! Additional powers? Absolutely!
7. People like things that are funny. Just sayin’.

Lourdes N. Taylor
Future Plans: Lourdes is enrolled at *Quintana* and begins taking classes this fall.

Jasmine Davis • jasmine.davis@gmail.com • 412-657-2989 • @athingforjaz

Una hoja de ventas necesita incluir los siguientes elementos:

1. Título del juego (preferiblemente, con un logotipo o acompañado de él). El logotipo debe transmitir el mismo espíritu que quieres que los jugadores sientan al jugar al prototipo y estar en consonancia con el diseño general de la hoja.
2. Rango de edad sugerido.
3. Número de jugadores.
4. Duración estimada de una partida.
5. Descripción general del juego. Uno o dos párrafos en los que se describe el prototipo. Es necesario ser preciso y dedicarle tiempo y atención para transmitir el concepto general de manera clara y concisa, facilitando su comprensión al público especializado. Recomendamos incluir:
 - Conceptos básicos (objetivo, ambientación, etc.), para dar una idea general del juego.
 - Puntos clave que hacen especial al prototipo y lo diferencian de otros juegos. Evita superlativos y adjetivos que no añadan información. Sé objetivo y cíñete a los hechos. Siempre que sea posible, enfatiza:
 - Si el tema es interesante o candente en el mercado.
 - Si el juego tiene una nueva mecánica que no se ha visto antes.
 - Si el juego tiene variantes o posibilidad de expansión.
 - Si el juego podría ser objeto de licencia de personajes populares.
 - Si sería posible cambiar el tema del juego (por ejemplo, en vez de magos que recogen huevos de dragón, pueden ser mineros buscando filones de oro).
 - Los aspectos educativos que desarrolla, en su caso.
6. Síntesis breve de un turno de la partida, para entender cómo funciona el prototipo. En vez de formar parte del texto principal, puede ser una enumeración acompañada de esquemas o imágenes. La idea es que puedas explicar con pocas palabras la dinámica de cada ronda y las mecánicas que se utilizan.
7. Imágenes del juego. Lo mejor es que sean fotos de los componentes o ejemplos de partida, que sean claras y aporten nueva información respecto al texto. Puedes optar por una imagen grande o por imágenes pequeñas que ilustren distintos puntos de la hoja de ventas
8. Público objetivo: familiar, infantil, *party*, jugadores avanzados, etc.
9. Palabras clave. Constituyen una primera clasificación rápida y sencilla de tu prototipo, según varios criterios ampliamente aceptados:
10. Mecánicas: apuestas, votación, colocación de losetas, etc. (ver BGG o *Boardgamizer* en inglés o metajuego en castellano).
11. Ambientación: fantasía, política, abstracto, etc. (ver metajuego)
12. Lista de componentes. Saber si un juego es de tablero, dados o cartas ayuda a comprender qué tipo de juego es y cómo funciona. También es esencial para estimar el coste aproximado de producción del juego.
13. Información de contacto.

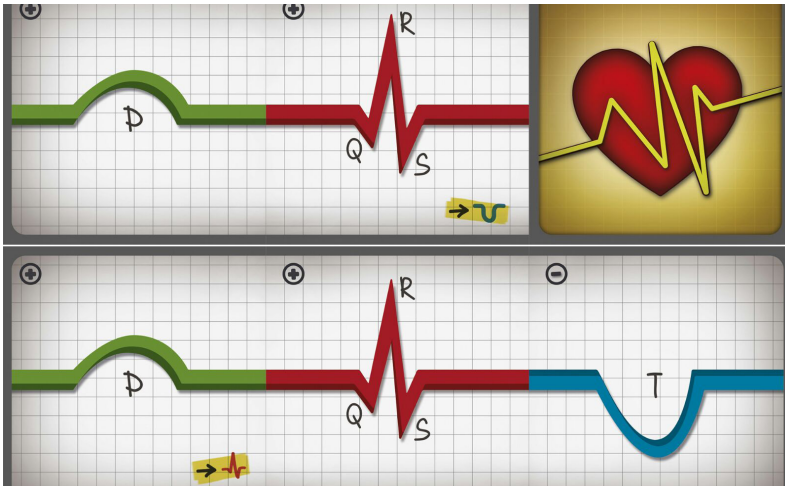
La organización, disposición y diseño de la hoja de ventas es muy personal. Una opción es colocar los puntos 2-4 en un mismo recuadro, de manera esquemática, como aparecerían en la caja de cualquier juego, y agrupar los puntos 7 y 8 en otro recuadro

similar. También puedes separar los distintos puntos de la descripción general del juego en distintas secciones. Lo ideal es evitar que la hoja tenga demasiado texto, para que pueda ser visual, intuitiva y a la vez informativa y fácil de leer.

“Cuando enseñes tu prototipo a una editorial, ten preparado un reglamento para que la editorial se lo lleve. También piensa que, si les dices que tu juego es como el Catán, descartarán el tuyo porque ya existe un Catán” (Raquel Puerto).

10 LATIDOS

Hugo Jiménez
isaac@venatusediciones.com



2-6 jugadores

10 años

20-30 min.

Público: Familiar / Mass Market Buyer,
Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Creación de patrones,
Orden de fases variable

Palabras clave: Urgencias medicas

Los jugadores deben cooperar para intentar estabilizar a un paciente en el tiempo establecido. Para ello disponen de 10 latidos exactos, los cuales no deben tener ningún tipo de "anomalía".

Componentes: 52 cartas tamaño 70x70

10-14

Lluís Collelledemont
collelledemont@gmail.com



4-8 jugadores

14 años

15-30 min.



Público: Fiesta / Party, Jugador ocasional /
Casual

Mecánicas: Cartas, Votación, Roles ocultos

Palabras clave: Crimen, atracadores

“10-14” es un juego de cartas y roles ocultos en el que los jugadores deben cooperar para atracar una joyería, aunque no todos reman en la misma dirección, entre ellos hay policías infiltrados. Durante el atraco los jugadores deberán gestionar cuidadosamente su mano para controlar a los rehenes, luchar contra el tiempo y resistir la presión policial, pero escapar con los diamantes solo será el primer paso. ¿En quiénes de tus compañeros confiarás para repartirte el botín? Es hora de buscar culpables. ¡Desenfundad!

Componentes: Tablero, 55 cartas y 14 marcadores.

18XS

César Gómez Bernardino
cgbernardino@hotmail.com



2-4 jugadores

12 años

45-90 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de losetas, Recoger y entregar

Palabras clave: Económico, trenes

18XS es un juego de gestión económica, los jugadores encarnan grandes compañías de infraestructuras y transporte de mercancías que van desplegando una red ferroviaria a la vez que envían y especulan con diversos tipos de mercancías entre las diversas ciudades que aparecen durante la partida. Cuando las mercancías se agoten la compañía más valiosa será la vencedora. En su turno, cada jugador debe colocar una loseta en el tablero para ampliar la red ferroviaria. Después dispone de 2 acciones libres que incluyen opciones como: mejorar sus locomotoras, transportar mercancías, colocar nuevas losetas, mejorar la opinión pública, etc... Gestionar sus acciones para obtener el máximo beneficio es la clave para ganar en 18XS, los jugadores pueden intentar tener las mejores locomotoras y realizar envíos a grandes distancias que les reporten enormes beneficios o tratar de comprar mercancías a bajo precio mientras especulan con su valor en mercado.

Componentes: 62 losetas, 59 cubos de colores (39 de mercancía, 20 de jugador), 30 marcadores circulares, 4 peones de jugador, 36 cartas (16 de puja, 17 de contrato), 1 tablero de puntuación, 1 bolsa de tela.

99

Perepau Llistosella
perepau2@gmail.com



3-6 jugadores

9 años

10-20 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas

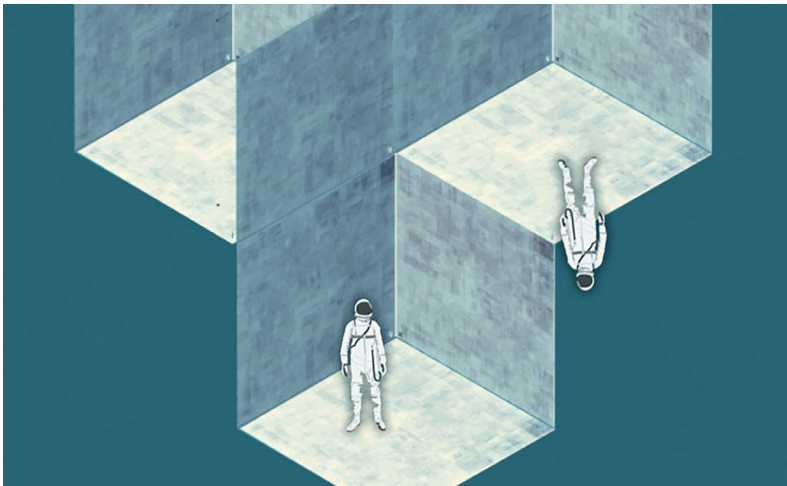
Palabras clave: Rapidez, reflejos

¡Quédate sin cartas y gana la partida al 99! Una meleé de jugadores, unos cuantos arbitros y los temibles "99"

Componentes: 110 cartas

A MESSAGE OF HOPE

Bernardo Marcos y Jordi Brizo
bernardo@blackboxwork.com



👤 2 jugadores

👤 12 años

🕒 5-15 min.

Público: Jugador avanzado, Experimental

Mecánicas: Colocación de losetas, Creación de rutas, Laberinto

Palabras clave: Ciencia ficción

Año 2863, La humanidad no ha conseguido colonizar otros planetas y la tierra agoniza. La única solución es enviar voluntarios en una misión suicida para cruzar un agujero negro y averiguar si al otro lado hay esperanza. Los jugadores son uno de estos voluntarios, enviado en un cubículo hermético fabricado con un material ultra-resistente, con la esperanza de que éste sea capaz de resistir el traspaso. su misión es mandar una señal si sobreviven al viaje. Un solo botón, una sola señal.

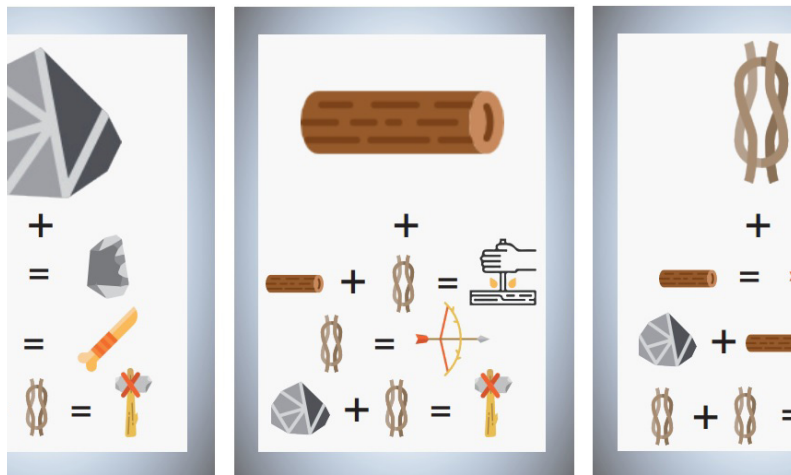
Al cruzar el horizonte de sucesos, la realidad se distorsiona, multiplica y revierte constantemente. Generando copias semiexactas del cubículo en el que habitas. Pero indudablemente sigues vivo y tu misión es llegar hasta el botón para poder lanzar ese mensaje esperanzador.

Juego cooperativo de percepción espacial

Componentes: 36 cartas/losetas, un peón, dos tokens de botones, tokens de pinchos

AMANECER DE LOS TIEMPOS (DAWN OF TIME)

Víctor Samitier
kiru.224@gmail.com



👤 3-5 jugadores

👤 12 años

🕒 60-90 min.

Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colección de sets, Selección de cartas (*drafting*), Votación

Palabras clave: Prehistoria



En Amanecer de los Tiempos, los jugadores forman parte de una tribu prehistórica que se va desarrollando a lo largo de la partida. Deberán inventar y construir objetos, cazar, trabajar la tierra y mejorar su pequeña aldea, en el cambio de la vida nómada a la sedentaria.

Componentes: Cartas de recurso, objeto, lugar y animal. Marcadores para cada jugador. Losetas de mejora de poblado. Fichas de invento y comida. 1 Tablero

¡AMBULANCIA!

Albert Reyes
mail.areyes@gmail.com



1-4 jugadores

14 años

15-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Dados, Gestión de mano

Palabras clave: Emergencias, ambulancias

Dirige tu propia empresa de ambulancias y compite contra las demás, salvando al máximo número posible de pacientes sin olvidar cumplir los objetivos corporativos. Tienes 4 tipos diferentes de ambulancia, cada una de ellas con ventajas y atributos determinados, para tratar de estabilizar hasta un máximo de 50 pacientes diferentes clasificados por gravedad, patología y otras condiciones especiales, cuya supervivencia estará en tus manos. Deberás ser el más rápido para que las demás empresas no te quiten a los pacientes, aunque a veces las llamadas no son lo que parecen, ni siempre tendrás el recurso más óptimo disponible. Selecciona bien qué llamadas atender, asegúrate de ser el primero en llegar, cumple tus objetivos corporativos, ayúdate de las cartas de acción para evitar que tus pacientes mueran y el sistema colapse, entorpece a los demás jugadores... y si todo está perdido aún te queda una última baza: ¡llamar al helicóptero medicalizado!

Componentes: 75 cartas de Ambulancia, 55 cartas de Paciente, 80 cartas de Acción, 2 cartas especiales, 4 dados normales, 3 dados especiales, 75 contadores de Heridas (verdes, amarillos y rojos), 6 fichas de Enfado

APOCALIPSIS

Jaume Arche
lordtehuti@gmail.com



2-4 jugadores

12 años

80-120 min.



Público: Jugador avanzado

Mecánicas: Activación por zonas, Control de áreas, Programación

Palabras clave: civilizaciones, apocalipsis

Los oráculos han vaticinado el fin del mundo, cuantos de tu tribu salvaras, cuando de grande será tu civilización en el ocaso. Apocalipsis es un juego de 2 a 4 jugadores donde tendrás que programar las acciones de tus líderes para incrementar tu civilización y salvar las almas de sus ciudadanos. Sin olvidar el fin de los días que se avecina, acumula recursos, construye edificios, incrementa tu población y si es necesario entabla relaciones con las otras tribus sea con diplomacia o la guerra.

Componentes: 26 losetas, 4 tablillas 1 por jugador, 16 fichas de líder en 4 colores, 80 fichas de población en 4 colores, 48 edificios en forma de dados. 5 cartas de desastre, 10 cartas de apocalipsis.

ARTISTIK

Maria Castellví Barnés y Roger Brunet Espinosa
maria@cakogames.com



2-9 jugadores

10 años

15-45 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer,
Fiesta / Party

Mecánicas: Dibujo de líneas

Palabras clave: Party game

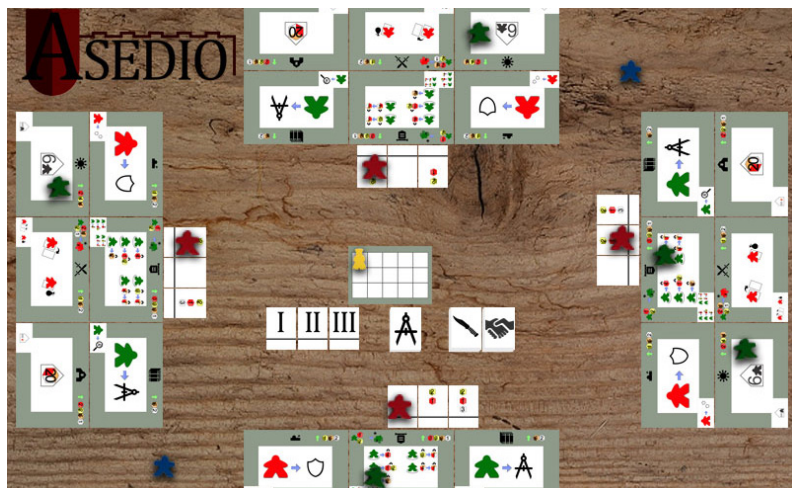
Coge una palabra, abre símbolos y sé el más rápido en reclamar el lápiz; ¡ahora eres el artista! Tienes un minuto para dibujar tu palabra y que tu equipo la adivine. Pero recuerda, sólo puedes dibujar con los símbolos que se han abierto, usando el lápiz y los cinco colores disponibles. Cuantos menos símbolos y colores uses, más grande será la recompensa o mayor la caída. Pero, ¡estate preparado! Tus oponentes se esforzarán en ponértelo difícil: ¿sabes dibujar con los ojos cerrados o con tu mano no dominante? En este juego, premia la creatividad.

Artistik se puede jugar en equipos (4-9 jugadores) o de forma cooperativa (2-9 jugadores).

Componentes: 1 tablero, 54 cartas de símbolos, 24 cartas de habilidades, 200 cartas con palabras, 1 lápiz, 5 lápices de colores, 1 reloj de arena, papel para dibujar y anotar puntos.

ASEDIO

Manu Draco
mapelo1988@gmail.com



2-6 jugadores

12 años

90-120 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo /
Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores,
Selección simultánea de acciones,
Perjudicar adversarios

Palabras clave: Medieval

ASEDIO es un juego en que cada jugador deberá gestionar los recursos y desarrollo de sus villas para conquistar la fortaleza enemiga que desea el rey. Como vasallos del rey acudís a la petición de la conquista de la fortaleza enemiga. Para ello deberéis saber qué máquina de asedio necesitáis para la conquista de vuestro lado de la muralla. Enviaréis trabajadores al mercado, construiréis gremios de asesinos para enviarlos a los otros vasallos, mejoréis vuestras construcciones para ganar ventaja... El jugador que conquiste su lado de la muralla antes de 10 rondas ganará.

Componentes: 144 meeples, 40 losetas, 27 cartas caminos y aldeas, 7 cartas de muralla, 6 cartas asesino, 6 cartas diplomático, 1 carta jugador inicial, 1 carta de mina y 1 carta de bosque.

BACK TO THE MOUNTAINS OF MADNESS

Alberto Cano
ac@invedars.com



2-4 jugadores

10 años

35-50 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Colección de sets, Gestión de mano

Palabras clave: Horror

La Universidad de Miskatonic ha decidido enviar un nuevo equipo de exploración científica para aclarar los sucesos acontecidos en las extrañas montañas de la Antártida.

Formarás parte de una expedición en busca de extraños especímenes y explorarás los misterios de las Montañas tratando de conservar la cordura.

Gestiona las cartas de tu mano para explorar, resolver misterios y conseguir capturar y extraer especímenes.

Componentes: Tablero, 3 mazos de cartas, peones, tokens puntos de cordura, tokens puntos de investigación, 2 dados.

BLINK

Pedro Berenguel Nieto
aenargon@gmail.com



1-2 jugadores

7 años

5-10 min.



Público: Jugador avanzado pero también juvenil o casual

Mecánicas: Conquista de territorios y/o estrategia

Palabras clave: Estrategia semi abstracta

Blink es un juego de conquista de territorios para 1 -2 jugadores en el que los héroes compiten reuniendo puntos para abrir la Puerta de Más allá del Cielo mientras esquivan a las caprichosas Reinas Soberanas.

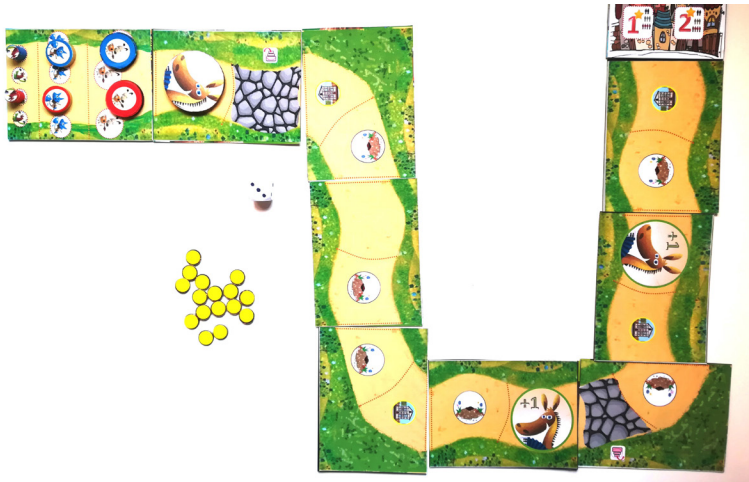
¡Consigue más puntos que tu rival o sé el último jugador en pie para ganar! Para conseguir puntos cada turno escoges en secreto un nuevo territorio libre que conquistar y ¡blink! Te teletransportas.

¿Eres un jugador agresivo? Intenta adivinar a qué lugar va a saltar tu rival y enfréntate en duelo. ¿Eres más bien táctico? Esquiva a las reinas y a los rivales sumando puntos hasta la ronda final. ¿Confías en la suerte? Arrímate a las reinas y hazte con los territorios más complicados. Cuando hayas aprendido continúa jugando en el modo avanzado: misiones, tesoros poderosos y modos de juego alternativos. Toda la diversión en un solo "blink".

Componentes: 2 peones, 3 reinas, 2d12, 3d6, 20 puntos de conquista, 6 cartas estrella, 10 misiones, 10 tesoros, 3 marcadores, 1 pack de hojas, 1 carta de referencia, tablero y manual.

BREMEN

Óscar Romero
oscareasasi@gmail.com



2-4 jugadores

6 años

15-20 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Infantil

Mecánicas: Movimiento con dados, Evaluación de resultados

Palabras clave: Animales, carreras

Tres animales por jugador y un destino: llegar a la ciudad de Bremen. Para ello los/las jugadores/as podrán viajar sobre otros animales, coger atajos por madrigueras de topes, visitar a los habitantes de las pequeñas aldeas para conseguir favores o incluso montar sobre el asno que avanza lento pero constante hacia su deseado destino. Aunque, por supuesto, tampoco faltarán las dificultades en el camino que pueden echar al traste nuestros planes. En definitiva, Bremen es un trepidante juego infantil para toda la familia, en el cual tanto pequeños como adultos podrán competir en igualdad de condiciones para conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria. Juego que combina en sus partidas la diversión, el azar y la posibilidad de explorar diferentes estrategias posibles para conseguir la victoria. Un pequeño juego con mecánicas asequibles, ideal para divertirse en familia y a la vez fomentar la evaluación de resultados y la toma de decisiones.

Componentes: -12 fichas de animales -1 ficha de asno -1 dado -8 losetas de camino -1 loseta inicial y 1 loseta de final -16 fichas de casa -1 marcador de jugador inicial

CAMELOT'S CHAMPION

Isaac Cano Granero
alcarriagames@gmail.com



1-4 jugadores

12 años

15-30 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Cartas, Comercio, Dados

Palabras clave: Fantasía

El torneo de caballeros de la ciudad de Camelot se acerca. Prepárate y lucha contra los mejores caballeros del mundo. Eso si... entrena duro, logra apoyos y logra ser el campeón de Camelot

Componentes: Cartas tablero y tokens

CHURRAS Y MERINAS

Jaime González y Eduardo García
jaimegdg@gmail.com



2-4 jugadores

8 años

45-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Movimiento por cuadrícula, Recoger y entregar

Palabras clave: animales, cartas, abstracto

Una fresca mañana como otra cualquier Cecilio el pastor bajaba con su rebaño por el camino largo, el que linda con la alberca. Iba a parar en el prao de al final, como cada mañana, para dar cuenta de su bota de vino y un poco de queso y pan. Pero de pronto apareció Anselmo, su primo segundo, por parte de madre, más temprano de lo normal. Bajaba también con sus ovejas y, rápidamente, el lío se montó. Y ahora ¿quien separa las churras de uno y las del otro?

En Churras y Merinas, seremos pastores de ovejas intentando recoger nuestro rebaño y, a ser posible, alguna merina de más. Las ovejas están mezcladas en el prado central y, al final de la partida debes ser el pastor con más ovejas sin que los demás nos vean robar. Pero cuidado, por todos los lugareños es sabido que no vale lo mismo una churra que una merina. ¡Y menos valdrá si se la ha comido el un lobo!

Componentes: 55 cartas rústicas (pastores, perros y rebaños), 1 tablero rural, 18 *meebles* a la antigua (4 pastores y 4 perros), 24 *tokens* lanudos

CLOCKTOWER

Gabriel Fernández "Piru", Jonatan Manzano y Daniel Caballero
elpiru33@hotmail.com



2-4 jugadores

12 años

30-60 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Gestión de recursos

Palabras clave: Ciberpunk

En un universo distópico, cuatro poderes pugnan por hacerse con el control del tiempo.

A lo largo del juego, cada jugador irá ganando recursos para poder completar sus misiones (hitos) y hacer realidad su plan maestro (hito personal).

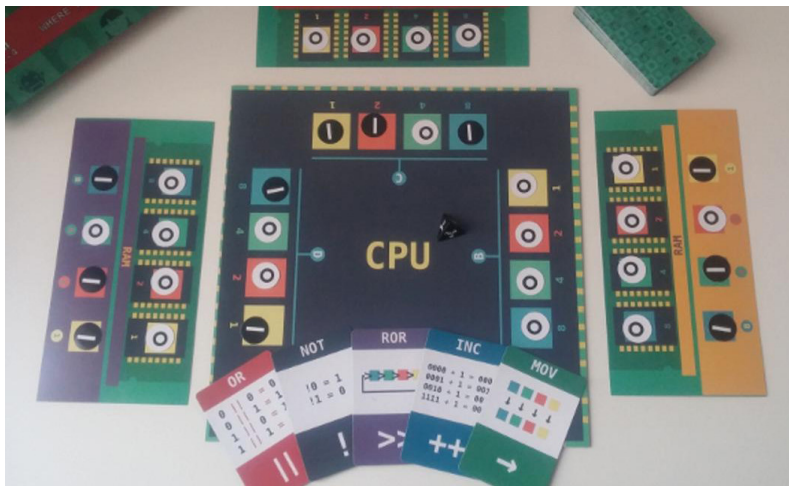
Para ello, podrán modificar el reloj usando carbón para girar las manecillas, o influencia para expulsar a los trabajadores de otros jugadores de la torre del reloj (Solo el que consiga marcar el tiempo que le pida su hito, conseguirá puntuar). Los jugadores podrán también recibir oro y otros beneficios si visitan la ciudad.

¿Quién conseguirá dominar el tiempo y convertir su objetivo en realidad?

Componentes: 55 cartas tamaño poker. 18 Cartas tamaño tarot. 4 Hojas de personaje. 22 *meebles*. 4 de cada color y 6 neutrales. Una flipante torre del reloj. 0 dados.

COMPUS

Pablo Garaizar
garaizar@deusto.es



1-4 jugadores

10 años

5-30 min.



Público: Educativo

Mecánicas: Cartas, Creación de patrones, Reconocimiento de patrones

Palabras clave: Educativo binario informática

COMPUS es un juego educativo para 1 a 4 personas, de 10 años en adelante.

En COMPUS cada participante simulará ser un programa informático dentro de una computadora y tratará de obtener el resultado deseado (una combinación de bits) antes que el resto. Para ello, dispondremos de diferentes cartas de operación que podrán usarse sobre los bits almacenados en los registros de la computadora (tablero central). Como cualquiera puede cambiar estas combinaciones de bits del tablero central en su turno, cada participante contará con una memoria RAM (tablero individual) en el que podrá guardar alguna de las combinaciones de bits presentes en la computadora si ésta le sirve para lograr su objetivo. Estos tableros son reversibles para poder jugar en las versiones de 4-bit y de 8-bit.

COMPUS cuenta además con una variante para el juego individual y otra para el juego cooperativo.

Componentes: tablero central (CPU), tableros individuales (RAM), cartas de operación, cartas objetivo, bits

CONCLAVE

Félix Bernat Julián
feberju@hotmail.com



2-4 jugadores

10 años

35-50 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador avanzado

Mecánicas: Cartas, Colección de sets, Mayorías

Palabras clave: Fantasía

En CONCLAVE los jugadores viven un combate indirecto a través de un "Set Collection" de alianzas (Brujos) desde un puzzle cambiante (Concilio), para conseguir mayorías de color (Control de magias).

El objetivo es conseguir el control de al menos una de las magias que existen en este universo. Los brujos dominan un tipo de magia, son de una hermandad y tienen un cierto nivel, el nivel es su carisma/poder/coste mágico. Para hacernos con los brujos, enviaremos un emisario brujo de nuestra mano al concilio para convencerlos, este tendrá que ser colocado estratégicamente en un hueco libre del concilio, los brujos se sentirán convencidos cuando el grupo que habla con el emisario suma un carisma de 10 o más, pero solo abandonarán el concilio, los brujos que compartan un rasgo con el emisario enviado. Los jugadores tendrán que conseguir alianzas para tener control de magias evitando aliarse con demasiados brujos. 2º Clasificado BGC Málaga -Juegos expertos

Componentes: 90 cartas

CORRUPTOWN

Luis Ranedo Torres
luisranedo@gmail.com



2-5 jugadores

16 años

45-70 min.



Público: Jugador avanzado, Mixto / Eurotrash

Mecánicas: Cartas, Subastas, Mercado variable

Palabras clave: Economía, corrupción, blanqueo

Corruptown es un juego económico de construcción, pujas y blanqueo de dinero, de 2 a 5 jugadores y 70 minutos de duración. En cada turno los jugadores pujan por obtener el favor de un personaje que les permita desarrollar sus negocios, a la vez que deciden si declarar o no las ganancias que obtengan. El dinero declarado es dinero seguro y está a la vista de todos pero hay que pagar impuestos por él, en cambio el dinero negro no paga impuestos y está oculto detrás de la pantalla de cada jugador, pero corre el riesgo de sufrir una inspección y ser confiscado. El primer jugador en llegar a 1.000.000 de créditos será el ganador de la partida.

Componentes: Tablero de mercados, Tablero de personajes, 5 Pantallas, 10 marcadores, 1 dado de bolsa, 1 dado de impuestos, 8 cartas de personajes, 50 cartas de negocio, 1 carta jugador principal, billetes

CRAZY PIT STOP

Jesús Álvarez
info@ctrlaltdcreative.com



2-6 jugadores

8 años

10-20 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Fiesta / Party

Mecánicas: Control de áreas, Memoria, Selección de cartas (*drafting*)

Palabras clave: Tiempo real, destreza, carreras

Crazy Pit stop, es un juego cooperativo de rapidez, memoria y coordinación. Nuestro objetivo completar 5 fases de juego sin agotar nuestras cartas de acción.

Colocaremos los elementos del vehículo (ruedas, alerones ...) que nos indican las cartas de acción acorde a nuestra posición y durante la parada del coche de nuestro equipo en boxes en un tiempo establecido máximo.

Tendremos cartas que aumentarán la presión por cambio de posiciones o limitación de comunicaciones. Busca el equipo adecuado y adelante.

Y por lo que más quieras, asegúrate de apretar bien las tuercas, que luego pasa lo que pasa.

Componentes: 1 Mini Tablero, 38 cartas posición/acción, 36 mini cartas de elementos, 6 mini cartas de jugador.

CTHULHU COLORS

Julio Romacho y Raúl Cuenca
Dandra.producciones@gmail.com



2-5 jugadores

12 años

30-50 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Cartas, Creación de patrones, Selección de cartas (*drafting*)

Palabras clave: Cthulhu

Cthulhu Colors es un juego de *drafting* de cartas, en el que tenemos que conseguir alinear los astros para invocar criaturas preternaturales y horrores cósmicos. Para ello tendremos que colocar nuestras cartas en nuestro firmamento personal, intentando crear líneas de símbolos iguales. También tendremos que estar atentos a los augurios secretos, misiones especiales que darán puntos al final de la partida y que podremos consultar cada vez que hagamos una línea.

Componentes: 110 cartas de astros, 15 cartas de augurio, 1 carta de sentido del turno

DESCOLOCAGODS

Raúl Cuenca y Julio Romacho
Dandra.producciones@gmail.com



2-4 jugadores

8 años

20-40 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Descolocación de trabajadores

Palabras clave: Humor, mitología

En Descolocagods, cada jugador es una deidad intentando convencer a sus seguidores para que le construyan un templo consiguiendo recursos... pero para ello, ¡habrá que lanzar profetas a la tierra e intentar que caigan donde nosotros queremos! Es un juego rápido que mezcla mecánicas de *eurogame* con habilidad, ideal para jugar en familia.

Componentes: 1 tablero, 20 profetas de colores, 4 super profetas de colores, 1 científico ateo, 13 cartas de partes de templo, 9 cartas de dioses, 4 cartas de ayuda, 4 tipos de recursos

DESTINO ULTRAMAR

David Bernal
musetex@hotmail.com



1-5 jugadores

12 años

40-180 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Comercio, Dados, Puntos de Acción

Palabras clave: Exploración marítima. Gestión

En Destino Ultramar deberemos gestionar nuestra flota pesquera para progresar económicamente y ser el primero en conseguir la licencia de pesca en Ultramar.

Para ello deberemos explorar el océano, explotar los bancos de pescado, hacer frente a los peligros marinos y gestionar los estados de la mar.

Podremos ampliar nuestra flota y equiparla con mejoras para conseguir nuestro objetivo.

Componentes: Tablero modular de losetas. Tablero de lonja y puerto. Mazos de cartas de eventos, tripulación, mejoras y ciudadanos. Tokens de pesca. Recursos de pescado. Tokens de jugador.

DUNGEON KIDS

Eugeni Castaño y Miguel Bruque
eugenicastano@gmail.com



1-6 jugadores

6 años

15-25 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Educativo

Mecánicas: Cartas, Exploración

Palabras clave: Monstruos, niños, vencer miedos

Dungeon Kids es un divertido juego de cartas en el que los más pequeños irán a la búsqueda de sus juguetes desaparecidos. Para ello deberán explorar diferentes habitaciones y enfrentarse a pequeños monstruitos, que no resultarán ser aquello que parecen ser...

Componentes: 110 cartas, 1 peón de jugador inicial, 6 contadores, 50 fichas de puntuación

DUNGEON RUN!

Joan Josep Pons López
joanpons@flashfutura.com



2-5 jugadores

10 años

45-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Cartas, Movimiento por áreas, La konga!

Palabras clave: *Al it's full of dungeons...*

Los aventureros han llegado hasta el corazón de una mazmorra y la han saqueado, pero cuando creían que se habían salido con la suya, el suelo empieza a temblar, las paredes a desmoronarse, horribles aullidos y gritos de furia les ponen la piel de gallina... ha llegado el momento de correr y salvar la vida. Eres uno de esos aventureros y en este preciso instante recuerdas las palabras de tu sabio abuelo "No hay que correr más que el dragón, simplemente hay que correr más que el último de la Konga!".

Dungeon Run! es un juego para todos los públicos, para todas las edades (recomendado 8+) y con una duración de 45 a 60 minutos, en el que varios jugadores (2-6) deberán competir o colaborar usando parte de las 165 cartas y un dado del que se compone el juego, para salir con vida de la mazmorra y conservar el máximo de tesoro posible.

Componentes: 110 cartas, 20 contadores de vida y 2d6.

DUNGEON UNIVERSALIS

Óscar Bribián
oscarbribean@gmail.com



2-6 jugadores

12 años

90-150 min.



Público: Americano / Ameritrash

Mecánicas: Movimiento por cuadrícula, Exploración

Palabras clave: Aventuras, fantasía medieval

Dungeon Universalis es un *dungeon crawler* con una enorme amplitud de opciones. Es ante todo un sistema de juego con una gran versatilidad, concebido para que juegues partidas en cualquier escenario (los que te proporcionamos y los que ideas, no hay límite) y manejando casi cualquier tipo de personaje o criatura dentro de la temática de fantasía medieval, lo que te permitirá disfrutar del juego de muchas formas, incluso reutilizando figuras o materiales de otros juegos. Un amplio libro de reglas ilustrado, un bestiario con cientos de criaturas, un libro con decenas de aventuras y reglas para generar nuevas. DUN combina la profundidad de opciones y posibilidades de un juego de rol, el equilibrio de combate de un *wargame* y la agilidad e incertidumbre de un *dungeon crawler* con varias modalidades de juego.

Componentes: 800 cartas. 100 marcadores. Cientos de figuras de cartón y algunas de resina. Decenas de tiles (salas, mobiliario, pasillos, etc.)

EL SECUESTRO DE RILI QAIBA

Jofre Guasch Morros
jofreguasch@gmail.com



👤 2-6 jugadores

👤 10 años

🕒 60-120 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Mixto / Eurotrash

Mecánicas: Activación por zonas, Juego de rol, Poderes diferenciados

Palabras clave: Rol, tablero, aventura, carrera

Juego de rol cooperativo y competitivo con tablero y miniaturas, fácil y rápido de jugar. Sin dados. Motor a base de cartas. La historia sucede en un mundo de fantasía en el que los jugadores tienen que perseguir a los secuestradores de la hija del emperador más importante de la civilización.

Componentes: 70 piezas de tablero, 30 fichas de logro, 30 tokens, 1 contador de cartón, 5 fichas de personaje, 1 dado, 250 cartas en total.

EPIC TALES

Alfonso G. de Rueda y Gabriel Fernández "Piru"
agr.alfonso@gmail.com



👤 3-6 jugadores

👤 10 años

🕒 15-45 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Jugador avanzado

Mecánicas: Cartas, Juego de rol, Narración

Palabras clave: Fantasía

Epic Tales condensa en una baraja de cartas los aspectos más esenciales y los tópicos más comunes de una aventura de rol ambientada en un mundo de fantasía épica. Cada jugador asume el papel de un aventurero que coopera con el grupo para superar los desafíos que componen una misión, narrando sus cartas y tejiendo una historia común. Los aventureros tienen sus propias habilidades, resistencia y moral y, opcionalmente, acumulan experiencia durante la partida para desarrollarse a lo largo de una campaña.

Componentes: 6 tableros personales, 150 cartas, 40 contadores.

ESPIAS EN BERLÍN

Alejandro Martín Pluma
amartinpluma@gmail.com



2-2 jugadores

10 años

30-45 min.



Público: Jugador avanzado, Mixto / Eurotrash

Mecánicas: Cartas, Faroleo, Gestión de mano

Palabras clave: Espionaje

Espías en Berlín es un juego de deducción, inteligencia y acción ambientado en el espionaje en Berlín en la guerra fría. Información secreta ha sido robada por un espía y es imprescindible obtenerla. Dirige al espía para que atraviese el Muro y pueda contactar con su controlador. Espías en Berlín es un juego rápido que pretende crear una atmósfera de intriga, simulando las técnicas de los espías de la época y emulando escenas cinematográficas del género de espionaje. En la Fase de Investigación los jugadores alternarán cartas poniendo en acción Agentes o moviendo al Espía que recopila cartas, soborna a la Stasi, o recibe instrucciones. En la Fase de Escape, se revela la identidad del espía, y cada jugador toma un papel. El jugador espía tendrá que salir de Berlín por el lugar adecuado y el jugador Stasi controlará a sus agentes que intentarán evitar la evasión con órdenes de arresto en los pasos fronterizos y disparando al espía.

Componentes: Un mazo de 90 cartas, 1d6, 11 fichas Policía Fronterizo, 8 fichas STASI, 1 peón, 5 fichas de Carta de Escape, un marcador de Heridas, 5 fichas de herida, 10 cubos rojos y 10 cubos azules.

EXHUMACIÓN EN EL VALLE DE LOS CAÍDOS

Alejandro Pradas
al.pradas@gmail.com



1-4 jugadores

10 años

15-30 min.



Público: Colaborativo

Mecánicas: Cartas, Laberinto, Movimiento punto a punto

Palabras clave: Humor, exploración

“Un rumor entre los monjes del Valle dice que un grupo de izquierdistas venezolanos batasunos pretende robar el cadáver del Caudillo para someterlo a ritos judeosatanicos. Y como ya saben ustedes que los rumores según de donde vengan son ciertos, nosotros, como gente de bien y de orden, protegeremos los restos sagrados... ¡Exhumándolos antes que ellos!

Como no esperamos que la oficialidad del Estado comprenda nuestro deber sagrado, debemos ser cautos y evitar a los vigilantes...”

¡No defraudéis a la patria escurriendo el bulto!

Componentes: 35 cartas, 8 meeples, 1 dado, señalador de ruido.



1-4 jugadores

14 años

45-120 min.



Público: Jugador experto, Mixto / Eurotrash

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Movimiento por áreas, Poderes diferenciados

Palabras clave: Aventuras, ciencia-ficción

Juego totalmente cooperativo de supervivencia, con modo campaña según número de jugadores; con mecánica de colocación de trabajadores y planificación de acciones.

Componentes: Tablero de juego, tableros de jugadores, tablero de mejora. Miniaturas, tokens, times y cartas

EXPANSIÓN DE LAS CULTURAS, DRY BONES

Beatriz Grifol Conejero
beatrizgrifol@hotmail.com



2-4 jugadores

10 años

45-60 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Educativo

Mecánicas: Colección de sets, Construcción de mazos, Selección de cartas (drafting)

Palabras clave: Viaje, aventuras, educativo

Adopta el papel de uno de los 4 viajeros que, de diferentes países y culturas, se han conocido en Delhi, y deciden continuar su viaje juntos. Contratan un Safari Tours al desierto de Rajasthan y comienza así una intrigante travesía con los guías y la caravana de camellos. Prepara tu viaje y descubre las habilidades y valores que tiene cada cultura (asiática, indígena, árabe, europea) a la vez que construyes los ornamentos representativos de cada una de ellas.

Componentes: 4 fichas de habilidades de las culturas, 20 fichas de construcción, 4 tokens de culturas+juego básico de drybones aventurero

FESTIBATTLES

Juanjo Quintero
jj.quintero.reyes@gmail.com



2-5 jugadores

10 años

45-90 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Colección de sets, Colocación
de trabajadores, Subastas

Palabras clave: Festivales de música

En Festibattles l@s jugador@s lucharán por crear el más grande Festival de Música de todos los tiempos! Deberán pujar por los mejores grupos, y montar las mejores instalaciones, pero ¡ojo! no podrán olvidarse de usar sus contactos en las emisoras de Radio para que sus grupos sean los que más suenen y conviertan sus festivales en leyenda! Iron Maiden en el mismo festival que Amaral? Por qué no? Los Rolling Stones a continuación de Los Mojos Escocíos? Ponme tres!!!

Pero no dejéis que la música os deslumbre, para montar un gran festival de música lo más importante será no dejar al azar ninguna de las decisiones... tendréis aforo suficiente para el público? seréis capaces atender a todos los grupos? Pon a trabajar al/la montador/montadora de fiestas que tod@s saben que llevas dentro!

Componentes: 50 cartas de grupo, 50 cartas de mejora de festival y trabajadores, tokens de moneda, tokens de prestigio, 50 cubos de madera, 5 tableros de festival, Mini tablero de radio

FREAK OUT

José Luis Bernal y José Luis Huerta
freakoutjuego@gmail.com



3-100 jugadores

12 años

45-120 min.



Público: Fiesta / Party

Mecánicas: Eliminación de jugadores,
Movimiento con dados, Quiz

Palabras clave: Friki, cultura pop

Freak Out es un juego de preguntas de temática friki y cultura pop, en el que cada equipo no sólo tiene que acertar para ganar, sino que tiene que eliminar al resto: el ganador será el último superviviente. Responde correctamente para moverte por el tablero y conseguir tarjetas que te ayuden y artefactos para poder atacar a tus rivales. En cada turno, el equipo al que le toque puede usar un artefacto; luego tira un dado para moverse y se le formula una pregunta. Si la acierta, su turno volverá a empezar; si falla, habrá rebote para el resto de equipos y continuará jugando el equipo que acierte. Pero atento, ¡en cualquier momento alguien puede utilizar una tarjeta para robarte la pregunta o conseguir una ventaja! Con estas novedosas mecánicas en un quiz, Freak Out incluye un factor de estrategia, gestión de recursos, emoción e interacción entre los equipos que lo hace único.

Componentes: Tablero, cartas (500 de preguntas, 40 de acción, 24 de artefacto y 20 de cofre), fichas (6 de equipo, 30 de vida) y 1 dado



¿Quién quieres ser tú?



2-5 jugadores

12 años

20-40 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Dados, Movimiento punto a punto, *Push-your-luck*

Palabras clave: Asesinato, misterio

Londres, 3 de abril de 1888. Los nocturnos silbatos de la Policía Londinense suenan en el barrio de Whitechapel. Mary Ann Nichols aparece asesinada. Será la primera de varias prostitutas, si la policía no logra atrapar al asesino. La historia le conocerá como Jack el Destripador. **OBJETIVO DE JACK:** cometer 5 asesinatos y salir de Whitechapel escapando de la policía. La identidad del asesino quedará por siempre sin resolver. **OBJETIVO DE LA POLICÍA:** investigar los asesinatos y cercar Whitechapel impidiendo que el asesino escape. Si la policía llega al final antes que Jack, gana la partida y aquél que lo haya logrado, será nombrado inspector jefe al resolver el caso más importante de su carrera. **TURNOS:** tira de 3 en 3 dados. Empareja los símbolos superando con los propios al rival y avanza en el tablero o arriésgate con otra tirada. Las cartas y tokens alteran los resultados y afectan a los demás. Azar controlado y divertido. *Jack is here!*

Componentes: 1 Tablero, 15 dados D8, 1 Bolsa opaca, 7 Meebles, 5 Cartas Resumen, 6 Cartas de policía, 1 Carta de Jack; 20 tokens, 4 Diales policiales.

FRUIT-4

Pablo Jiménez Román
fake1980@hotmail.com



2-4 jugadores

8 años

15-25 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Fiesta / Party

Mecánicas: Cartas, Colección de sets, Gestión de mano

Palabras clave: Secuencia gestión cartas

En este bosque mágico aparecerá una combinación de 4 frutas aleatoria y cada jugador deberá conseguir dicha combinación en su tablero particular para recibir recompensas. Para ello, deberán mover, eliminar e intercambiar sus cartas de frutas. Pero no todo es tan sencillo, los jugadores rivales podrán jugar efectos negativos sobre tus cartas, descolocándotelas, robándotelas o incluso eliminándolas del juego. En cada ronda, los jugadores puntuarán por cada una de sus cartas bien colocadas y el ganador de la ronda además recibirá puntos adicionales. Un divertido y rápido juego de gestión de mano con mucha estrategia e interacción entre jugadores.

Componentes: 84 cartas, 4 fichas, 1 tablero general, 4 mini-tableros, 8 tokens

FUTBOL FUTURISTA

Simón Blasco Perales
ojoaldado@gmail.com



4-4 jugadores

10 años

10-20 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Parejas

Mecánicas: Bazas, Cartas, Gestión de mano

Palabras clave: Fútbol, fantasía

Juego basado en el clásico Doctor Jekyll y Mr. Hide. Una pareja de jugadores llevarán un equipo de fútbol fantástico compuesto por enanas y la otra pareja uno compuesto por valquirias... Que pareja ganará el partido?

Es un juego sencillo cuyo objetivo es ser regalo durante mecenas de otros juegos.

Componentes: 33 Cartas

G7

Daniel López
danilopezgbarrera@hotmail.com



1-7 jugadores

10 años

20-105 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Jugador avanzado

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Control de áreas, Selección simultánea de acciones

Palabras clave: Política/estrategia económica

2025: En las cumbres del G7 se habla con preocupación del *Mega Cluster* de Empresas "La Corporación". Tú acabas de convertirte en *President@* de tu país. Es el momento de elegir estrategia de gobierno para convertirlo en el más influyente del Mundo: Invierte en recursos, estimula tus ministerios con inyecciones de capital o favorece a las grandes empresas... cualquier cosa que haga que el nombre de tu país sea conocido y venerado. En G7 cada jugador recibe una ficha con Recursos, Ministerios e Industrias, un set de cartas de acción de gobierno y su objetivo es ser el primero en tener 7 marcadores en la tabla de Sectores de Influencia. También hay modos Cooperativo y Campaña en los que los jugadores tienen que evitar que La Corporación se haga con el control económico global. El turno: 1. Un jugador tira los dados y todos recaudan impuestos 2. Cada jugador elige en secreto una acción 3. Las acciones se resuelven simultáneamente y se recupera la carta

Componentes: Tablero, 7 fichas de jugador y 70 marcadores de influencia (Magnéticos), 63 marcadores de recursos y 120 monedas (metálicas), 122 cartas (mercado, acción y de cumbre), 3D6, Reglamento y guías.

GREENSKINS

Ramón Rodríguez Muñoz
info@dedalosgame.com



2-6 jugadores

12 años

90-120 min.



Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Dados, Narración, Poderes diferenciados

Palabras clave: Aventura, fantasía, orcos

Greenskins es un juego de exploración de mazmorras asimétrico. Un jugador tomara el papel del Gran Mago que gobierna la torre con la que una compañía de orcos se ha topado. El resto de los jugadores toman los papeles de los diferentes orcos que componen la compañía y deberán hacer frente a los peligros que se encontrarán en la torre del Gran Mago. A medida que vaya avanzando la historia los personajes irán descubriendo nuevo equipo y habilidades mientras que los enemigos se irán fortaleciendo a medida que se vayan acercando a lo alto de la torre.

Componentes: Piezas de tablero, miniaturas para los personajes y enemigos, cartas, dados, tokens, dial circular, sobres/cajas con el contenido de cada misión.

HEREUS 897

Toni López
tonienred@gmail.com



3-5 jugadores

12 años

80-140 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Control de áreas

Palabras clave: Medieval, política, desarrollo

HEREUS propone a los jugadores el reto de liderar una de las casas condales catalanas del siglo X entre la decadencia del imperio Carolingio del norte y las continuas amenazas sarracenas del sur. Mediante acciones con miembros de nuestra familia (*hereus*) lograremos aumentar nuestro poder y control en las ciudades, feudos y diócesis de la Cataluña vieja. El objetivo final es conseguir que nuestra casa sea designada para regir los designios del nuevo reino emergente. Saber cuándo y dónde recaudar impuestos o repoblar, seleccionar la acción más rentable, dotar o no al ejército y controlar la infamia son algunas de las importantes decisiones a las que nos enfrenta el juego. Los jugadores se enfrentarán por puntos de prestigio en una serie de objetivos públicos y títulos de conde u obispo en los diversos territorios. El primer jugador en obtener 20 puntos será el ganador.

Componentes: 1 Tablero, 125 cubitos, 40 mepples, 60 monedas (valor 1 y 3), 50 mini figuras, 1 ficha jugador inicial, 1 ficha Conseller, 35 cartas intriga, 16 mini-tokens, 1 bolsa, 35 mini fichas, 12 cartas Ratzia

HOLD THE DOOR

Núria Casellas
nucaica@gmail.com



1-2 jugadores

12 años

5-10 min.

Público: Jugador ocasional / Casual, Solitario

Mecánicas: Cartas, Colección de sets, *Push-your-luck*

Palabras clave: Juego de cartas, tiempo real

La invasión alienígena ya ha comenzado y a ti te ha pillado en el garaje de una casa aislada. No te queda mucho tiempo, estos terroríficos alienígenas insectoides van a destrozar la puerta... ¿tendrás tiempo de poner en marcha un plan de huida para sobrevivir a este enjambre de insectos mortíferos antes que la puerta ceda y entren para... devorarte? Mientras tanto... no te olvides de bloquear la puerta! (*Hold the Door*).

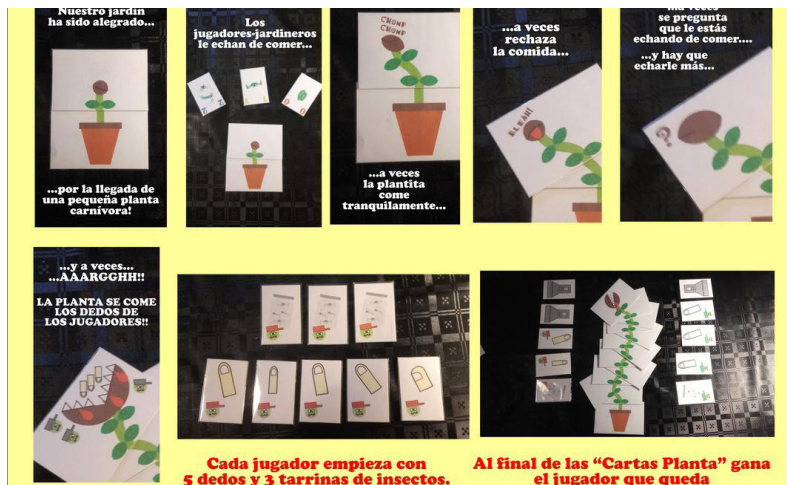
Los jugadores ganarán si consiguen completar un Plan de Huida y sobrevivir a su puesta en marcha, antes que los alienígenas destruyan la puerta. Sobrevive a los alienígenas en este juego estresante de horror-comedia inspirado en las películas de los 50.

Hold the Door (Bloquea la Puerta) es un juego de cartas de una duración de 5 a 15 minutos, para un máximo de 2 jugadores. Se puede jugar en modo cooperativo, competitivo o individual.

Componentes: 50 cartas, tablero, 3 contadores, 3 dados, 12 fichas de alienígenas

HORRIBLE GARDEN

Giansimone Migoni
simone.migoni@katamail.com



2-5 jugadores

10 años

20-30 min.



Público: Familiar / *Mass Market Buyer*, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Apuestas, Cartas, Gestión de mano

Palabras clave: Planta carnívora en un jardín.

¡En nuestro jardín todo el mundo está feliz por la llegada de una pequeña y graciosa planta carnívora! En "Horrible Garden" los jugadores son jardineros que tienen que cuidar nuestra planta y darle cariño. Cada jugador tiene a disposición un cierto número de Cartas Insecto para alimentar a la planta. Además hay cartas especiales que permiten hacer otras acciones adicionales (pollo, agua, cámara fotográfica etc.).

Las reacciones de la planta no son previsible: a veces acepta sin problema la comida que le echan, a veces la rechaza, a veces... ¡se come los dedos de los jardineros!

Dependiendo de como reacciona la planta se pueden ganar o perder Cartas Insecto o Cartas Dedo. Al final de la partida gana el jugador que se queda con más Cartas entre Cartas Dedo, Cartas Tarrina y Cartas Insecto.

Componentes: 110 cartas.

ILIAD

Lorenzo Tarabini Castellani
lorenzotarabini@gmail.com



2-2 jugadores

14 años

30-45 min.



Público: Jugador avanzado, Juego de Guerra / Wargame

Mecánicas: Control de áreas, Poderes diferenciados, Puntos de Acción

Palabras clave: Guerra de Troya, héroes

ILIAD es un juego de guerra asimétrico que revive la épica lucha entre griegos y troyanos. El juego se desarrolla a 3 niveles: combates entre Héroes, batallas entre Ejércitos y luchas entre Dioses. En tu turno, elegirás los eventos de la Iliada de Homero que inexorablemente llevarán nefastas consecuencias. Luego podrás mover tus Ejércitos, Héroes y pedir la ayuda de los Dioses. El tablero está dividido en 3 áreas: el Campo de Batalla donde se lucha para destruir la base del enemigo; los Templos donde se compite por el favor de los Dioses, y la Tróade, donde se ganan suministros. El juego prevé múltiples condiciones de victoria. Se puede ganar conquistando la base del enemigo o eliminando sus líderes. Dejar el adversario sin cartas también te hará ganar. En fin, si eres el troyano y aguantas hasta el fin de los 7 turnos ganarás. Cada partida es diferente y tendrás que anticiparte a tu rival, si quieres que canten ¡para siempre tus gestas!

Componentes: 1 Tablero, 17 Fichas héroes (troyanos y griegos), 1 caballo de Troya, 24 cartas Suministros, 14 cartas Dioses, 35 fichas redondas (puntos vida), 48 cubos (soldados), 1 bolsa y 1 reglamento.

IMPERRATOR: "LUCHA DE GREMIOS"

Iván Díez y Carlos Puerta
ivan.diez@gmail.com



2-5 jugadores

8 años

30-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Apuestas, Gestión de dados

Palabras clave: Fantasía medieval

Se trata de un *filler* de gestión de dados y con mucha interacción entre jugadores, cada jugador representa un noble que lucha por conseguir el favor de los gremios mas importantes de la ciudad y proclamarse "Imperrator"

Componentes: 5 escudos de gremio, 5 tableros de jugador, 25 fichas de favor de gremio, 20 dados pequeños (siervos), 2 dados grandes de juego, 50 monedas de cartón, 1 tablero de banca.

ITS NAME IS FOOTBALL!!

Roberto R. Báez
robrod.baez@gmail.com



2-2 jugadores

10 años

30-60 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Jugador avanzado

Mecánicas: Control de áreas, Dados, Card Driven

Palabras clave: Fútbol

Así es la vida, baby. Tenía que llegar el día en el que el fútbol pudiera trasladarse a la mesa mereciendo un Top 5 en la BGG. Ya ha llegado. Its name is football es el pepinazo del 2018, el juego de fútbol que tú, yo y la reina de Inglaterra hemos estado esperando desde que la humanidad salió de las cuevas. Rápido, dinámico, divertido y para todos los públicos.

Juega con tu novia, con tu sobrinito, con tu colega el frikazo que odia el fútbol o con el experto en *tunning* de tu barrio. Juega en el bar con los señores que beben Soberano y se conocen la alineación de posguerra del Atlético Aviación. Diablos, ¡incluso un *hipster* puede jugar! No tengo un nombre y un apellido impronunciable, pero lo peto haciendo juegos de mesa. Ven a probarlo y dime si me equivoco.

Componentes: Cartas a porrón, contadores y *meeple*s a tutiplén y dados por doquier. Varios tableros e incontables horas de diversión. ¡Un juego como Dios manda, hoyga!

JUICIO DE CUERVOS

Miguel Bruque
miguelbruque@gmail.com



4-10 jugadores

10 años

15-20 min.



Público: Fiesta / Party, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Faroleo, Roles ocultos

Palabras clave: Leyendas, folklore

Dice la leyenda que, de vez en cuando, los cuervos se reúnen en círculo. Uno se coloca en el centro, y, mediante graznidos, el resto van juzgando sus acciones. Al final de la discusión, pueden ocurrir dos cosas: el cuervo alza el vuelo y se aleja libremente, o todo se abalanzan sobre él.

Hoy has sido convocado por el resto. Bienvenido al consejo de los grajos.

Juicio de cuervos es un juego de roles ocultos donde, mediante deducciones, deberás saber qué van a votar el resto de jugadores y tratar de poner la balanza del juicio a tu favor. Un juego de traiciones, alianzas y giros inesperados. Te esperamos en el tribunal.

Componentes: 35 cartas, 2 marcadores

KEROSENE

Carlos Martínez
juegostetrakis@gmail.com



3-5 jugadores

12 años

90-120 min.



Público: Jugador avanzado, Económico

Mecánicas: Comercio, Creación de rutas, Recoger y entregar

Palabras clave: Petróleo

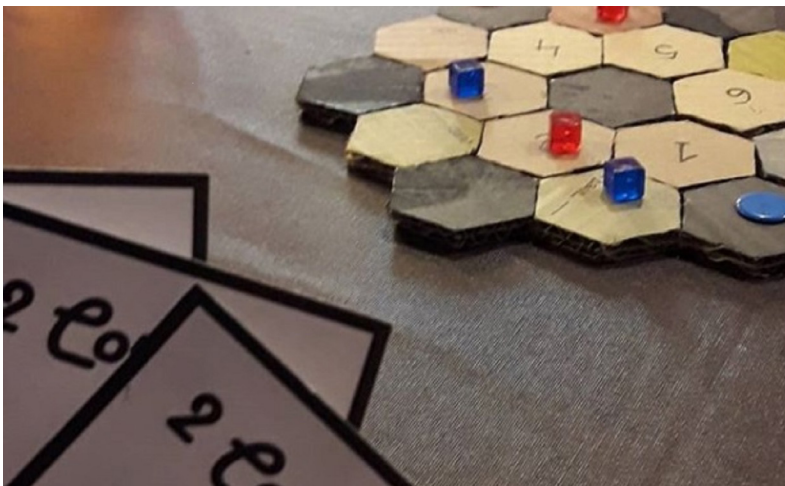
El primer yacimiento de petróleo del mundo acaba de ser descubierto, las primeras empresas petroleras acaban de ser fundadas, uno de las mayores industrias a nivel mundial está a punto de desarrollarse. John Davison Rockefeller está ingeniándose para lograr formar el mayor monopolio que nunca nadie haya creado jamás.

Los jugadores desempeñarán el control de una de estas empresas pioneras, y deberán realizar todo tipo de inversiones para quedarse con los distintos procesos productivos de la industria petrolera: extracción, refinado, transporte o distribución. Para ello deberán pensar la manera de obtener el mayor poder de negociación posible, ya que los jugadores se comprarán unos a otros directamente, simulando de forma absolutamente real el mercado de petróleo de la época. El juego consta de 4 rondas que comprenderán más de 120 años de historia. El jugador que logre crear la empresa más rentable será declarado ganador.

Componentes: Un tablero de juego, 50 monedas, 30 piezas de plástico, 55 cartas y 40 fichas de cartón.

KIDNAP THE PET

Paz Navarro Moreno
paznm.prog@gmail.com



2-6 jugadores

10 años

10-25 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Faroleo, Programación, Gestión de Mano

Palabras clave: Aventuras, carreras, infantil

Juego sencillo de programación de acciones, gestión de mano y mucho puteo.

Una noche de verano cualquiera en un aburrido campamento de verano cualquiera, ¿quien no ha intentado robar la mascota a la cabaña vecina? Los jugadores forman parte de un grupo de pequeños *Boys* y *Girls scouts* intentando raptar la mascota de las otras cabañas. Para lo que darán ordenes desde a cabañas. Corre, pelea...

Entre tanto lío, es importante ser el que mas grita. O quizás sea mejor encender alguno de los focos y cortar el paso o asustar a algún despistado.

Consigue ser el primero en raptar una mascota contraria y llevarla hasta tu cabaña. Y todo siempre antes de que se despierten los monitores y os castiguen a limpiar las letrinas ;P

Componentes: 19 Loquetas, 58 Cartas, 6 muñecajos, 3 mascotas

KING FU: GUERREROS SHAOLÍN

Manuel Sánchez Vera
kingfushaolin@gmail.com



2-6 jugadores

6 años

15-45 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Cartas, Programación, Selección simultánea de acciones

Palabras clave: Artes marciales, China

En King Fu: Guerreros Shaolín, cada jugador representa a un experto luchador de *Kung Fu* que compite por el puesto de maestro del templo Shaolín, para ello deberá gestionar los movimientos de los que disponga, predecir los del adversario y concentrar su Qi o energía vital para llevar a cabo las técnicas más devastadoras, ganando puntos de victoria con cada golpe al tiempo que se protege de los de sus adversarios.

Componentes: 100 cartas de técnicas, 6 cartas de puntuación, 12 cartas de resumen de las reglas, 6 *meeple*s exclusivos, 1 tablero, 36 *tokens* de Qi, 24 *tokens* de salud, 6 *tokens* puño dorado y un cuaderno de reglas

KUNG FU LEGENDARY

Andrés Saldeño y Mark Muñoz
aliensproducciones@yahoo.es



2-4 jugadores

12 años

40-60 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Construcción de mazos, Dados, DESTREZA

Palabras clave: Lucha, artes marciales

Foshan (China del Sur, 1930): Las escuelas de *Kung Fu* compiten entre ellas por ser la mejor de la ciudad. Llevas la gerencia de una escuela. Consigues la iniciativa y adquieres cartas de entrenamiento que te aportarán recursos, los cuales te ayudarán a obtener: Cartas de entrenamiento avanzadas; Cartas de combate (para el torneo final); Dados de técnicas de combate (para combates y exhibiciones); Dados de "golpe maestro" (exclusivos para el torneo final) o Nuevos luchadores. Combates continuos e inesperados que debes ganar siendo más rápido en una novedosa técnica de destreza que hemos denominado "FLICE" (lanza tu dado y busca la cara que necesitas con un solo dedo). Esto te proporcionará recompensas y que nuevos luchadores quieran venir a tu escuela sin coste. Pierdes y tendrás que pagar por sus servicios. Compites en el torneo final con las cartas de Combate y dados que hayas adquirido y conviertes tu escuela de *Kung Fu* en Legendaria.

Componentes: 1 Tablero, 4 Bolsas para ganancias, 41 Dados de técnica y golpe maestro, 190 Cartas: de inicio, de entrenamiento, de lucha, de golpe maestro, luchadores y torneo final. 80 Tokens, 4 Diales, 1 Totem



2-2 jugadores

14 años

15-40 min.



Público: Jugador avanzado, Jugadores de rol/RPG

Mecánicas: Construcción de mazos, Piedra, papel o tijeras, Poderes diferenciados

Palabras clave: Fantasía

La jaula es un juego de lucha para dos jugadores, en el que cada uno debe escoger un personaje único para luchar y prepararlo tomando una serie de opciones. Una vez en el combate, los oponentes jugarán cartas para intercambiar golpes mientras se mueven por la jaula. Las cartas que se juegan se piensan en función de lo que el oponente puede jugarte gracias a un tablero de registro. Hay varios logros que permiten llevarte oro adicional para comprar mejoras entre asaltos. El que consiga matar a su oponente sale victorioso de la jaula. El juego vuelve a Protos y Tipos después de varios cambios y con más personajes elegibles.

Componentes: 130 cartas, 2 tarjetas de ayuda, 3 tableros de personaje, 1 tablero de arena, 1 tablero de tienda, 1 dado, contadores.

LA MINA: GUERRA DE DIAMANTES

Inma Ledesma y Eva Martín
eammartineva@gmail.com



2-4 jugadores

8 años

60-75 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Colocación de losetas, Comercio, Creación de rutas

Palabras clave: Mina

Coge una pala y un pico, y desempolva tu viejo casco, minero. Todo ello para recorrer los entresijos de 'La Mina' en busca de carbón y diamantes antes que el resto de jugadores.

Conseguir herramientas y objetos que os ayudarán a lo largo de la partida y además os aportarán puntos de victoria. Codicia y estrategia se unen en esta gran lucha por ser el ganador de la 'Guerra de diamantes'. 4 mineros, un solo ganador. ¿Serás capaz de conseguir más diamantes que el resto?

Componentes: 2 tableros, 150 gemas, 8 cubos de madera, 4 fichas de jugador, 2 dados, 30 cartas, 103 losetas



2-4 jugadores

8 años

30-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Comercio, Recoger y entregar

Palabras clave: Agricultura, economía

Un afamado viticultor yace en sus postreras horas cuando recibe la inesperada visita de sus hijos. “¡Ah, ya veo que vuestro desprecio por el campo se torna interés a la hora de heredar! ¡Pues no dividiré la hacienda! Toda ella irá para aquel que mejor vendimie y saque más rendimiento a la viña en la que empecé mi fortuna”. Durante varias rondas, los jugadores moverán a sus vendimiadores a través de una viña, procurándose la uva necesaria, en cantidad y variedad, para venderla según los requerimientos de diversas bodegas. Podrán comprar diferentes herramientas que les facilitará el trabajo. Quien más dinero consiga al final será el ganador.

Componentes: 100 cartas, 6 meeples, 30 fichas, monedas, 1 tablero pequeño

LITERATAS

Juan Carlos Romero
carlosrom68@gmail.com



2-5 jugadores

10 años

30-45 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Cartas, Gestión de mano, Uso de palabras

Palabras clave: Literatura

¡Pasan los días y no habéis enviado la novela al editor!. Éste solo publicará la mejor obra que reciba. Ante el ordenador os dais cuenta de que las musas han pasado de vosotros. Sin embargo, las almas de algunas de las mejores escritoras de la Historia se apiadan de vuestra situación y os susurrarán palabras para completar la obra. Los jugadores gestionarán una mano de cartas que deberán bajar a su zona de juego, su “obra”.

Con el uso de las palabras cuyo inicio proponen las cartas de literatas, y aprovechándose de algunas habilidades especiales y de las cartas usadas por los demás, los jugadores crearán su “obra”, obteniendo puntos directos y combinando los colores de las cartas para obtener una mejor puntuación. Ganará aquel que lo consiga.

Componentes: 108 cartas y 15 tokens

LOS JUEGOS DEL HAMBRE

Ramiro Merinero
info@reimwood.com



3-6 jugadores

13 años

90-140 min.



Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Dados, Eliminación de jugadores

Palabras clave: Basado en novela

Un juego de supervivencia, luchas, pactos y traiciones en el que el ganador será el último superviviente de la arena. Para ello cada jugador contará con dos tributos - personajes con distintas habilidades - que deberán encontrar comida, agua y refugio para pasar la noche, al mismo tiempo que cooperan y compiten con el resto, y que se ganan el favor del público. La dificultad aumentará con el transcurso del tiempo, obligando a los jugadores a realizar acciones cada vez más decisivas.

Componentes: Tablero modular, 6 fichas de personaje, 6 peones, 2 dados, 4 mazos de cartas, múltiples marcadores.

MASTERPLAN

Manuel González y Carlos Martín-Fuertes
manugonzalezgonzalez@gmail.com



1-4 jugadores

12 años

20-80 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de losetas, Colocación de trabajadores, Subastas

Palabras clave: City building contemporáneo

A lo largo de los últimos siglos, las ciudades han experimentado crecimientos de población que han obligado a ampliar sus límites. En todos esos casos, siempre ha habido empresas promotoras que han peleado por construir los mejores edificios, colocarlos en la mejor situación posible y, de ese modo, que su nombre perdure a lo largo de las décadas (y, por qué no, hacer de estos crecimientos urbanos una gran fuente de negocio).

MasterPlan es un juego de 2 a 4 jugadores que nos pone en el papel del propietario de una de estas empresas promotoras que peleará por conseguir las mejores parcelas, ganar concursos públicos para hacer edificios para la Administración municipal, buscar la forma de hacer que sus edificios privados estén lo mejor situados posible y, de esa forma, hacerse con la victoria.

Componentes: - 120 Cartas (de 70 x 70 mm): - 125 Cubos de Nivel: - Elementos troquelados: - Monedas y billetes: - Componentes de cada jugador (x4 Colores): - 12 trabajadores - 12 marcadores de propiedad

MAZMORRA DE PÍCAROS

David Cano
mazmorradepicaros@gmail.com



1-6 jugadores

13 años

30-120 min.



Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Colocación de losetas, Juego de rol

Palabras clave: Fantasía Exploración Aventura

¡Aquel viejo grupo de aventureros que una vez fueron grandes amigos, tras una expedición en la que el final no fue el esperado, decidieron ir cada uno por su lado! Ahora, han vuelto a coincidir. Entrarán en una mazmorra que irá creándose a lo largo del juego con un objetivo común: Ser el héroe de la aldea. Tendrán que superar retos, descubrir pasadizos secretos, registrar salas y luchar con terribles enemigos; entre ellos, sus propios compañeros. No ganará el más fuerte, tampoco el más ágil... ¡si no el más listo! Ya te traicionaron una vez, no seas tú quien caiga en esta Mazmorra de Pícaros.

Componentes: 45 losetas de mazmorra. 12 cartas de referencia. 75 Cartas de equipo (inicial y registro). 21 cartas de criatura. 6 cartas de misión. 6 Fichas de personaje. 14 dados. 21 token (héroes y criatura).

MECH SQUAD

Juan Nácher
xuan.nacher@gmail.com



2-6 jugadores

9 años

50-90 min.



Público: Juego de Guerra / Wargame, Combate táctico por equipos

Mecánicas: Dados, Poderes diferenciados, Programación

Palabras clave: Mech



MECH SQUAD

Mech Squad es un juego de mesa de estrategia y combate táctico por equipos. Cada jugador toma el control de uno o varios MECH de combate, que se agrupan en diferentes escuadrones (equipos). Al inicio los jugadores configuran sus MECH según sus preferencias o estrategias de equipo. Durante la partida los jugadores pilotan sus MECH mediante un sencillo sistema de programación de acciones con losetas. El terreno de juego de Mech Squad es modular, permitiendo numerosos y diversos escenarios y misiones. El objetivo de la partida depende cada misión y escenario. Los jugadores deben colaborar con sus compañeros de escuadrón para alcanzar el objetivo antes que el escuadrón contrario. +info en: www.mech-squad.com

Componentes: - 86 cartas Americano Mini - 6 Panel jugador tamaño A5 - 12 Losetas de Terreno doble cara - Fichas/Losetas de cartón troquelado - 8 dados D6 (12x12mm) - 12 Slide Clips (marcadores de Calor y Blindaje)

NEWS YORK

Francisco Miguel Castejón Rosillo
miguelcastejon@mccm.es



3-5 jugadores

12 años

90-150 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Activación por zonas, Gestión de mano, Subastas

Palabras clave: Periodismo, años 20, New York

Los jugadores encarnarán a periodistas en la década de 1920, recorriendo la ciudad de Nueva York y buscando las noticias más importantes por los distintos distritos de la ciudad. Los jugadores deberán gestionar su mano de cartas de viaje y pujar por los distintos recursos que necesitarán para escribir su noticia.

Componentes: Tablero, Baraja de cartas (Noticias, Viaje y Eventos), cubos de recursos (Blanco, Negro, Azul, Rosa y Verde), 5 figuras de coches, 5 pantallas, 5 minitableros

NIGROMANTES

Eduardo García Martín
asuryan82@hotmail.com



2-5 jugadores

12 años

40-60 min.



Público: Jugador avanzado

Mecánicas: Cartas, Compra de acciones, Dados

Palabras clave: Fantasía

El eclipse ha comenzado. Como nigromante tienes hasta que acabe la oscuridad para realizar todo el mal posible. Mejora tus habilidades, levanta esqueletos en el cementerio, compra objetos en el mercado negro y siembra el caos.

Gestiona tus recursos y procura jugar cartas para que te combinen de la mejor manera posible y convertirte en el nigromante más poderoso. Así podrás completar más aventuras que nadie.

Componentes: 6 dados, 5 paneles de jugador, 165 cartas, marcadores/cubitos

OLIVAS

Rubén Muñoz
rubemu@hotmail.com



2-4 jugadores

10 años

30-45 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Push-your-luck, Recoger y entregar

Palabras clave: Abstracto

Te damos la bienvenida a este extenso olivar del sur de Andalucía en una mañana de frío invierno. La niebla comienza a disiparse y cuadrillas de jornaleros se distribuyen por las hileras con sus varas y cestos para recoger las mejoras aceitunas para producir el mejor aceite de la zona.

En cada turno plantad nuevas variedades de aceitunas por el olivar. Después, distribuid los jornaleros (dados) y observad detenidamente dónde irán para así poder posteriormente colocar vuestros cestos estratégicamente y recoger las aceitunas que vuestros encargos para la elaboración de aceite os especifican. En cada turno se deberá entregar un pedido de aceite y estos serán los que otorguen puntos de victoria a cada jugador.

Componentes: 1 tablero de juego, 25 cubos de madera (3 negros, 4 amarillos, 5 rojos, 6 blancos, 7 naranjas y 6 azules), 5 dados, 20 discos de madera, 4 cubos, 1 bolsa de tela y 27 losetas de elaboración de aceite

PALETS

Marcos García Sánchez
data.nexx@gmail.com



2-6 jugadores

8 años

10-20 min.



Público: Fiesta / Party, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Puzzle simultaneo

Palabras clave: Almacenes de mercancías

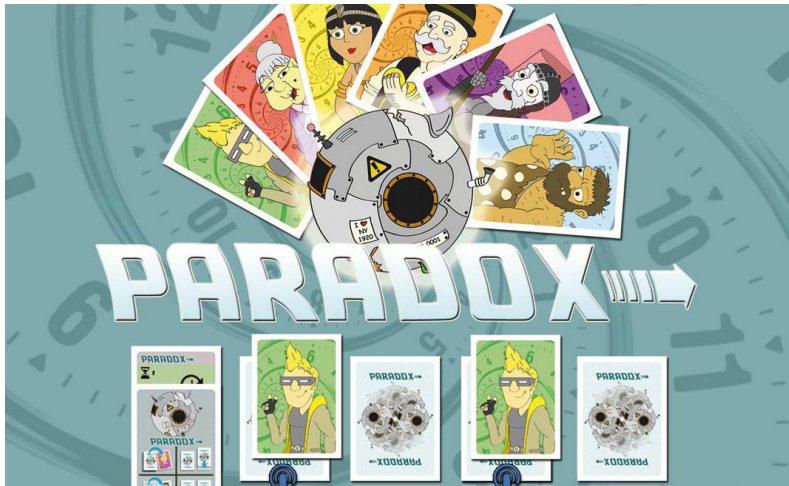
Hay que cargar el camión antes de que empiece su ruta, ¿podrás hacerlo antes que los demás compañeros? ¿Crees que tienes lo que hay que tener para ser el mejor mozo/a de almacén del mundo?

Bienvenido a Palets, un juego donde es tan importante ser el más rápido como ser el más eficiente moviendo mercancías por todo el almacén en seis auténticos minipalets

Compite con los demás jugadores para llevarte la prima de productividad a fin de mes y serás coronado "Rey del Traspallet".

Ningún palet sufrió daño en la confección de este prototipo.

Componentes: 25 cartas, 6 mini palets, 1 tablerito, 30 fichas de póker, 1 reloj de arena



2-5 jugadores

8 años

10-20 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer,
Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Memoria

Palabras clave: Ciencia ficción, Memoria

¡Bienvenido aspirante a Maestro del tiempo! Hoy es el día del examen final y has sido seleccionado para someterte a la prueba de las paradojas.

Serás enviado a una época que tendrás que proteger de paradojas temporales y creárselas a tus rivales. Mucha suerte aspirante, sólo uno será el nuevo Maestro del Tiempo.

Paradox es un juego de memorización visual. En cada turno los jugadores tendrán la oportunidad de introducir nuevos personajes que permanecerán en la mesa con su dorso visible.

Mediante acciones, habilidad y memoria tendrás que forzar que uno de tus rivales tenga dos copias del mismo personaje y conseguir crearle así una paradoja.

Componentes: 40 cartas en total (30 cartas de viajero, 5 cartas de máquina del tiempo y 5 cartas de puntuación)

PARÍS, CITY OF LIGHT

José Antonio Abascal
joseantonioabascal@yahoo.es



2-2 jugadores

10 años

20-40 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Colocación de losetas,
Colocación de trabajadores, Control de áreas

Palabras clave: París, iluminación, edificios.

Año 1667, el rey Luis XIV de Francia alarmado por el alto nivel de criminalidad callejera en París encarga una solución al prefecto de policía, Gilbert Nicolás de la Reynie, que ordena la colocación de lámparas en todas las calles para disuadir a los malhechores. A partir de ese momento, los visitantes extranjeros, maravillados por el primer alumbrado público del mundo difundieron la idea de una ciudad siempre iluminada.

"París, city of light", es un juego abstracto para dos jugadores de 30 minutos, en donde cada jugador participa en la construcción e iluminación de la ciudad de París. Es un juego con atractiva estética en 3D, reglas sencillas, gran profundidad y una diversidad de acciones pudiendo variarse las disponibles de una partida a otra permitiendo una gran rejugabilidad.

Componentes: -Un tablero. - 14 piezas de edificios. - 16 losetas. - 9 faroles. - 16 marcadores de edificios - 8 marcadores de acciones. - Una ficha de policía. - Una ficha del rey Luis XIV. - Una loseta pequeña.

PASS-PORT

María Aurora López Corominas
mariacorominas.as@gmail.com



2-4 jugadores

8 años

60-90 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Educativo

Mecánicas: Comercio, Interpretación - actuación, Movimiento con dados

Palabras clave: Educativo, arte, viajes

En PASS-PORT los jugadores se convierten en turistas en busca de arte y experiencias. Han de viajar por el mundo para conocer algunas de las construcciones más impresionantes de las diversas civilizaciones a lo largo del tiempo. En su travesía surgirán imprevistos, conocerán parte de la cultura de otros países y deberán conseguir entenderse con los pobladores de otros lugares cuyo idioma desconocen. El objetivo del juego es obtener más *Travel Checks* que el resto de jugadores. La forma de conseguirlos será visitando los destinos asignados y superando las pruebas propuestas. Durante el viaje los jugadores deberán gastar parte de sus *checks* para adquirir sus *tickets* de transporte, y también podrán ganar o perder sus *checks* con las incidencias que surjan en su recorrido.

Componentes: Tablero, 4 Fichas, 4 Pasaportes, 2 Dados, 1 Reloj de Arena, 38 x 4 Cartas Destino, 40 Tickets Transporte, 1 Talonario de 100 *Travel Checks*, 90 Tarjetas Eventos, Instrucciones

PETS WAR

Jose A. Díaz y Cristina Frías
jadiazarce83@gmail.com



2-6 jugadores

8 años

15-30 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Creación de rutas, Gestión de mano, Movimiento con dados

Palabras clave: Animales, carreras

Las mascotas se han quedado solas en casa, y lejos de portarse como los adorables y tranquilos animalitos que son, comenzarán una guerra por la comida nunca antes vista. Deberás conseguir que tu mascota sea la primera en llegar a la cocina para arrasar con la nevera. Para ello, tendrás que enfrentarte a puertas cerradas, ingeniosas trampas, ataques de tus "amigos", esos malditos agujeros de gusano, y más aun sin perder de vista los coches que pasan por si vuelven los humanos. ¿Podrás conseguirlo? Contarás para ello con unas cartas en mano que podrás usar junto con los dados para avanzar tú, y a su vez retrasar al resto todo lo posible con la única y sana intención de no compartir la comida. ¿Y tú? ¿Has dejado a tus mascotas solas en casa?

Componentes: 1 tablero, 6 mascotas de jugador, 20 señalizadores de trampa, 20 señalizadores de puerta, 54 cartas de acción, 16 cartas de coches y 2 dados

PLUG!

Francis Mediano y Antonio Ramírez
fmediano@gmail.com



2-4 jugadores

8 años

20-40 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer,
Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Colocación de losetas, Compra
de acciones, Creación de rutas

Palabras clave: Puzzle, estrategia

En Plug! el objetivo es unir, mediante un circuito, tu generador y tu bombilla, al mismo tiempo que intentas evitar que tu contrincante lo consiga. En cada turno, coge una de las losetas y ponla en el tablero en la posición más conveniente para prolongar tu circuito o perjudicar al contrario. A continuación, coge un número de watos que dependerá de la longitud del circuito en el que acabas de poner tu ficha.

Cuando tengas suficientes watos puedes utilizarlos para quitar piezas del tablero, intercambiarlas o girar su posición. Puedes utilizar tus watos para mejorar tu circuito o para entorpecer a tus adversarios, pero ten cuidado: ¡ellos pueden hacer lo mismo en cualquier momento! Un juego en el que tanto la suerte como la planificación tienen un peso muy importante.

Componentes: Tablero de juego de cartón; losetas de cartón que representan los circuitos; fichas de plástico impresas con valor de 1, 5 y 10 watos; reglas de juego

POLAND'39

Crisanto Lorente González
trafalgarc.ediciones@hotmail.com



2-3 jugadores

14 años

90-180 min.



Público: Juego de Guerra / Wargame

Mecánicas: Movimiento por cuadrícula

Palabras clave: Wargame

Wargame que trata la campaña de la invasión de Polonia en 1939 por parte del Ejército alemán y del Ejército ruso.

Componentes: 2 dados, un mapa con trama hexagonal, marcadores troquelados de cartón que simulan las unidades que intervinieron históricamente en la campaña y marcadores de ayuda al jugador. Tablas de ayuda.



1-5 jugadores

12 años

60-180 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador experto

Mecánicas: Cooperativo

Palabras clave: Investigación

Police Academy es un divertido juego cooperativo de investigación y resolución de puzzles dónde los jugadores investigan una trama principal y 8 tramas secundarias que se entrelazan. Los jugadores van desplegando en la mesa de juego cartas que contienen las pistas, hasta que aparece una carta de pregunta. Los jugadores deben responder ésta pregunta antes de desplegar nuevas cartas de pista y de poder ver la siguiente pregunta a responder. Para responder, deben elegir un conjunto de cartas (de 1 hasta más de 10) de entre las ya desplegadas. ¡Cuanto mayor sea el número de coincidencias con el conjunto respuesta, más puntuación consigue el grupo! El innovador sistema utilizado para evaluar la corrección de las respuestas, permite que el juego sea adecuado para todo tipo de jugadores. Mínimo texto. Máxima diversión. ¡Cadete! ¡Pronto, las academias más prestigiosas utilizaran éste sistema de aprendizaje! ¡Gradúate en la academia!

Componentes: Reglas del juego; cartas del mazo del juego (250); marcadores de puntuación de valor 1 color amarillo (10); marcadores de puntuación de valor 5 color naranja (12); hoja de licenciados.

POOFC

Javier García Bereguer y Ramón Rodríguez Muñoz
info@dedalosgame.com



3-6 jugadores

12 años

30-40 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Gestión de mano, Movimiento por cuadrícula

Palabras clave: Animales, lucha, humor

Año 2127, la humanidad se ha extinguido y el planeta Tierra está dominado por Simios. El deporte nacional son los combates de la PooFC. En PooFC los jugadores se meten en la piel de PooFighters, competidores del *Pooltime Fighting Championship*, donde tendrán que manejar muy bien sus cartas y movimientos para alzarse con la victoria. Para hacerlo deberán conseguir ensuciar al resto de oponentes e intentar quedar lo más limpio posible cuando suene la campana.

Componentes: 1 Tablero de juego, 6 peones, 6 Hojas de PooFighters, 110 Cartas y 45 Poo Tokens

POWERUP

Ramón Redondo e Irene Tremblay
ramisis@gmail.com



1-5 jugadores

8 años

60-120 min.



Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Cartas, Dados, Puntos de Acción

Palabras clave: Videojuego

POWERUP es un juego cooperativo inspirado en los juegos de plataformas *Run-and-Gun* de 16 Bits. Totalmente realizado en *Pixel Art*. En él, los jugadores se enfrentan a un montón de enemigos de la dimensión X, los *BUGs*, unas criaturas muy molestas que están invadiendo el mundo. Se meten en nuestras casas, nos roban el desayuno y roban nuestros enanos de jardín. El único freno que tenemos contra esta invasión son los *BugBusters*, una organización al margen de la ley que se dedica a defender al planeta del ataque de seres de otras dimensiones. Corre, dispara, pega, golpea, recoge monedas, acumula furia, mejora tu personaje y acaba con el pórtico dimensional para poder ganar. ¿Te gustan los juegos de plataformas retro? ¿Disfrutabas con tu bocadillo de Nocilla y tu consola Megadrive? ¿Eras de los que absorbía las monedas y la recompensa que iban dejando los demás? Pues vente y conoce este proyecto.

Componentes: 12 piezas de Tablero modular, 8 cartas de personajes, 9 cartas de BUG, 54 cartas de POW, 54 cartas de BUGs, 36 cartas de Armas, Fichas y dados.

REDNECK MADNESS

Adrian y Francisco Torres Fernández
info@apaboardgames.com



2-4 jugadores

14 años

60-120 min.



Público: Jugador avanzado, Mixto / Eurotrash

Mecánicas: Control de áreas, Froleo, Combate

Palabras clave: Miniaturas, humor

En *Redneck Madness* hay 2 bandos enfrentados por el dominio de la bebida que se consume en los EEUU. Por una parte, está la Mega-corporación de la *Puke Cola*, que será controlada por un único Jugador que con su flota de Camiones debe de ir expandiendo la bebida por los EEUU, contratar a nuevos empleados para que se produzca cada vez más *Puke Cola*, y ponerle las cosas difíciles a la Familia *Hickey*.

En su contra está el bando de la familia de *Rednecks*, los *Hickey*. En este bando de 1 a 3 jugadores tendrán que cooperar y ayudarse entre ellos. Para poder traer de vuelta de Hawái a todos los miembros de la familia, derribar Carteles de *Puke Cola*, sobornar a becarios para que revelen información secreta de la compañía, o consiguiendo mejor equipo. Una vez se enfrenten a lo largo y ancho de los EEUU, todo se decidirá en la Sede Central de la *Puke Cola* donde ambos bandos se enfrentarán por el control de la bebida.

Componentes: 1 Tablero/Mapa de juego de EEUU, 1 Tablero de Fábrica de *Puke Cola*, 3 Tableros de Aliados, 250 Cartas, 250 Token, 37 miniaturas de Trabajadores de *Puke Cola*, 9 miniaturas de Héroes *Redneck*



3-5 jugadores

14 años

90-120 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores

Palabras clave: Medioambiente, City building

En "Río", los jugadores son alcaldes de unos pueblos que se encuentran a orilla de un mismo río a los que deberán hacer crecer y desarrollarse pero siempre teniendo en cuenta que el agua que tiene la presa es para todos y que la victoria les llegará con la depuración y el buen aprovechamiento de este valioso recurso.

Este juego, que fue creado en 2009 y ha sido depurado en docenas de partidas desde entonces, vuelve a salir del cajón como efecto de una promesa de Año Nuevo para demostrar que no sólo no ha envejecido sino que sus mecánicas y su premisa medioambiental están más vigente que nunca.

Componentes: 1 tablero, 5 tablerillos, 81 fichas de madera (niveles de agua, trabajadores, agua contaminada...), 85 cartas (pago, clima, subvenciones y multas) y 48 losetas de edificios.

RIOTINTO

Paco Yáñez
pacornic@gmail.com



2-4 jugadores

12 años

60-90 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Movimiento por áreas, Programación

Palabras clave: Trenes, minería

Bienvenidos Riotinto, la tierra de prosperidad. Los nuevos asentamientos se expanden por toda la región y los nuevos colonos llegan en busca de riqueza y prestigio.

Los jugadores representan empresas británicas asentadas en Riotinto, que deberán aprovechar los recursos minerales para venderlos en los distintos mercados, mejorar sus asentamientos, pagar el salario de nuevos trabajadores y contribuir al desarrollo de la región.

Componentes: 1 Tablero central, 4 Tableros de jugador, 24 Losetas, 1 Rondel, 30 monedas, 7 tokens de pueblo 8 meeples 24 Edificios 20 discos 20 listones de madera 1 trabajador (capataz), 69 Cubos de colores.

ROBIN HOOD

Fran Ruiz
surasela.music@gmail.com



2-4 jugadores

12 años

30-45 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Movimiento punto a punto,
Puntos de Acción, Recoger y entregar

Palabras clave: Robin Hood

Se trata de un juego competitivo asimétrico, en el que dos facciones tendrán que saber posicionarse y utilizar sus acciones sabiamente para conseguir la mayor cantidad de oro posible.

Componentes: 1 Tablero, 3 personajes, 2 fichas de personaje, 30 monedas, 24 cartas, 3 fichas de almacenaje y 6 marcadores de "gastado"

ROBONUMBERS

Joaquim Vilalta
joaquimvilalta@yahoo.es



2-4 jugadores

10 años

10-15 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Cartas

Palabras clave: Robots, cartas, batalla

Se aproximan hordas de letras incógnitas comandadas por el Caos. Para combatirlos, habéis creado los RoboNumbers, robots numéricos programados para la batalla. En el juego entrenaréis combatiendo con ellos para ver quien los controla mejor y se convierte en su Comandante. La primera fase es el reclutamiento, dónde formaréis vuestra tropa escogiendo los robots y en la segunda fase los enfrentaréis en el campo de batalla. Los números van del 0 al 9 y el mayor neutraliza al menor. Los robots también incorporan programas con acciones (más potentes en los números inferiores). Algunas se activan justo cuando un robot se neutraliza, otras mientras esté activo en el campo de batalla. Cuando un robot se neutraliza, el jugador lo sustituye por otro mientras le queden en su reserva. Al final, ganará el que mantenga más robots activos que no hayan sido neutralizados. Con dos juegos de 20 cartas, se amplía el número de jugadores de 2 hasta 4.

Componentes: 20 cartas

SCAPE PODS

Linus Garriga y Sergi Marcet
linusgarriga@gmail.com



2-4 jugadores

12 años

20-40 min.



Público: Jugador ocasional / Casual,
Jugador avanzado

Mecánicas: Creación de rutas, Movimiento con dados, Puntos de Acción

Palabras clave: Rescate espacial

Nuestra nave espacial está a punto de explotar y tenemos que huir con los *scape pods* disponibles hasta conseguir llegar al planeta más cercano.

Cada jugador representa un país con su tripulación específica que tendrá que hacer lo posible por coger los *scape pods* y llegar al planeta a través del espacio mediante acciones como; programar el *scape pod*, imponerse a otros tripulantes, esquivar restos de meteoritos, o utilizar sus dotes diplomáticos y de liderazgo. El primer jugador que salve a tres tripulantes de su país gana la partida.

Un juego con mucha interacción y una buena base estratégica para lograr salvar su tripulación y hacerse con la victoria antes de que la nave explote.

Componentes: 12 losetas hexagonales de espacio. 16 tripulantes. 16 marcas de acción. 3 *Scape pods*. 9 losetas de ruta. 1 tablero de acciones. 1 dado de pilotaje.

SCORE!

Sinuhe Moscoso
sinuhe.moscoso@gmail.com



2-2 jugadores

12 años

30-70 min.



Público: Jugador avanzado

Mecánicas: Cartas, Construcción de mazos, Gestión de mano

Palabras clave: Juego de cartas, deportivo

Score! es un juego de simulación futbolística uno contra uno basado en cartas y dados para dos jugadores.

Cada rival dispone de un Equipo a su elección (11 jugadores titulares y 5 suplentes) y un Mazo de Juego (una combinación de al menos 40 cartas compuesta por acciones, eventos y refuerzos de una manera personalizada eligiendo así el tipo de estrategias y recursos de los que vamos a disponer). El partido se desarrolla en sucesivas jugadas donde decidimos qué jugadores participarán, alternándose el rol de ataque y defensa entre cada uno de los rivales. Durante la partida (que suele durar de 30 a 60 minutos) podemos producir situaciones que pueden ir desde potenciar nuestro ataque o defensa, robar cartas o eliminar las de tu rival, añadir tiradas de dados o utilizar habilidades de jugadores con el objetivo de vencer a tu rival al finalizar el partido (que termina al acabarse las cartas de cualquiera de los dos Mazos de Juego).

Componentes: 109 cartas, 6 dados y 6 fichas.

SEIS

David Vaquero
vaquero84@gmail.com



2-4 jugadores

10 años

5-45 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Jugador avanzado

Mecánicas: Colección de sets, Creación de rutas, Y muchas más

Palabras clave: Múltiple

SEIS no es un juego, son, valga la redundancia, seis; cada uno con unas mecánicas completamente distintas, tratando de abarcar las más representativas de los juegos de mesa actuales. *Set collection*, apuestas, colocación de trabajadores, *pick & deliver*, roles ocultos, bazas, *draft*... Todas ellas y más representadas en los juegos que conforman SEIS, los cuales son de complejidad y duración variada, y cuyo número de jugadores puede oscilar entre 2 y 4. ¿Necesitas un regalo para un amigo jugón o no tanto? ¿Te vas de viaje y no sabes qué juegos llevar o no dispones del espacio suficiente para todos ellos? ¿Dudas cuál es tu tipo de juego y necesitas probar antes de lanzarte a comprar? SEIS nace con la intención de poder dar respuesta a éstas y otras preguntas.

Componentes: 55 cartas tamaño poker, 24 cubitos en 5 colores y 4 dados en 4 colores

SEQUENS118

Carlos Garrigues Pinazo
cgp.comunicacion@gmail.com



2-8 jugadores

12 años

8-60 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Filler

Mecánicas: Colección de sets, Reconocimiento de patrones

Palabras clave: Asesinos en serie, detectives

Sequens118 te sitúa a la vez en la piel de un ASESINO EN SERIE cuyo objetivo es capturar al mayor número de fichas y en la del DETECTIVE que debe acorralar y atrapar a los otros jugadores basándose en los patrones que éstos siguen para capturar a sus víctimas. Pudiendo alternar entre el rol de asesino y el de detective en todo momento, la tensión está asegurada hasta el final, incluso habiendo sido descubierto. Todas las fichas son comunes y la información siempre se encuentra a vista de todos los jugadores.

Componentes: El juego consta de 120 losetas hexagonales que van en una caja tubular con las instrucciones.

SHINOBI

Juan Silvestre Pastor Montesinos
juanpas_nk@hotmail.com



2-4 jugadores

14 años

20-60 min.



Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Dados, Movimiento por cuadrícula, Puntos de Acción

Palabras clave: Ninjas, Japón feudal

Shinobi es un juego temático en el que hasta cuatro ninjas cumplís la misiones encomendadas por vuestro *daymio* en el Japón feudal. Infiltrate, mata con sigilo, planea tus estrategias, ¡la violencia no siempre es la mejor opción!. Dependiendo de vuestros resultados las misiones varían en forma de árbol creando tu propia aventura. Obtén botín en las localizaciones para progresar con tu ninja y colabora con el resto de jugadores para alcanzar la mejor estrategia. Los turnos de los jugadores son rápidos y frenéticos, los enemigos tendrán su propia inteligencia artificial, las fases de juego para cumplir las misiones son pocas y la presión se nota en cada instante. ¡Adéntrate en Shinobi y descubre el poder de las verdaderas artes ninja!

Componentes: 17 Piezas de Tablero, 20 Fichas de Ninjas y Guardias, 5 Dados de 3 caras, 30 Cartas de Póker y diversos contadores.

SHIP EXPLORERS

Óscar Arévalo
oscararevalorobles@gmail.com



2-5 jugadores

12 años

30-45 min.



Público: Jugador avanzado

Mecánicas: Control de áreas, Puntos de Acción

Palabras clave: Ciencia ficción

Los jugadores explorarán navíos estelares abandonados, buscando reliquias, supervivientes e intentando recuperar las naves.

Componentes: 65 cubos de acción, 5 peones, 20 cartas de nave, 30 cartas de misión, 10 cartas de objeto.

SONGS OF CREATION

Héctor Florido
hflorido@hotmail.es



1-4 jugadores

12 años

60-90 min.

Público: Jugador avanzado, Americano / Ameritrash

Mecánicas: Narración, Puntos de Acción, Reconocimiento de patrones

Palabras clave: Fantasía, exploración

Un territorio virgen se levanta a los pies de un árbol madre de proporciones descomunales que da vida a todo ser de la región. Sus frutos, como una matriz, fecundan a los protagonistas de esta historia; unos supervivientes natos que conviven con cierta tranquilidad. Sin previo aviso, la savia del gran árbol se corrompe y de sus frutos emergen abominaciones que harán que la paz termine. ¿Qué habrá sucedido para ello?

Songs of Creation es un juego estratégico de miniaturas y tablero modulable dónde los jugadores deberán luchar por su supervivencia. Los enemigos serán controlados por una Inteligencia Artificial de cartas que marcarán un patrón de comportamiento a lo largo de la batalla. Las dinámicas de combate se basan en el consumo de poder para realizar habilidades, y puntos de agilidad para realizar acciones y movimientos. La exploración para determinar lugares de asalto y la mejora del poblado serán cruciales para las victorias.

Componentes: 200 cartas de habilidades, 25 miniaturas, 30 cartas de crítico y pifia, 30 cartas de mapa y poblado, 10 dados, 30 fichas de estado, 4 losetas de terreno, 4 fichas de personaje y 1 libro de campaña.

SOTAVENTO

Mélanie Marcoup y Alberto Millán
melaniemarcoup@gmail.com



2-2 jugadores

12 años

45-60 min.



Público: Jugador avanzado, Parejas

Mecánicas: Movimiento por cuadrícula, Programación, Recoger y entregar

Palabras clave: Piratas, Náutico, Transporte

Hombres de todo el caribe buscan fortuna en el hundimiento del galeón español en el archipiélago de Sotavento. Llevados por la codicia, no dudan en alistarse en los bandos de piratas que habitan en la zona y contribuir a la caza de fortuna a pesar de los fuertes vientos cambiantes de la zona.

Sotavento es un juego de planificación de acciones exclusivo para 2 jugadores. Cada jugador tendrá que conseguir recoger los tesoros del naufragio y ocultarlos en su isla secreta. No será tarea fácil debido a los fuertes vientos cambiantes que hacen difícil la navegación. Por suerte, nuevos hombres irán llegando cada día para unirse a la piratería.

¿Serás tú el pirata más poderoso de Sotavento?

Componentes: 1 tablero, 1 ficha de jugador inicial, 42 fichas de piratas, 10 barcos, 10 tarjetas de barco, 2 banderas pirata, 12 cofres de tesoro, 2 pantallas de jugador y 4 dados de colores

SPACE BUTTERFINGERS

Ferrán Renalias Zuera
ferran.renalias@gmail.com



2-4 jugadores

10 años

30-60 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Compra de acciones

Palabras clave: Desastre, ciencia ficción

En una misión a Plutón, la tripulación experta sale al exterior a bordo de los vehículos de exploración, mientras que el servicio de limpieza aprovecha para quitar el polvo acumulado en la sala de mando de la nave ¡Accidentalmente alguien han expulsado a los ocupantes de todos los vehículos por todo el planeta!

Vía control remoto en la sala de mando los jugadores competirán para rescatar el máximo de tripulantes y carga desparramados antes de que el duro planeta los congele. Los jugadores aprietan y resuelven 8 tipos de botones distintos que permiten desde explorar el planeta hasta apretar el botón rojo.

En fase de testeo 8 variantes en las que se elimina un tipo de botón por una regla especial, a fin de cambiar enfoque del juego.

Componentes: 1 Tablero, 36 marcadores exploración, 12 cartas, 49 fichas madera (dedo, energía, vehículo, iniciativa, ronda)

SPLASH SQUAD

Jordi Brizo y Bernardo Marcos
jordi@blackboxwork.com



2-4 jugadores

10 años

15-25 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador avanzado

Mecánicas: Movimiento por cuadrícula, Poderes diferenciados, Sigilo táctico

Palabras clave: Perros, cómic, humor, miniaturas

Juego cooperativo de sigilo perruno donde los jugadores asumen el control de un grupo variopinto de perros. Su objetivo: mear en los edificios emblemáticos del pueblo y regresar a casa, ¡y sin que los patrulleros de la perrera les atrapen!

Componentes: Tablero, 9 cartas de casas, 4 fichas de perro, 4 meeples de perro, 4 tokens de perro, 1d4, 4 peones de humanos, tokens de meado, tokens de acción, token de ladrido, token de rugido, token de dueño.

STRESS BOTICS

Fernando Barbanoj, Alberto Delmás y Nacho Román
tokensynapse@gmail.com



1-4 jugadores

13 años

60-150 min.



Público: Jugador experto, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Movimiento punto a punto, Recoger y entregar

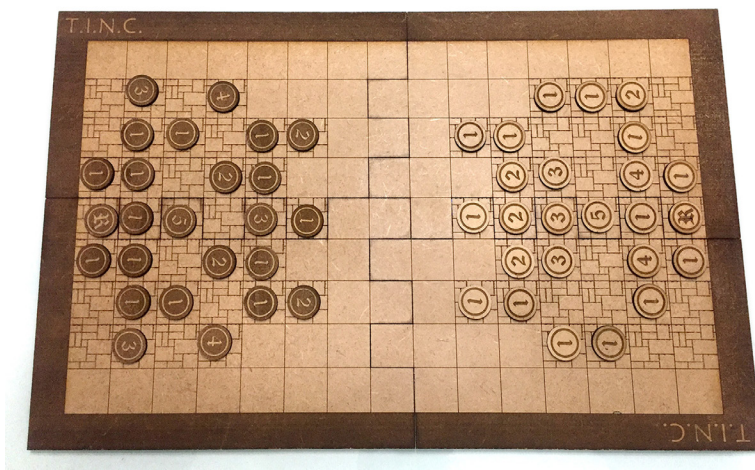
Palabras clave: Robots, ciencia ficción

Stress Botics cuenta la breve aventura en la que 4 robots mineros muy irascibles atraviesan una explotación minera de un inestable exoplaneta para entregar recursos a las naves de su corporación (Cubebotics Corp.) antes que la corporación rival (Cylindroids Inc.) se apodere de ellos. Durante el tiempo que tardan en llegar las naves de la corporación encargadas de recoger los recursos que reclaman, los robots harán frente a las adversidades físicas que presenta el exoplaneta y a los robots de la empresa rival que intentarán obstaculizar e incluso ocupar las minas del planeta para llevarse los recursos. A lo largo de la extracción, los jugadores contarán con la ayuda de un robot con funciones de servidor e inteligencia artificial propia. Entre muchas opciones, este robot autómatas provee de acciones a los jugadores, tiene objetos para mejorar las prestaciones, recoger recursos.. ¡y barre a los "cilindroides" que se pongan delante de su camino!

Componentes: 3 Tableros (1 principal y 2 secundarios) / 4 Tableros de jugador / 325 Fichas de recursos / 35 Robots (Cúbicos y Cilíndricos) / 3 Naves / 30 Contadores / 180 Cartas / 6 Losetas de planeta

T.I.N.C. (THIS IS NOT CHESS)

Carlos Sánchez Taboada
carsanta74@hotmail.com



2-2 jugadores

6 años

30-90 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer

Mecánicas: Eliminación de jugadores, Movimiento por cuadrícula

Palabras clave: Estrategia

Se trata de un juego de estrategia en el que hay que pensar muy bien qué movimiento vas a realizar. El objetivo es eliminar al Rey contrario, mientras proteges al tuyo. Para ello dispones de fichas de distinto valor. Cada ficha mueve como máximo el número de casillas que indica su valor. Se pueden hacer movimientos en todas las direcciones, incluyendo diagonales y hacia atrás. No pierdas fichas o te arrepentirás!!

Componentes: El juego consta de 1 tablero tamaño A3, y 50 fichas (25 para cada equipo).

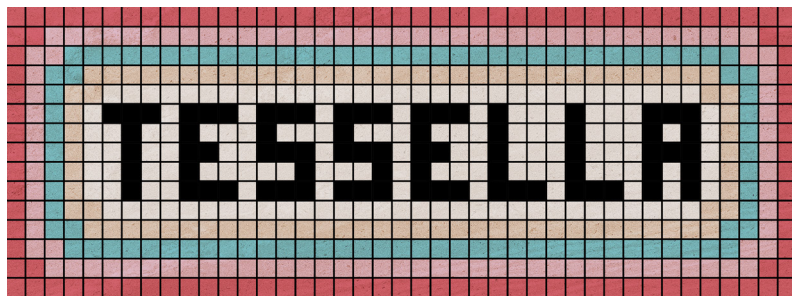
TESSELLA

Francisco y Adrián Torres Fernández
info@apaboardgames.com

1-4 jugadores

10 años

20-60 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Creación de patrones, Reconocimiento de patrones

Palabras clave: Época antigua, abstracto

El cónsul Marco Vipsanio Agripa ha encargado a los mejores artesanos de la próspera ciudad de Augusta Emerita la creación de los mejores mosaicos para adornar el Peristilo del nuevo teatro de la ciudad para poder impresionar al emperador Cesar Augusto.

Valeria, Octavio, Helena y Aurelio, los mejores artesanos de la ciudad, crearán el mejor de los mosaicos para conseguir el mayor de los prestigios. Para ello tendrán que obtener las mejores materias del mercado a toda costa llegando a sabotear los mosaicos de los talleres rivales si fuera necesario.

¿Te convertirás en el mejor de los artesanos de la ciudad o dejarás que tus rivales te quiten ese prestigio?

Componentes: 110 cartas

THE BLACK BADGE OF THE GALAXY

Enrique Gil González
enriquegil89@hotmail.com

2-5 jugadores

12 años

30-150 min.



Público: Jugador avanzado, Juego de Guerra / Wargame

Mecánicas: Cartas, Control de áreas, Puntos de Acción

Palabras clave: Ciencia Ficción

The Black Badge of the Galaxy es un juego de guerra en el que cada jugador tomará el rol de un general enviado a controlar uno de los miles de sistemas solares en guerra. La fuerza y táctica militar, el desarrollo económico, la gestión sabia de tus recursos y tus habilidades como general serán fundamentales para alcanzar la victoria en la cruenta guerra que asola la galaxia y de la que muchos solo volverán a casa con la negra insignia de la galaxia en sus memorias.

Componentes: 31 losetas, 200 fichas de ejército, 6 cuadros de mando, 10 dados, 110 cartas

THE LIGHTHOUSE OF ALEXANDRIA

Marc Fresquet Martínez
marcfm5@hotmail.com



2-5 jugadores

12 años

60-90 min.



Público: Jugador avanzado, Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colocación de trabajadores, Comercio, Subastas

Palabras clave: Edad antigua, Alejandría

En el Siglo III A.C., unas décadas después de que Alejandro Magno fundara Alejandría, la ciudad prospera a un ritmo vertiginoso y las familias más poderosas tratan de posicionarse en el control del comercio marítimo. Hazte con los mejores cargamentos, satisface a los clientes más opulentos, busca poderosas alianzas y controla los emblemáticos edificios de la histórica ciudad

Componentes: 1 tablero, 30 cartas demanda, 10 barcos, 50 cubitos, 15 cartas de edificios, 10 cartas aliados, 25 cartas puja, 25 marcadores, 12 losetas de bloqueo, 8 losetas de ofrenda, 12 losetas de ingresos

TORRE DE CONTROL: AEROPUERTO LAX

Aitor Vilchez
aitor.vilchez@gmail.com



2-5 jugadores

12 años

60-90 min.



Público: Europeo / Eurogame

Mecánicas: Colección de sets, Colocación de trabajadores

Palabras clave: Aviación, Gestión

“Torre de Control” es un juego de mesa familiar sobre la gestión de aviones en un aeropuerto.

Los jugadores encarnan a controladores aéreos de la gestión interna de un aeropuerto y entre sus funciones están ordenar los aterrizajes y despegues de los aviones y las distribución de los aviones en los diferentes servicios del aeropuerto tales como repostaje y reparación y mantenimiento. El juego esta basado en “Torre de Control” pero con nuevas mecánicas. En esta nueva versión los jugadores tienen un único aeropuerto común a diferencia de la anterior en la que cada jugador tenía el suyo propio. Este cambio hace que ambas versiones transmitan unas sensaciones de juego totalmente diferentes. “Torre de control: Aeropuerto LAX” es un juego adictivo de 2 a 5 jugadores, de reglas muy sencillas pero con mucha toma de decisiones.

Componentes: Reglas, 49 Cartas, Tablero, 40 aviones, 1 Standee, 16 Eventos, 12 Mercancías, 10 Marcadores, 30 Cubos Morados, 30 Cubos Blancos, 25 Cubos Rojos, 30 Cubos Negros, 6 “!”, 4 Hoja de ayuda



2-4 jugadores

8 años

30-45 min.



Público: Jugador ocasional / Casual, Jugador avanzado

Mecánicas: Colección de sets, Colocación de losetas

Palabras clave: Construcción de territorio

Año 2073. Calentamiento global. Polos derretidos y continentes prácticamente hundidos. Pero queda un hilo de esperanza. Los japoneses han desarrollado una tecnología capaz de construir grandes islas flotantes con las infraestructuras necesarias para mantener una sociedad sostenible. Cada jugador será responsable de diseñar y construir su propia isla flotante, Ukishima. Se construirán casas que requerirán energías renovables y granjas para dar alimentos. Se necesitarán plantas de reciclaje y se poblarán zonas verdes de bosques y montañas. Mediante un mercado de construcción, los jugadores crearán su propia isla con losetas formadas por triángulos, y ganarán puntos mediante objetivos compartidos que variarán en cada partida. Ukishima es un juego de 2 a 4 jugadores con una duración aproximada de 30 minutos.

Componentes: 1 tablero de mercado, 24 losetas de isla, 100 losetas de construcción, 20 monedas, 12 cartas de objetivos

UNA DE PAELLA!

Manu Sánchez Montero
manuparadas@hotmail.com



2-4 jugadores

6 años

15-30 min.



Público: Familiar / Mass Market Buyer, Infantil

Mecánicas: Reconocimiento de patrones

Palabras clave: Acción, destreza

¡Se el más rápido de los cocineros del famoso restaurante de paella española!

Tienes una clientela muy especial a la que servir... ¿serás capaz de soportar el stress de las cocinas y preparar la paella adecuada?

Componentes: Tablero de juego, platos de participantes, ingredientes y cartas de pedido,



2-2 jugadores

12 años

30-40 min.



Público: Juego de Guerra / Wargame, Juego de cartas

Mecánicas: Cartas, Faroleo, Gestión de mano

Palabras clave: Ciencia-ficción, fantasía

UP most es un despiadado juego de lucha física del Trigesimo Siglo, entre unidades artificiales de combate denominados Psimbiontes. Estas maquinas pueden luchar de manera autónoma o su control puede ser tomado por su DOMINE. Los DOMINE son humanos con poderes psíquicos que consagran su vida entera a la lucha. Son expertos estudiosos conocedores de los ancestrales tipos de lucha desde la Antigüedad hasta nuestros días. Cuando un DOMINE imagina una acción, consigue que su Psimbionte realice una copia exacta de sus movimientos, usando complicados sistemas proyectores de sinapsis neurológica, lo que hace a los psimbiontes mas letales e impredecibles. Eres uno de esos DOMINE. Siguiendo tu estrategia en ataque y defensa, sabiendo cuando tomar el control y cuando no de tu Psimbionte, deberás gestionar sus características, para conseguir aniquilar a tus rivales y erigirte en el próximo campeón del UP most.

Componentes: 82 Cartas, 12 localizaciones de cuerpo del psimbionte, 2 marcadores de energía, 2 marcadores de calentamiento, 20 tokens daño estructural, 12 tokens de artefactos

VIRUS 2: EVOLUTION

Santi Santisteban, Domingo Cabrero y Carlos López
info@tranjisgames.com



2-6 jugadores

8 años

5-20 min.

Público: Familiar / Mass Market Buyer, Jugador ocasional / Casual

Mecánicas: Cartas, Colección de sets

Palabras clave: Virus

Las cepas de VIRUS han evolucionado y han logrado hacerse fuertes en el laboratorio. ¡Nuestros investigadores no podrán contenerlas por mucho tiempo! Ayúdalas a luchar contra ellos y evitar la pandemia. ¿Seréis capaces de encontrar LA CURA?

Componentes: 35 cartas extras para añadir al juego original

ALGUNOS DE LOS JUEGOS PUBLICADOS DESDE PyT 2017



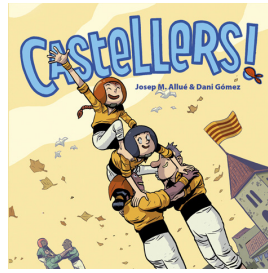
1920

Perepau Llistosella



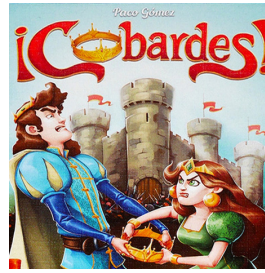
Animalix

Marc Fresquet Martínez



Castellers!

Josep M. Allué/Dani Gómez



¡Cobardes!

Paco Gómez



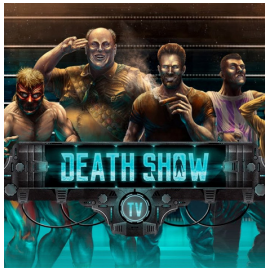
Cthulhu Crusades

Alberto Cano



Death Over Kingdom

Sergio Rodríguez



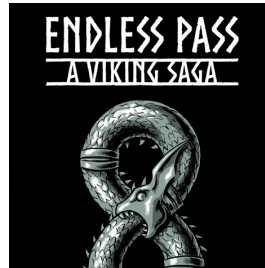
Death Show TV

Lluís Collelldemont



Dry Bones, Aventurero

Beatriz Grifol



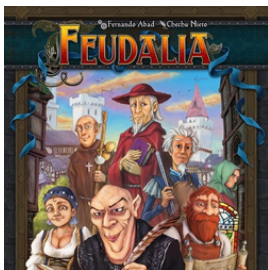
Endless Pass

Núria Casellas



Eureka!

César Gómez Bernardino



Feudalia

Fernando Abad



Grande y Peludo

Josep Maria Allué



Las Brujas de Cernégula

José Antonio Abascal



Link

Carlos Martínez Torres



Miguel Strogoff

Alberto Corral



Nubes

Eugeni Castaño



Pajarracos

Paco Yáñez



Password Express

Roberto Pisonero Trapote



Pentaurus: Duel

Rafa Oliva/Javier Fuentes



Ratland

Eduardo García Martín



Ring Win

Dani Gómez



Sector 6

Jaime González García



The Chef King

David Santos



Ticket to Mars

Eugeni Castaño



Upstream

Víctor Samitier



Wanted 7

Eloi Pujadas



Zampa la granja

Paco Yáñez



www.asociacionludo.com