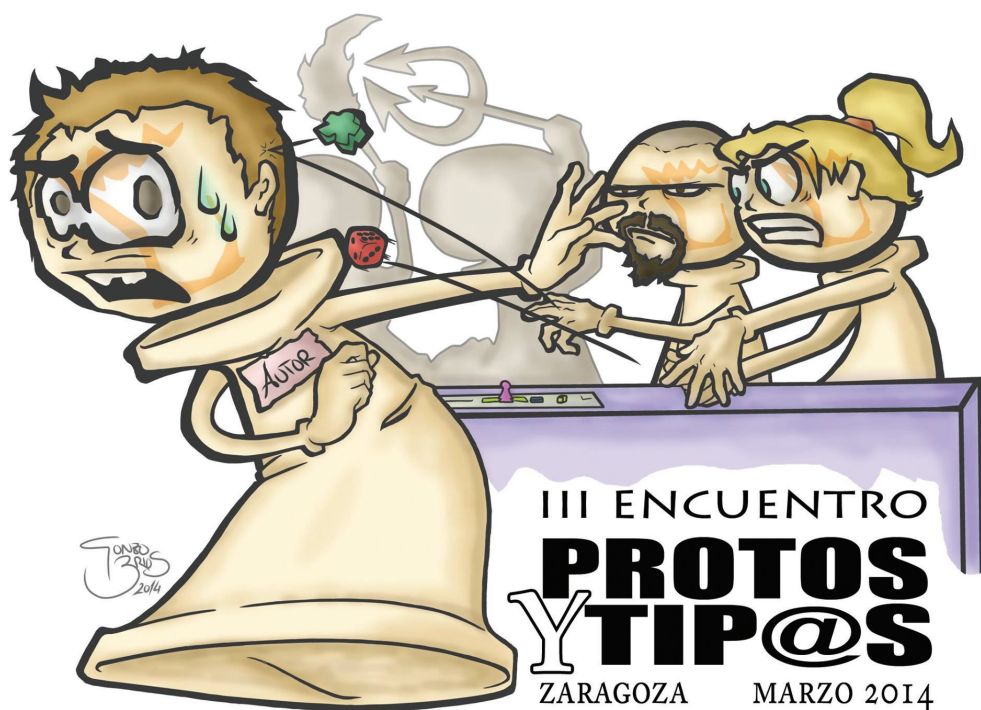


DOSSIER DE PROTOTIPOS

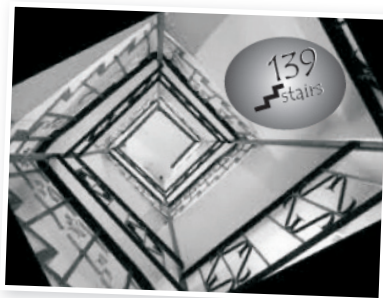


JUEGOS PRESENTADOS EN EL
III ENCUENTRO DE PROTOS Y TIPOS
14-15-16 DE MARZO | ZARAGOZA 2014

139 STAIRS

 Eduardo Crespo |  2-8 |  80 min |  Todo tipo

Las plantas inferiores del edificio en el que tú y un grupo de personas os encontrais, estan ardiendo. La unica posibilidad de escapar, es subir por las escaleras a la azotea donde un helicoptero va a despegar en unos minutos.



Contacto: cuatroconcinco@gmail.com



Cartón

Goma eva

Madera

Cartas

Fundas



El problema es que solo hay una plaza libre.

Son 139 escalones.

¿Seras el primero en llegar y salvarte?

139 stairs es una trepidante carrera escaleras arriba en la que cada jugador decide

lo que avanza en cada turno y no utiliza dados. Pero necesitaras una estrategia acertada para administrar tus fuerzas mejor que el resto para ser el primero en alcanzar la azotea y tomar ese helicoptero....

Notas:



1914. MARS MINERAL WAR

 José María Bellostas |  2 a 4 |  75-90 min |  A partir de 12 años

1914. Mars Mineral War es un juego de mayorías que integra una buena variedad de mecánicas: colocación de trabajadores, draft de cartas y gestión de recursos.



Contacto: perecbn@hotmail.com



- Tablero de juego
- 12 meeples en cuatro colores distintos (12 por jugador) que representan a los mineros (MINEROS) y (MINAS)
- 21 cartas por jugador en 4 mazos

- 20 contenedores de ENERGÍA.
- 10 rocas de MINERAL.
- 5 FACTORÍAS o Bases Permanentes (octógonos)

- TRANSBORDADORES, 8 (en cada color). Fichas redondeadas que
- 4 peones, en los colores de cada Cía.
- 1 Ficha de jugador primer jugador.



La mecánica básica del juego consiste en el uso de un mazo de cartas propio para gestionar posibles acciones. Unas cartas representan “Contratos de Explotación” que el “Emporio Terrestre” ha concedido a ciertas Compañías dependientes de los grandes imperios de principios del siglo XX, para que extraigan el valioso mineral Unobtainium de las profundidades de Marte. Además de su propio mazo, y bajo ciertas condiciones, los jugadores también podrán usar los Contratos de Explotación de las otras Compañías. Otras cartas son personajes (traidor, derrickman...), que permiten a los jugadores realizar algunas acciones especiales.

Los Contratos de Explotación posibilitan explorar la superficie marciana o bien realizar acciones de gestión (iniciar explotaciones, ubicar transbordadores, reubicar minas, formar mineros en los barracones, extraer Unobtainium, vender el mineral, conseguir contenedores de energía, etc.)

Notas:



Cada Contrato de Explotación ejecutado conllevará un gasto en energía y mineros, dependiendo del número de acciones que se realicen. Si el contrato originalmente pertenece a otra Compañía supondrá un gasto extra de energía.

Los jugadores que al finalizar el juego estén mejor posicionados sobre las distintas regiones, tengan una mejor red de transporte o hayan extraído mayor cantidad de Unobtainium, consiguen Puntos de Poder.

El jugador con mayor número de Puntos de Poder será el ganador.



ALEXANDRIA

 **Javier García** |  **2-4** |  **60 min** |  **Familiar**

Fundada en Alejandría en el año 306 ac. por Ptolomeo I, la biblioteca de Alejandría llegó a ser la más grande del mundo, llegando a albergar hasta 900 mil manuscritos.



Contacto: fxavierg@gmail.com

Materiales aproximados:

- 1 tablero de juego
- 1 bolsa de tela
- 123 cubos en 6 colores diferentes (23 de cada color y 8 negros)
- 8 Dados (2 de cada color de jugador)
- 8 marcadores (2 de cada color de jugador)
- 30 cartas de barco y 5 cartas de color de jugador
- 25 monedas
- 17 losetas de mecenazgo

Se dice que cuando un barco llegaba al puerto, lo registraban para ver si transportaba libros, los confiscaban en caso de que sí, los copiaban y luego los devolvían a sus dueños. En el año 297 dc. el emperador Diocleciano tras un asedio de ocho meses a

la ciudad, ordenó quemar todos los libros relacionados con la alquimia y ciencias herméticas. Poniéndote en la piel de los sabios de la época tratarás de impedir la destrucción de los libros, al tiempo que organizas la disposición de la nueva bi-

blioteca de Alejandría y haces tratos para conseguir el mayor prestigio como sabio.





Ars Universalis es un juego de tablero diferente y original. En cada partida cada jugador encarna a un mecenas clásico ávido de conseguir prestigio artístico. Para ello invertirá su fortuna en apoyar a los mejores artistas y científicos de la historia y así ayudarles a conseguir desarrollar sus geniales ideas.



Contacto: info@meridiano-6.com



1 libro de reglas

1 tablero de juego

60 cartas de personajes

5 cartas de Gran Desarrollo

1 carta de Gran Desarrollo de las Artes y las Ciencias

100 fichas de materiales

1 bolsa

1 marcador de mecenas principal

5 marcadores de cambio de paradigma

5 pantallas del tesoro

5 juegos de cubos de madera de colores
monedas de valores 5, 2 y 1




60 grandes pensadores y artistas, divididos en tres épocas distintas (desde la temprana Edad Media hasta los principios del Siglo XX), que abarcan cinco ámbitos distintos de las letras, las artes y las ciencias forman el elenco de personajes que

nos podremos encontrar en el transcurso de las partidas. Existen cinco tipos de puzles distintos que en su resolución representan el proceso de creatividad y la complejidad de las obras de los diferentes personajes. Por cada proyecto conseguido un

jugador será recompensado con puntos de Prestigio Artístico y a su vez más fortuna, que podrá luego usar para invertir en nuevos proyectos. Al final de la partida, el jugador que haya obtenido más Prestigio Artístico se habrá coronado vencedor.



BABY ON BOARD

 **Pedro Soto** |  **3-4** |  **60 min** |  **Medio**

¡B ienvenido a la paternidad! Los jugadores acaban de ser padres y toda su cómoda y organizada vida se ha vuelto un descontrol. Tu objetivo en este juego de gestión de cartas es el que quiere cualquier padre: que tu hijo sea el más feliz del mundo.



Contacto: psotod@gmail.com



- Tablero Central.
- 4 Tableros Personales.
- Mazo de Trabajo (28 cartas)
- Mazo de Ocio (28 cartas)
- Mazo de Bebé (28 cartas)
- Mazo de Eventos de Bebé (15 cartas)
- Mazo pequeño de Objetos y Aliados (27 cartas)
- Mazo pequeño de Necesidades del Bebé (35 cartas)
- 1 Ficha de jugador inicial.
- 40 Cubitos para los eventos (10 por cada color)
- 16 Discos marcadores (4 por cada color).



Pero eso no será fácil, porque un hijo feliz requiere tiempo y deberás seguir acudiendo al trabajo para ganar dinero que poder gastar en él o en hacer algo de vida social y ganar favores, sin olvidar que también deberás descansar cuando tus niveles de energía estén bajos. Y es que un padre cansado al final, no puede hacer nada.

Notas:



BROAD CITY AFFAIRS



Manuel D. Cruz Díaz / Antonio J. Dionisio Vázquez



4



90 min



Jugones



En Broad City Affairs cada jugador representa un Don de una familia mafiosa en una turbulenta ciudad estadounidense entre los años 1930 y 1940. Cada Don deberá encargarse de llevar a su familia a ser la más influyente al final de la década para ganar la partida.



Contacto: info@meridiano-6.com



1 libro de reglas

1 tablero de juego

20 cartas de acción - 20 cartas de combate

23 cartas de historia - 24 cartas de localización

80 cartas de recursos

4 cartas de resumen de turno

4 tableros de cuartel general

16 marcadores de red de contrabando

4 pantallas de jugador

5 juegos de cubos de madera

Conjunto de marcadores de fajos de valor 5 y 1

1 marcador de ley seca

1 marcador de jugador principal

4 dados



Para ello deberá establecer redes de contrabando, abrir negocios de alterne, controlar las casas de juegos, traficar con el alcohol ilegal, controlar los sindicatos y sobornar a políticos. Pero deberá ser suficientemente astuto como para no despertar demasiadas sospechas en los incorruptibles del lado de la ley, evitando

que sus hombres caigan en redadas de la policía o que los fiscales pongan la lupa sobre sus asuntos. Por si fuera poco, las otras familias de la mafia lucharán por el control del crimen en la ciudad y no estarán demasiado dispuestas a compartir el pastel.



CARIÑO, HE ENCOGIDO A LOS DADOS

 **Isra C.** |  **2** |  **15-40 min** |  **Todo tipo**

¡El profesor Rick Szalinski está a tope! Ha construido un rayo electromagnético capaz de reducir y agrandar objetos con cada descarga y necesita generar una tanda de muestras para enseñarlo en la feria del Estado. Todo va sobre ruedas cuando aparece su oponente el doctor Wayne Moranis y...



 Contacto: perrillo@gmail.com

27 Dados

8 losetas en dos colores

1 tablero grande y dos pequeños

1 loseta de contador

1 peana y una loseta

3 cubos de madera

¡Algo anda mal! ¡Wayne lo ha saboteado y el rayo está fuera de control! ¿Qué vas a hacer? ¡Tendrás que dirigir el rayo para evitar que la tanda de muestras desaparezca! ¡Aguanta hasta que se le agote la energía!

Cariño, he encogido a los dados es un juego de dados y estrategia que consiste en hacer desaparecer los dados del oponente y en dejar los tuyos lo más pequeño posible. Admite dos variantes: Modo familiar rápido o modo avanzado.

Notas:

CAVE MONSTER

 *Linus garriga martinez* |  3 a 5 |  60-90 min |  13+

A lta edad media, un pueblecito es acosado por un monstruo que vive en una cueva cercana, el primer jugador que mate al monstruo gana la partida. El monstruo va haciendo visitas al pueblo maltrechando a los habitantes, los jugadores tienen que descubrir que tipo de monstruo es, ganar fuerza y derrotarlo.

 Contacto: linusgarriga@gmail.com



Cartas

Es un juego de gestión de acciones en el cual los jugadores tienen en mano un set de acciones y cada turno montan el tablero disponible jugando una carta de acción cada jugador creando las acciones que se podrán hacer.

Mucha interacción entre los jugadores con rencillas entre ellos.

Notas:



CIUDADES PARALELAS

 Aitor Vilchez |  2 |  45 min |  Avanzado



Los jugadores toman el papel de urbanistas. Como tales, los jugadores tienen la tarea de planificar y organizar el área urbana. La ordenación del territorio y la distribución eficiente de los edificios con el fin de mejorar las condiciones de vida de los ciudadanos que la habitan son su única meta, y el prestigio, su recompensa.



Contacto: aitor.vilchez@gmail.com



- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| - Reglamento | - 78 Loquetas de Ciudad |
| - 20 Piezas de Terreno | - Tarjetas Reflejo |
| - 2 Tableros de Jugador | - 60 Marcadores |
| - 2 Hojas de Referencia | - 4 Fichas de Puntuación |



Eres un gran profesional y a priori esta tarea no debería ser mayor problema pero... algo en el espacio-tiempo se ha fracturado. Dos realidades de mundos paralelos convergen y se entremezclan dando origen a enormes desajustes urbanísticos y construcciones imprevisibles. Las dos

ciudades crecen al mismo tiempo, paralelamente y en diferente universo. Tu otro yo ejerce al igual que tú sus labores urbanísticas pero esta rotura está provocando enormes molestias y problemas a ambos. Deberéis adaptaros a estas incursiones espacio-temporales y realizar como mejor podáis

vuestro trabajo.

¿Quién será mejor urbanista? ¿Tú o tu otro Tú?



Notas:



DAMAS CÁNTABRAS

 Jose Antonio Abascal |  2 |  30 min |  Todo tipo

El objetivo es capturar un grupo completo del jugador adversario (una tribu o una legión). Los movimientos son siempre en diagonal de dos tipos, pueden moverse varias fichas en el mismo turno. La captura es por rodeo, con dos tipos de captura. Cuando una ficha alcanza el lado opuesto del tablero adquiere un poder especial a elección del jugador.



Contacto: joseantonioabascal@yahoo.es



- Un tablero de juego de 8x8 casillas, tipo ajedrez.
- 12 fichas de legionarios romanos, de tres legiones distintas, 4 de cada legión.

- 12 fichas de guerreros cántabros, de tres tribus distintas, 4 de cada tribu.
- 8 marcadores imantados.
- Una pantalla separadora.



Notas:



EL ROBO DEL SIGLO

 *Alvaro Isorna Báez* |  3 y 6 |  30-45 min |  12+



El Robo del Siglo es un juego de cartas no coleccionable, basado en las películas de acción, grandes robos y atracos del género Heist (Oceans' I I, El Golpe, Italian Job...).



Contacto: alvaro.isorna@gmail.com



Cartas y contadores



Está pensado para jugar partidas entre 3 y 6 jugadores en 30-45 minutos, con mucha interacción y gran estrategia (para los más jugones).

El objetivo de El Robo del Siglo es conseguir el mejor botín antes de que se acabe el tiempo de juego, obteniendo más puntos que los equipos contrincantes. Para poder obtener un botín en particular, tendrás que reunir un equipo de colaboradores especializados en diferentes categorías de habilidades, y proveerte del equipo y herramientas necesarias para la tarea.

Notas:



ÉPICA, LIBRO I: LA CIUDAD EVANESCENTE



Fernando Abad García



2-3



70-90 min*



Cualquiera un poco jugón



Juego temático, colaborativo y de aventuras; narra una historia, viajas por el mundo en que esta se desarrolla, hay muchas luchas en las que el entendimiento del grupo es vital y los personajes evolucionan sus habilidades de combate.

Se juega por capítulos, juegas una parte del juego auto conclusiva (70-90 minutos) y puedes guardar la partida para continuar otro día donde la dejaste.



Contacto: fenolin@gmail.com | Zaragoza



Tableros, cartas, unos pocos dados y losetas.



Notas:



* 70-90 min (1 capítulo, se juega tipo 'campaña')



FÚTBOL-MESA

 **Pablo Bella** |  **2-8** |  **90 min** |  **+8 años**

En Fútbol-Mesa tomas el control total de un equipo de fútbol: fichajes, entrenamientos, tácticas, jugadas personales, inversiones, etc.



Contacto: pbella@dizemo.com



- 16 losas de tablero
- 6 dados de partido
- 1 dado de tiro libre
- 1 dado de portero
- 100 cartas de futbolista
- 20 cartas de jornada
- 20 cartas de entrenador
- 20 cartas de dirección
- 24 cartas de calendario
- 8 marcadores de dinero
- 36 marcadores de entrenamiento
- 36 marcadores de inversión
- 8 fichas de equipo
- 36 marcadores de equipo
- 1 carta de ayuda
- 1 carta leyenda

Basado en una mecánica por turnos, partido tras partido, 2 equipos se enfrentaran para conseguir la victoria y así los 3 puntos en juego para finalmente ser el campeón de liga. Iremos tomando decisiones con nuestros equipos en una fase inicial de

gestión al estilo euro-game, para luego pasar a una parte del juego más arcade, la fase de partido donde unos dados, cartas de entrenador y jugadas personales de nuestros futbolistas convocados decidirán el resultado del partido final.

Las partidas pueden ser guardadas y así seguir evolucionando con tu equipo favorito... podrás alcanzar la gloria del fútbol!

¡Disfruta de este magnífico juego!



Cada jugador es un héroe que se desplazará por el tablero. Deberá obtener recursos para poder jugar otros personajes, todo tipo de cartas y para mejorar sus habilidades. Los recursos se obtienen en el tablero, derrotando enemigos y usando las minas. Los palacios, los enemigos y las misiones te daran los puntos de partida que te permitiran ganar.



Contacto: Contactar a través de Ludo



Tablero, cartas, figuras de personajes y de construcciones, fichas de dos tipos



Notas:



HISTORIAS DEL ABUELO



Mario López Menés



2-8



Duración acordada por los jugadores



Filler

Por turnos, un jugador hará de Abuelo, e improvisará una historia que deberá incluir 6 elementos tomados al azar.



Contacto: marioliterario@gmail.com



Cartas, fichas de votación y tablero de puntuación (estos últimos en cartón).



El resto de jugadores tendréis que prever en qué orden va a introducir los 6 elementos en su relato. ¿Irá a lo seguro, aunque signifique menor puntuación? ¿O te arriesgarás creyendo conocer bien al narrador?

El jugador con más puntos tras el número de rondas acordado, ganará la partida.

Notas:



INFERNIS



Fernando Lafuente Clavero |



2-4 |



30 min |



10+



Infernis es un juego de control de riesgo, anticipación y estrategia. No se usan dados. Los jugadores-bruja mueven sus campesinos sobre losetas que se descubren revelando vientos mágicos, los cuales les impulsan en ciertas direcciones, a veces con opción a elegir, otras forzadas.



Contacto: fernando.lafuente@hotmail.es



Tablero Infernis

48 losetas-viento

12 cartas-hechizo

12 piezas-campesino



Ciertas zonas, llamadas seguras, permiten mayor libertad y maniobra, herramientas idóneas para tender trampas a los oponentes. Un campesino puede, también, empujar a otro, desplazándolo y limitando su movimiento posterior. En última instancia las brujas podrán echar mano de sus conjuros para hostigar a las otras o salir airosas de situaciones comprometidas.

Notas:



ISLA VULKAN



Perepau Llistosella



3-6



1h 15 min

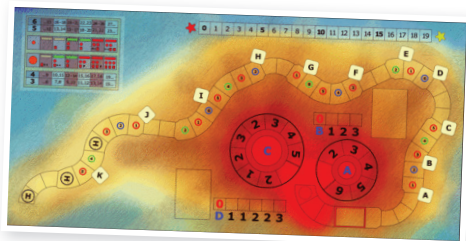


Todo tipo



Los jugadores representan a diferentes personajes que al empezar la partida se encuentran observando los cráteres de la Isla Vulkán.

Deberán apresurarse en salir de la isla antes de que los volcanes explodieren.



Contacto: Contactar a través de Ludo



Tablero, cartas y diversos marcadores



Notas:



LA CUSTODIA

 Jose Jariego & Eduardo Crespo |  2-4 |  40-75 min |  Todo tipo

La Custodia es un juego basado en El Viejo Dominio, una nueva saga de ciencia-ficción. En el juego tomas el papel de un aprendiz de Escrutador -una de las 4 castas existentes en El Viejo Dominio-.



Contacto: jariego@gmail.com



Provisionales:

Localizaciones del juego (plastico EVA).

Fichas de escrutadores + Cubos de Emociones (madera)

Tokens de puntos (fichas de plastico).

Hoja de personaje (papel)

Dados

Nota: los componentes “reales” del juego van a variar sustancialmente de este prototipo.



Los escrutadores dominan una Ciencia específica de su casta: la observación, influencia y dominio del aura -una combinación única de emociones- que existe en todos los seres humanos. La Custodia es la ancestral academia dónde los iniciados elegidos reciben entrenamiento para dominar esta

Ciencia. Tu objetivo es superar al resto de aprendices con los que compites. Para ello debes desvelar el aura de tus rivales y evitar que la tuya sea desvelada. El juego combina diferentes elementos: movimientos y combates ocultos, bluff, deducción y azar forman un coctel verdaderamente original.



MAJI MATAMU!



Mario López Menés



2*



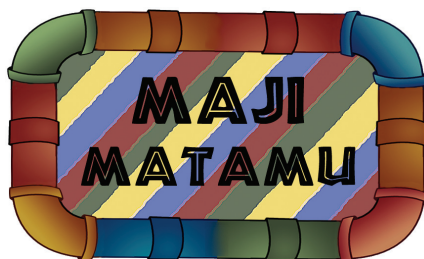
15-30 min



Todo tipo



Coloca tus cartas en una cuadrícula intentando conectar las tuberías del mismo color. Parece fácil, pero... ¡deberás colocar tus cartas boca abajo, sin poder volverlas a mirar!



Contacto: marioliterario@gmail.com



Conjunto de 106 cartas cuadradas y 1 dado estándar de 6 caras.



Cuando tu oponente comience a sabotearte, recordar la ubicación de cada elemento puede ser todo un desafío... terminar o no la partida está en vuestras manos, ¿crees que tienes mejor red de tuberías que tu adversario?

Juego de tipo filler de memoria y estrategia

Notas:



* (Ampliable con varias copias)



MINAS DE SAYRÛN

Rod | 1-6 | 60-90 | Todo tipo



Los mineros que trabajan en el planeta Sayrûn lo hacen por una razón: el mineral orgánico Torium, que sólo se da en dicho planeta. En tu expedición ha habido un problema: la mina va a derrumbarse y hay poco tiempo para escapar. Las criaturas subterráneas no os lo pondrán fácil... Debéis colaborar para conseguirlo.



Contacto: rodpsp@gmail.com



Tablero de Cartón Pluma

8 Tableros de personaje

Fichas de herida y experiencia

60 losetas de terreno

6 dados personalizados

8 Stand-ups de personaje

Mazo de Cartas de Exploración

Mazo de cartas de Prospección



Notas:



MURALLAS DE ISILENDOR

 Rod |  1 a 4 |  60-90 min |  Jugadores Habituales

El Castillo ocupado por los regentes de Isilendor está siendo asediado por las tropas del mal.



Contacto: rodpsp@gmail.com



Tablero de Cartón Pluma
3 Dados personalizados
+ 80 Fichas/losetas

50 cartas de Avance
20 cartas de tesoro



Como líderes del ejército habéis pedido refuerzos a la ciudad cercana de Amaarent, pero deberéis gestionar vuestros recursos para lograr defender el castillo de la mejor forma posible hasta que la ayuda llegue.

Las tropas enemigas tratarán de abrir una brecha en vuestros muros por todos los medios...

Notas:





Se trata de un juego en el que comienzas con un número determinado de fichas que hay que ir colocando en el tablero en función de las cartas que tengas.



Contacto: ojoaldado@gmail.com



Cartas, tablero y fichas



Las fichas dan puntos en función del sitio donde estén colocadas, y además desbloquean nuevas casillas en las que todos los jugadores pueden colocar sus fichas. Cuando algún jugador a colocado todas sus piezas en el tablero la partida termina, se recuentan los puntos obtenidos y a ese resultado se le restan todas las piezas que no hayas sido capaz de colocar en el tablero.

Notas:



NUEVA CALEDONIA



Perepau Llistosella



3-4



75 min



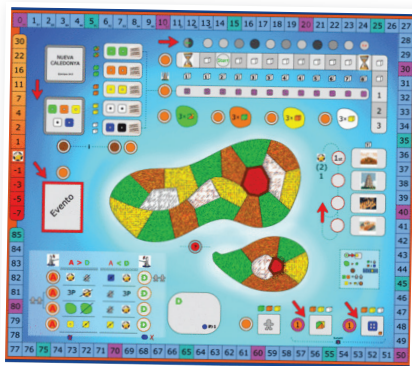
Jugones



Los indígenas del archipiélago de Nueva Caledonia buscan una mejor vida en la isla principal. Pero no todos podrán obtener las mejores condiciones para sobrevivir. La tribu que mejor se instale ganará el dominio de la isla tras 12 meses de luchas.



Contacto: Contactar a través de Ludo



Tablero, cartas eventos, cubitos recursos, peones, marcadores y 31 dados.

Notas:



Río



Pedro Soto |



3-5 |



90-120 min |



Medio/avanzado



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



Contacto: psotod@gmail.com



1 Tablero central.

5 Tablerillos personales (uno para cada jugador)

5 Resúmenes de turno y de puntuación final.

55 Fichas en 5 colores (11 para cada jugador)

1 Marcador de Turno.

6 Fichas de Deterioro.

20 Cubos pequeños azules

(representan cada uno 1 punto de agua limpia)

6 Cubos grandes azules (representan cada uno 5 puntos de agua limpia)

20 Cubos negros (representan cada uno 1 punto de agua contaminada)

25 Cartas de Pago en 5 colores (un grupo para cada jugador de 0, 0, +1, +2 y +3).

10 Cartas de Clima y Mantenimiento de Infraestructuras.

30 Cartas de Subvenciones.

20 Cartas de Penalización (6 de Expediente Sancionador y 14 de Multa).

48 Losetas de Edificios (23 Viviendas, 15 Edificios de Producción y 10 Edificios Especiales).

Es un juego de colocación de trabajadores y de desarrollo donde deberás pensar en construir un sistema que genere riqueza sin

descuidar la felicidad de tus ciudadanos, la ecología y la educación ambiental.

Notas:



STAR CONTROL

 Pablo Bella |  2-6 |  80 min |  +8 años

Star Control es un juego creado por Pablo Bella, de 2 a 6 jugadores mayores de 8 años. El juego es de conquista espacial donde ganara el jugador que gane 5 puntos de victoria o cumpla el objetivo de la carta de misión.



Contacto: pbella@dizemo.com



- cubos de madera de 10 mm
- cubos de madera de 5 mm
- discos de madera de 12 mm

- cartas de tecnología
- cartas de planetas
- marcadores de materiales
- tablero del espacio

- tableros de bases
- cartas de misión
- fichas de base
- dados de combate



Para tratar de ganar la partida, tomaremos el control de un planeta y una base donde podremos ir desarrollando tecnologías, construyendo nuevas naves, colonizar nuevos planetas, saquear bases de otros jugadores, explorar el universo, etc...

La gestión de nuestros recursos y el modo de con-

seguirlo para desarrollar nuestra flota espacial es la clave del juego. Ir desarrollando nuestra base para poder ir accediendo a nuevas acciones y mejoras para hacernos con el control del universo.

¡Disfruta de este magnífico juego!

Notas:



TORRE DE CONTROL

 Aitor Vilchez |  1-4 |  60 min |  Familiar/medio



Los jugadores toman el papel de controladores aéreos de una Torre de Control de un aeropuerto.



Contacto: aitor.vilchez@gmail.com



COMPONENTES

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| - Reglamento | - 30 Fichas Amarillas (Terminal) |
| - 85 Cartas de Aviones | - 10 Fichas Verdes (Repostaje) |
| - 1 Tablero de Espacio Aéreo | - 10 Fichas Azules (Taller) |
| - 4 Tableros de Aeropuertos | - 4 Marcadores de Puntuación |
| - 50 Cubos (10 por País) | - 4 Losetas 40/80 puntos |
| - 30 Fichas Rojas (Exaspero) | - 1 Ficha Jugador Inicial |

Como controladores, los jugadores podrán dar permiso de aterrizaje a aquellos aviones que mejor ajusten sus necesidades a los servicios que el aeropuerto puede ofrecer.

Otra de las responsabilidades, además, será el acertado uso de las pistas de aterrizaje así como la organización y distribución de los aviones para ofrecerles los servicios del aeropuerto de la forma más optimizada posible sabiendo apurar los tiempos

de espera al máximo.

El juego ofrece la posibilidad de varios niveles de dificultad ajustando el tamaño y número de servicios del Aeropuerto en función del número de terminales, pistas o vuelos en el aire.



TORTILLA DE PATATAS: THE GAME

 **Xavier Carrascosa** |  **2** |  **10 min** |  **Casual**

Tortilla de patatas: the game es un juego de cartas donde debemos hacer el máximo de tortillas posibles para acaparar todos los puntos de victoria.

Se barajan las cartas de ingredientes y se reparten 3 a cada jugador, luego se colocan 2 cartas boca arriba a cada jugador en su área de juego (son las tortillas en proceso de cocción).



Contacto: xavier.carrascosa@gmail.com | Barcelona



67 cartas



Se deja el mazo de juego al alcance de los 2 jugadores, y los tokens de puntuación en un lado.

La mecánica

El jugador tiene que escoger una carta de su mano y bajarla a la mesa, para seguir cocinando una tortilla o empezar una nueva (esto es: poner la carta encima de otra anterior o comenzar un nuevo montón). Si en algún montón la carta superior coincide con la que acaba de poner el jugador, debe llevarse esa carta al montón donde acaba de poner su carta. Si hay varias repetidas escogerá

una (y es obligatorio llevarse una carta, pero no más de 1). Esto no se tiene en cuenta en el caso de los comodines, que no se pueden robar. Se debe bajar una carta de la mano a nuestra área de juego obligatoriamente en nuestro turno, resolverla y volver a robar una carta (se finaliza el turno con tres cartas en la mano).

Hacer una tortilla

Cuando tengamos un montón que pensemos que está completado tal como indica la carta de receta (recordemos que no se pueden mirar las cartas que hayamos puesto en juego), podemos darle la vuelta al

montón y escoger un token de puntuación: es una tortilla cocinada. Al final del juego se revelan las tortillas y se comprueba que están correctas. Si tienen una receta válida, contarán los puntos que indique el token, pero si están mal, los restarán.

Final de la partida

Cuando se agota el mazo de juego o se agotan los tokens de puntuación termina la partida. Cada montón que tengamos que no está completado resta un punto. Gana el jugador que tenga más puntos.

Notas:



TRINCHERAS DE FUEGO



Pedro Jesús Fernández |



2 |



15 min |



Todo tipo



Juego de dados sobre la I GUERRA MUNDIAL, recrea la lucha en las trincheras del frente Oeste del conflicto.



Contacto: pabogado@hotmail.es

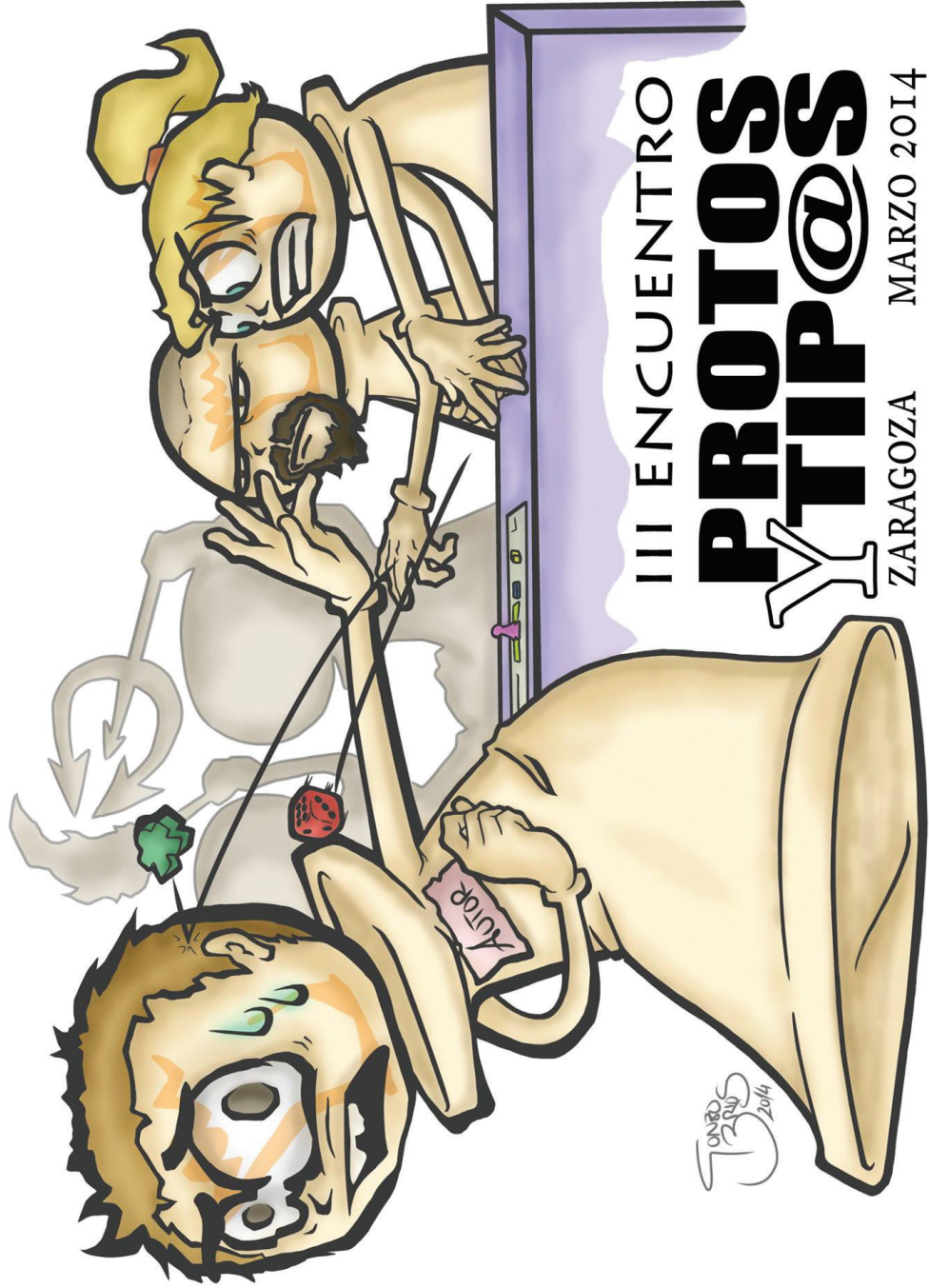


Dados



Notas:





III ENCUENTRO
**PROTOS
Y TIP@S**

ZARAGOZA MARZO 2014

GARCIA
2014



www.asociacionludo.com

Contacto: asociacionludo@gmail.com | Twitter: [@asociacionludo](https://twitter.com/asociacionludo)