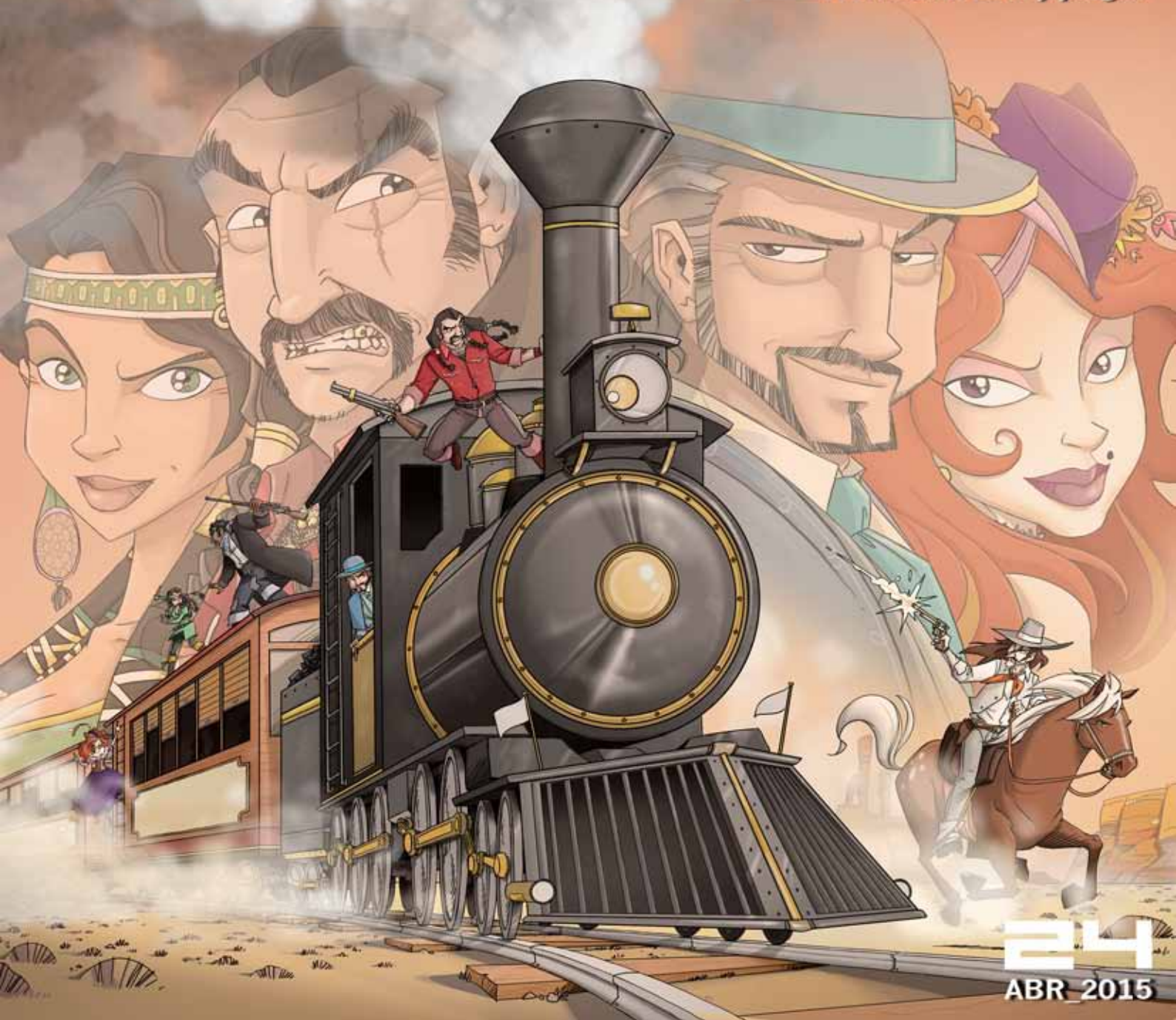


TROLL 2.0

revista de ocio y juegos



24
ABR 2015

Un juego cooperativo en el que cada jugador es un bombero que, junto con el resto del equipo, intenta salvar a las víctimas de un incendio.

Finalista al Juego de mesa del Año del Festival Internacional de Juegos de Córdoba 2014.



1 a 6 jugadores
A partir de 10 años
Duración aprox. 45 mn

24

FEB_2015



SUMARIO

Te



COLT EXPRESS

CHRISTOPHE RAINBAULT
JORDI VALBUENA



Portada: "Colt Express"

Ilustración: [Jordi Valbuena](#)

Este penúltimo número ha sufrido mucho para poder ser publicado. Complicaciones, retrasos, percances desafortunados. El reportaje del Festival de cine fantástico de Sitges estaba maquetado y listo en las navidades pasadas (pido disculpas a Xavier Porta por el lamentable retraso) y ahora ha perdido gran parte de su actualidad y frescura. Pero no todo son malas noticias. La espera (a causa de otros motivos) nos ha permitido contar con una portada de lujo: la ilustración de la caja de Colt Express, galardonado con el As d'Or en Cannes, como mejor juego este año en Francia. Estamos de celebración, puesto que Jordi Valbuena, uno de nuestros portadistas de la primera y segunda época de Troll, es el diseñador e ilustrador del premiado juego. ¡Enhorabuena Valbuena!

Luis d'Estrées

Ocio, 04
Entrevista: Alejo Cuervo, 09
Reseñas: Khepri, Noches de sangre, Colt Express, 12
Reportaje del Festival de Cine de Sitges 2014, 14
Ludoteca Doctor Game, 24
Cine: It follows, 34
Rincón friki, 35

De todo el spam que recibimos, de todos los enlaces a vídeos que aparecen en las páginas de nuestras redes sociales, un ínfima cantidad merece la pena ser vista. Nuestra selección para este número ha pasado ese primer filtro gracias a las sugerencias enviadas por nuestros seguidores y lectores. Si queréis participar y enviar alguna propuesta, escribidnos a esta [dirección](#).

Ya ha pasado la Semana Santa y mucha gente está pensando ya en las vacaciones. Como todavía faltan algunos meses, os invitamos a disfrutar de estos pequeños momentos de relax con nuestros enlaces de la sección de ocio. Se pueden consumir con moderación para saborearlos durante más tiempo. Y si os gustan y los queréis difundir, para eso están.

MÚSICA

Kawehi es una artista estadounidense que interpreta diversos temas sólo con su voz utilizando una máquina de loops.

En este enlace Kawehi interpreta el tema de Michael Jackson *The Way You Make Me Feel* en un entorno que invita a la relajación (y si no fijaos lo a gusto que están los perros).

Si os habéis quedado con ganas de más, ahí van más sugerencias:

- Versión del tema [Payphone](#) de Maroon 5,

- Versión del tema [Chandelier](#) de Sia,

y un tema titulado [Anthem](#) de la propia Kawehi con el que obtuvo la nominación “Staff Picks” en Vimeo. 

Kawehi - The Way You Make Me Feel




4'24"

Up & Overt It - We no speak americano



2'27"

El siguiente enlace ya ha sido muy visionado en las redes sociales, a pesar de las restricciones por los derechos de autor. Se trata de una versión del tema de *We No Speak Americano*, de Yolanda Be Cool & D Cup ft. Cleary & Harding, conocido aquí como *Panamericano*, coreografiado por Suzanne Cleary & Peter Harding. El clip ha sido realizado por Jonny Reed. Si queréis más información sobre esta original pareja, aquí os dejamos el enlace a su [web](#) en la que podréis descubrir otros vídeos y curiosidades sobre ese dúo de bailarines irlandeses. 

El primer enlace de la sección de cine y animación es una brevísima obra de arte realizada por un estudio de animación de Portland llamado HouseSpecial.

Una ingeniosa historia de ambientación medieval fantástica protagonizada por un golem de piedra y una aldea fortificada junto al mar. Poco más de un minuto para disfrutar con un guión y una realización impecables. **T**

HouseSpecial - A Tale of Momentum & Inertia



1'11"

Ruairi Robinson - The Leviathan



3'38"

Ruairi Robinson presentó este trailer ficticio titulado *The Leviathan*, inspirándose en *Moby Dick* y *Dune*, para llamar la atención y conseguir financiación para realizar el largometraje... Prueba superada, ya que la 20th Century Fox ha adquirido el proyecto confirmando a Robinson como director de la película. Robinson fue nominado al Oscar por su corto *Fifty Percent Grey* y dirigió *Los últimos días en Marte*.

Aunque sea conceptual, este trailer promete, ¿No es cierto? **T**

El siguiente enlace es de un corto de animación del año 2012, dirigido por Raman Hui, que se incluye en el dvd/blue ray de la película de Dreamworks *El gato con botas*. Nuestro héroe protagoniza una breve aventura con los ingredientes necesarios para enternecer al público: tres gatitos adorables.

En esta versión en castellano podemos disfrutar además del doblaje realizado por Antonio Banderas, que presta su voz al minino protagonista. Si no habéis visto todavía, no os demoréis demasiado ya que el enlace puede desaparecer en cualquier momento de You Tube. **T**


Raman Hui - Los tres diablos



13'05"

Los dos últimos enlaces del apartado de cine y animación son de Blur Studio, que fue fundado en 1995 por David Stinnett, Tim Miller y Powell Duane. El primer enlace, Gopher Broke, es un corto que fue nominado en 2004 para el Oscar de la Academia en su categoría.

Es una de las cinco películas originales realizadas en su totalidad por el propio estudio y dirigida por Jeff Fowler.

El siguiente enlace reproducirá uno de sus trabajos más recientes para poder apreciar la evolución del estudio. 

Blur Studio - Gopher Broke




4'20"

Tim Miller - Batman Arkham Origins




4'50"

[Blur Studio](#) tiene su sede en Venice, California. Esta empresa estadounidense creó todas las secuencias espaciales de James Cameron en 2009 de la exitosa película Avatar. En su [web](#) podréis apreciar sus trabajos más destacados (y si buscáis en Your Tube también encontraréis muchas cosas).

El enlace que os presentamos a continuación, dirigido por uno de los fundadores del estudio, es un trailer para  famoso vídeo juego Batman Arkham Origins. Toda un delicia.

ANIMALES

Estas tiernas y bellas imágenes que podréis contemplar a continuación han sido grabados por Andrew Manske en los parques canadienses. No son ni dos minutos, pero es tiempo suficiente para saborear unas secuencias de la naturaleza protagonizadas por una osa polar y sus cachorros que, pese a ser salvaje, despierta unas sensaciones mucho más entrañables que algunas grabaciones de violencia urbana. 

Andrew Manske - Osa polar y cachorros



1'54"

Juan Andrés Ospina y Nicolás Ospina son dos colombianos, hermanos y músicos de profesión. Crearon en el 2012 el grupo Musical de Humor [Inténtalo Carito](#). El enlace *Qué difícil es hablar el español*, supera los 6 millones de visitas en su canal de youtube y se ha convertido en un fenómeno en las redes sociales. Dicho enlace podría haber sido catalogado en el apartado de música o espectáculo, además de su ingenioso humor. **T**

Inténtalo Carito - Que difícil es hablar el español



8'46"

TURISMO

AirPano - 360° del mundo



7'07"

Para el siguiente enlace no hemos viajado tanto. Se trata de un vídeo de Isabelle Dailly filmado en Francia que nos muestra su fauna autóctona en diferentes lugares de ese hermoso país. Unas asombrosas imágenes que han requerido no sólo una técnica exquisita, sino también una paciencia infinita. Disfrutadlas. **T**

En este vídeo recopilatorio podréis disfrutar con las 25 mejores imágenes de 360° que se han realizado en un concurso por todo el mundo. Algunas de las tomas son francamente espectaculares y la gran mayoría de los lugares son mágicos. Todo un espectáculo para la vista que sería una lástima desaprovechar... **T**

Isabelle Dailly - Bande démo



4'34"

Cuando Kate Cooper empieza su breve conferencia sobre los secretos del marketing de alimentos, acompañando su power point de anécdotas divertidas y ejemplos ocurrentes, los asistentes se divierten y piensan que van a pasar un rato divertido. Pero a medida que va avanzando su disertación, la reacción del público cambia drásticamente. Su última revelación es apabullante. Un enlace que merece ser difundido. [T](#)

El marketing de alimentos - Kate Cooper



Evian - The amazing baby & me



A estas alturas todos habrán visto ya alguno de los anuncios de Evian Babies en los que los protagonistas ven que su reflejo en un espejo es un bebé y se ponen a bailar. Esta campaña publicitaria se ha convertido en un éxito viral que se ha propagado en todas las redes sociales. El enlace que os mostramos a continuación continúa con la saga, pero con un super héroe de protagonista en esta ocasión... [T](#)

La marca de comida para animales Puina ha recurrido a uno de los montajes más de moda últimamente para promocionar su gama Beneful de comida para perros. Un ingenioso recorrido de efecto dominó en el que interactúan diversos perros para conseguir un resultado divertido y un mensaje eficaz. La agencia de publicidad Deep Focus informó a los medios que el mensaje se grabó en una sola toma, lo cual le añade un mérito añadido al resultado. [T](#)

Beneful - Dog Golberg Machine



Alejo Cuervo colabora en la última época -en los números 19 y 20 de Troll-, con reseñas de libros, pero su vínculo con la revista se remonta a los inicios de la revista. Su tienda Gigamesh fue uno de los primeros puntos de venta donde se podía adquirir desde el número uno... y la que más ejemplares vendió durante la existencia de la revista Troll. Su asesoramiento y ayuda propició incluso la posterior aparición de otra publicación realizada por parte del equipo de Troll: la revista Maná, dedicada a los juegos de cartas coleccionables, que todavía llevaban poco tiempo en el mercado.

Alejo Cuervo

El contacto con Alejo Cuervo remonta a los inicios de la revista Troll, cuando colaboraba como punto de venta la tienda Gigamesh, espacio en el que se conocieron muchos de los futuros redactores de la revista. Fue uno de los descubridores del juego de cartas coleccionable “Magic: The Gathering” y el principal responsable de que la editorial Martínez Roca consiguiera los derechos del juego en la lengua castellana para la cuarta edición.



ENTREVISTA **T** **E**

¿Qué pasó luego?

A finales de los 90 estaba totalmente volcado en la tienda Gigamesh y asesorando a la editorial Martínez Roca para las colecciones dedicadas a la ciencia-ficción y a la fantasía. Gigamesh había ampliado su oferta y además de librería especializada, también ofrecía una amplia oferta de juegos de mesa, rol y merchandising. A través del catálogo *Advance Comics* (equivalente al actual *Previews*), que usábamos para gestionar nuestras importaciones, se solicitó *Magic: Unlimited* (alfa y beta había volado en las convenciones de presentación yanquis) y el primer suplemento del juego, *Arabian Nights*. Creo recordar que reservé una caja de barajas y dos de sobres del básico y una de *Arabian Nights*; había leído en una revista de juegos yanqui que estaba haciendo mucho ruido y decidí probarlo. Lo probé el mismo día que llegó y me enganché de inmediato: la fiebre y el contagio que vinieron después fueron épicos: Lo más impresionante es que el éxito del juego se mantenga hasta hoy.

Cuéntanos la evolución de Gigamesh hasta convertirse en editorial.

La primera etapa de *Gigamesh*, más fanzinerosa, es algo anterior a la revista *Troll*, que empezó a publicarse en el 85. Estaba centrada en los géneros fantásticos (ciencia-ficción, terror y fantasía), orientada a noticias del ámbito y a la crítica de novedades, y la usábamos también para articular los Premios Gigamesh con un sistema mixto de votación en el que participaban los lectores. En 1991 dimos el salto a quiosco y los dos primeros números se distribuyeron a nivel nacional, con un resultado nefasto de ventas; tuvimos que conformarnos con una especie de estilo *semi-pro* que no dejaba de ser un fanzine con recursos y bastantes ínfulas, pero que se convirtió en el vehículo de opinión dominante de ese pequeño ámbito mientras duró. La línea editorial de narrativa de Gigamesh se puso en marcha finalmente en 1999, con una novedad, *Cuarentena*, del australiano Greg Egan, y una reedición del antiguo fondo de Martínez Roca, *Las puertas de Anubis*, de Tim Powers. El primer libro de Martin, la reedición de *Muerte de la luz*, cayó en marzo del 2002, y fue el número 11 de la colección, y preparaba el camino de la «gran» novedad: *Juego de tronos*, que salió a su vez en octubre del mismo año como número 14 de la colección. Desde entonces, hemos crecido al abrigo del éxito de la serie y nos hemos podido permitir bastante lujos.

Con los antecedentes de la librería *Gigamesh* y el *Magic*, sabemos que la adquisición de los derechos de *Juegos de Tronos* tampoco fue una casualidad. ¿Cómo sucedió?

Antes de fundar la editorial Gigamesh, fui asesor de literatura fantástica (y eso también incluye la ciencia-ficción) para la editorial Martínez-Roca. La colección *Gran Fantasy* contaba con autores tan destacados como Terry Pratchett, Tim Powers, William Goldman, Robert Holdstock, Michael Moorcock o Gene Wolfe entre otros muchos. Durante esa etapa también asesoré a Martínez Roca para obtener los derechos de *Magic: The Gathering* en su edición en castellano.

Apenas un año después de la aparición de *Magic: el encuentro* (1995) y con el éxito del juego de cartas coleccionables en su versión castellana totalmente consolidado, surgieron unas diferencias irreconciliables que dieron por finalizada mi etapa de colaborador en Martínez Roca.

En sea época me centré por completo en la tienda y en la revista *Gigamesh*, pero pasados un par de años de cortesía, decidí embarcarme en la edición por mi cuenta. Y Martin, desde siempre uno de mis autores favoritos, no tardó en incorporarse al catálogo. La decisión que tomé de no volver a trabajar para terceros tras mi salida de Martínez Roca acabó convirtiéndose en la más rentable de mi vida.



La biblioteca de Alejo está presente en todas los rincones de su vivienda.



La saga de Juego de Tronos, editada por Gigamesh.

Por si fuera poco, recientemente has “fundido” las tiendas anteriores en la macro-tienda Gigamesh de más de 500 m2. Cuéntanos la historia de esta librería especializada tan especial.

Bueno, como decía antes, ahora nos podemos permitir bastantes lujos, y la puesta de largo de la librería Gigamesh ha sido quizá la más notoria. Teníamos mucha liquidez y la necesidad de invertir a largo plazo, así que hemos reducido gastos: tenemos el nuevo local en propiedad y hemos suprimido alquileres. Y encima, la facturación de la tienda se ha disparado. Cuando descubrimos el pedazo de local de la calle Bailén a poco más de una manzana de nuestros emplazamientos anteriores, no nos lo pensamos dos veces. «¡Me lo pido!», o algo así creo que dije.

En cierto modo, la nueva Gigamesh es como un sueño hecho realidad. Se han podido atender, con todo lujo de recursos, todas las necesidades que hemos ido acumulando en nuestros casi treinta años de actividad como librería, y todo el equipo ha puesto su granito de arena en el diseño de los detalles. El resultado ha sido mágico, y esa magia se palpa en el ambiente cuando se está en la librería. Todavía estamos flotando.

¿Te queda algún proyecto, actual o futuro, que nos quieras anticipar?

Bueno, en estos momentos estamos librando la batalla digital con LEKTU, y estamos buscando colectivamente (es una plataforma abierta e inclusiva) fórmulas para ofrecer servicios y facilitar la recaudación en Internet. Nah, tenemos delante competidores «pequeñitos» como Amazon, pero ahí estamos, dando guerra y jugando con la herramienta.

Aparte, en lo que concierne a la editorial, este año nos hacemos mayores de edad o algo, que he decidido abrir una línea editorial especializada en ensayo... y la estrenaremos este Sant Jordi con John Clute, un referente en el ámbito anglosajón que escribe las críticas más impenetrables que haya parido madre.

Oh, y el día que se me crucen los cables, me tiro al ruedo político y me presento a algo por el Partido Pirata. No lo descartes. **T**



¿Inauguración de la tienda Gigamesh con la bendición del Papa Alejo.



El Papa Alejo en su “templo”.



Khepri es un juego de mesa abstracto que se ha presentado como prototipo en Doctor Game y que se ha difundido como proyecto *crowdfunding* en [Verkami](http://Verkami.com).

Dirigido a todos los públicos, de 2 a 4 jugadores y con una duración aproximada de 30 a 45 minutos, *Khepri* plantea una batalla estratégica en una pirámide en la que los movimientos y el posicionamiento serán esenciales para ganar la partida. **T**

El Sumo Sacerdote de la Orden ha fallecido, tras unos buenos años de servicio, dejando el lugar vacante. Ahora el Emperador-Dios de Egipto debe deliberar quién ocupará tal puesto.

Tras un sueño revelador, donde el Emperador-Dios mantiene una conversación con el propio Dios Khepri (Dios Escarabajo del Antiguo Egipto), se decide que la forma de elección deberá ser enfrentando a los Sacerdotes a una batalla de astucia y estrategia que dejará a uno de ellos en lo más alto.

En *Khepri* los jugadores encarnan el papel de un aspirante a Sacerdote de la Orden de Khepri. El ganador del juego será elegido nuevo Sumo Sacerdote.



NOCHES DE SANGRE



Otro prototipo que se está fraguando para Verkami es *Noches de Sangre*, un juego de supervivencia semi cooperativo de cartas en el que los jugadores intentarán sobrevivir a lo largo de 30 días sin sol. Para 2 a 6 jugadores que buscarán comida, un lugar donde ocultarse, supervivientes a los que rescatar y armas para enfrentarse a los vampiros que asolan esos parajes helados. El juego todavía está en proceso de creación y diseño. Podéis conocer su evolución accediendo a la web o las redes sociales del mismo.

A continuación os presentamos algunas muestras del prototipo: prueba de portada y cartas, ilustraciones. Si la temática de vampiros os atrae, deberíais seguirle la pista a este juego... **T**





COLT EXPRESS

Hemos destacado este juego por varios motivos. En primer lugar por el hecho de haber podido usar la ilustración para la portada de nuestro número, en segundo lugar por el premio As d'Or que ha obtenido como mejor juego del año en el Festival de Cannes y sobre todo en tercer lugar, por tratarse de un juego ilustrado por Jordi Valbuena, que en su día nos obsequió con excelentes portadas a todo color para la revista Troll.

Por un puñado de dolares

Colt Express es un juego de mesa dirigido a todos los públicos que tiene como principal objetivo divertir. Los componentes, el diseño y las ilustraciones espectaculares entran por los ojos desde el primer momento, invitando a probarlo.


Cada jugador interpretará a un forajido con una habilidad especial que asalta el tren para hacerse con un buen botín (ya sea dinero o joyas). Desgraciadamente, no es el único que ha tenido la audacia de perpetrar semejante robo y tendrá que enfrentarse o otros bandidos (los jugadores rivales) para intentar ser el más rico al final de la partida.

El malo, la guapa y el listo

Una vez escogido el personaje (femenino o masculino), los jugadores se situarán el tren, que tendrá tantos vagones como villanos, y se prepararán para la aventura. Las partidas se juegan a un cierto número de rondas y en cada una de ellas se estipularán una serie de turnos en el que cada personaje podrá escoger sus cartas de acción (disparar, robar, moverse, etc.). La esencia del juego consiste en programar las diversas acciones de dicha ronda (que en ocasiones pueden ser ocultas) e intentar

sacarle el mayor provecho en base a lo que va sucediendo sobre la marcha. Uno de los aspectos más originales del juego reside en la ausencia de tablero, que ha sido reemplazado por un original tren en tres dimensiones y otros efectos de atrezzo.

La muerte tenía un precio

Colt Express es trepidante, fomenta los tiroteos, las peleas y las jugarretas, adaptándose a la situación de cada momento. El vídeo explica muy bien el juego. Vale la pena probarlo. 

Vídeo reseña de Colt Express realizada por Análisis Parálisis.



Sitges 2014, el material del que están hechos los sueños

Lo bueno y lo malo de las películas es que a veces se las recuerda también por elementos extra cinematográficos. Este es el caso de una de las cumbres del cine negro: **El Halcón Maltés** (John Houston) donde Sam Spade (Humphrey Bogart) poco podía imaginar la notoriedad que alcanzaría una de sus frases, simple pero tan cargada de significado: "El material del que están hechos los sueños".

Sitges dedicó el cartel y la edición número 47 a los sueños, no porque pensara en el halcón, en Sam Spade o en el cine negro; sino porque el fantástico es terreno abonado para los sueños y, me gustaría pensar, que al igual que todos los géneros cinematográficos, el cine son sueños proyectados. Es una visión un tanto romántica, pero debajo del negocio que siempre ha sido y será, algún soñador quedará.



Un reportaje del 47º Festival internacional de cine fantástico de Cataluña, por Xavier Porta.

SITGES 2014

47 FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA

3-12 OCTUBRE
sitgesfilmfestival.com

Tuvimos en esta edición todo lo bueno de siempre: zombie walk, un clima fantásticamente agradable, invitados como Antonio Banderas, cientos de películas, gran afluencia de público.... en el que es, a día de hoy, el mejor y más importante festival de género del mundo. Pero también tuvimos cosas menos buenas, cosas que hay que mejorar y corregir con urgencia: hubo cambio de sistema de venta de entradas y, por error, se vendieron algunas butacas numeradas dos veces para las mismas sesiones; los retrasos por cortes en la proyección se multiplicaron, lo que tiene como consecuencia, a veces, no poder asistir a otro pase en otro cine; y algunos títulos muy, pero que muy mediocres se programaron en el Auditori en horarios atractivos, relegando títulos más llamativos o de más calidad a horarios y, en algunos casos, cines menos privilegiados. Está claro que para gustos los colores y que, en última instancia, las buenas o malas películas lo son en función de los gustos y apreciaciones personales; pero también es cierto que hay unos mínimos incuestionables; como también es cierto que algunos títulos parece que tienen que ser proyectados se quiera o no. Pero si éste es uno de los precios que hay que pagar, o eso parece, para que Sitges pueda seguir año tras año ofreciendo aquello que cada vez más se está perdiendo, o sea cultura, pues lo pagaremos, ¿no?



Rec 4 (Jaume Balagueró) inauguró el festival. Retoma la historia allá donde la dejó la segunda parte y, al igual que toda la saga, transcurre en un espacio cerrado y reducido (un barco). Personalmente esperaba una invasión zombi,

o posesos o lo que sean los “bichos” esos, a gran escala en Barcelona; pero hay que reconocer que al menos es coherente en cuanto a espacio de acción con toda la saga, aunque no sé si por intención o por falta de presupuesto, o por ambas cosas. Sin embargo la sensación de déjà vu; unos actores que, para ser delicados, no están a la altura; los repetitivos homenajes o guiños a *Alien* (Ridley Scott) que ya pudimos ver en la segunda parte; un personaje cómico que termina por cansar con sus chistes repetitivos; un ritmo y una sensación de horror más light y menos conseguida (los “bichos” de la primera parte se merendarían con patatas a los “bichos” de esta cuarta parte); y sobretodo esos recursos tramposos, esos personajes importantes dentro de la historia que de repente desaparecen sin mas (que alguien me explique porque unos guionistas profesionales caen y descuidan una y otra vez estos aspectos); todo ello termina por ofrecer un producto digno para una cuarta parte pero decepcionante con producto individual.



The Babadook (Jennifer Kent) es una notable propuesta australiana, reinterpretación del hombre del saco o del monstruo del armario, en la que Essie Davis, la sufrida madre del irritante (y genial) niño protagonista, se llevó el premio a la mejor actriz compartido con Julianne Moore por *Maps to the Stars* (David Cronenberg).

Terror psicológico clásico; donde el dolor, la pérdida, la maternidad y la orfandad atrapa a sus protagonistas en un bucle de angustia; sin aspavientos, sin sustos

fáciles; de coacción lenta y enrarecida; magníficamente interpretada; sin embargo no acaba de convencer, sobretudo por su final demasiado convencional en su exposición, que no en su intención. No obstante, es una de las mejores propuestas dentro del género.

La producción belga **Cub** (Jonas Govaerts) consiguió el premio a la mejor dirección, y el premio jurat carnet jove a la mejor película. Curiosa propuesta de slasher a lo **Viernes 13** (Sean S. Cunningham) con niños, no es un prodigio de originalidad, pero las formas con que se nos cuenta una historia ya conocida es al menos original y diferente al típico producto americano. Y también más dura o menos “correcta”, lo cual se agradece. Y además es muy entretenida.

Young Ones (Jake Paltrow) se llevó el premio al mejor guión en este western futurista, sombrío y árido. No sé muy bien porque se llevó dicho premio, porque sin ser una mala película y tener ideas atractivas, este melodrama familiar, en el fondo, resulta mal compensado y un tanto cansino. Lo mejor es la oportunidad de poder disfrutar una vez más de Michael Shannon, un actor que merece todos los reconocimientos. Y si no, vedlo en la serie **Boardwalk Empire** o en la maravillosa **Take Shelter**.



Musarañas es una de las varias producciones españolas que llegaron al festival (y de las mejores). Dirigida a dos manos por Juanfer Andrés y Esteban Roel, y con una maravillosa Macarena Gómez felizmente sobreactuada

cuando toca (y que lleva el peso del film), nos sumergen en una historia claustrofóbica que transcurre en su totalidad (excepto la vista subjetiva de una calle) en un piso madrileño durante los años 50. La historia recuerda, y mucho, a **Misery** de Rob Reiner (y no es la única del festival, véase **Tusk**), pero eso no es impedimento para asistir a un producto cautivador en su formulación, entretenido, y que felizmente se desmelenan en su tramo final con ese festival de locura, humor negro y sangre.



Dead Snow 2: Red vs. Dead, coproducción entre Noruega e Islandia, es la secuela de **Dead Snow**, o **Zombis Nazis** como se llamó aquí, que en 2009 también dirigió Tommy Wirkola. El film arranca donde lo dejó la primera (tampoco es que haga falta verla para entender ésta, además te hacen un resumen), y afortunadamente el cambio de registro se salda con éxito. En Dead Snow se lo tomaban todo, dentro de lo que cabe, más en serio, y parecía demasiado deudora de ese indiscutible clásico que revolucionó el género en los 80 y que es **Posesión Infernal** (**Evil Dead**, Sam Raimi). Esta segunda parte, además de más presupuesto y de no tomarse para nada en serio, es totalmente delirante, brutal, trepidante, divertida, loca... un festival gore a la altura y mejor de lo esperado, que deviene en una propuesta sorprendentemente fresca y bien realizada. Para disfrutarla sin reservas, por supuesto, a quien le vaya el tema.

En cambio **Zombeavers** (Jordan Rubin), otra variante de zombis pero con castores, prometía otro festín pasado de vueltas y se quedó en bien poquita cosa. Principalmente

por no definirse por la vertiente seria o por la desquiciada, quedándose entre dos aguas. El resultado es un film muy poco atrevido, que quiere ser pero no se atreve, y que además de tardar en arrancar la “diversión” (entiéndase a los castores merendándose a los excursionistas), no satisface al espectador ávido de emociones fuertes y alocadas, como tampoco al que busca una comedia de terror light. Si tu malo de la función son castores zombis, o te desmelenas como en *Dead Snow 2: Red vs. Dead*, o mejor aparcas indefinidamente la historia. Tiene algún momento aislado, algún gag que no está mal; pero en general termina aburriendo.



Mike Cahill regresaba a Sitges con *I Origins*, estrenada entre nosotros como *Orígenes*, después de cautivarnos a muchos hace 3 años con *Otra Tierra*. Y regresa de nuevo con Brit Marling, actriz y guionista de *Otra Tierra*, en un papel no principal. Y si Cahill ya nos pareció alguien a seguir muy de cerca, ahora nos lo reafirma. Y de postres se llevó el premio a la mejor película.

Orígenes es ciencia-ficción, es cine independiente, es la posibilidad de que ciencia y fé no tengan porque estar enfrentadas necesariamente, es una fascinante historia de amor, es espiritualidad, es un atreverse a no cerrarse a lo desconocido o inexplicable por sistema. Un film exquisitamente realizado, visualmente hermoso y maravillosamente cautivador. El milagro de Cahill es hacernos llegar una historia, unos personajes y unas emociones de forma tan natural y reconocible, que la comunión entre espectador y película es perfecta más allá de las creencias de cada uno.

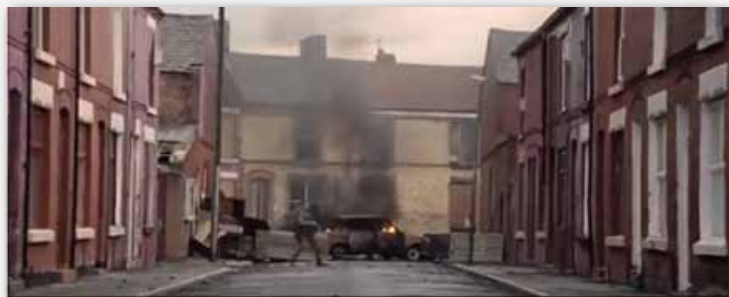


Se esperaba con interés el nuevo título de Adam Wingard después de *Tú eres el siguiente*, ese thriller de terror que si bien la historia no era novedosa sí resultaba fresca en su narración. Con *The Guest* asistimos también a una historia conocida, que nos trasporta a esos films de los 80 donde VanDamme, por ejemplo, huyendo de un pasado oscuro, se dejaba caer en un pueblo perdido de las américas y, casi sin quererlo, la liaba gorda. Pues así empieza y así se mantiene buena parte del metraje, porque nuestro héroe tiene algún que otro secretillo. El resultado es un film que, al igual que el anterior, presenta las señas de identidad de Wingard: fresco, trepidante, muy entretenido, de humor muy negro, muy bien rodado, y estupendamente llevado. Mención aparte merece Dan Stevens, nuestro héroe, hipnótico y cautivador.



The Boxtrolls (Graham Annable, Anthony Stacchi) es la nueva propuesta de los estudios Laika, responsables entre otras de maravillas como *Los Mundos de Coraline*.

Usando una vez más la técnica del stop-motion (fotograma a fotograma), el resultado es bastante más inofensivo e infantil que sus anteriores trabajos, pero técnicamente es excelente. Digna propuesta para una historia manida que disfrutarán sobretodo los más pequeños.



'71 (Yann Demange) narra la angustiada odisea de un soldado británico en Belfast durante los violentos enfrentamientos entre católicos y protestantes en 1971. Después de una refriega en la que es abandonado en terreno hostil, vivirá una noche aterradora intentando regresar a su base. Un conflicto donde no hay buenos ni malos: todos son lo uno y lo otro; todos tienen sus miedos, sus envidias y sus intereses políticos (que les lleva a traicionarse o unir fuerza con el enemigo). De ritmo perfecto, angustiante; con unos escenarios, una atmósfera y una iluminación sobrecogedores, más propios de un film de terror que de un thriller dramático; '71 es una excelente pesadilla que te atrapa en todo momento. Una sorpresa que se llevó una mención especial.

De *It Follows* (David Robert Mitchel) hablaré en la reseña de cine; basta ahora mencionar que fue de lo mejor que pude ver en el festival. Y decir también que no se llevó nada, lo cual es terriblemente injusto porque es la película de terror perfecta. Injusto, sí, pero comprensible pues no tiene (ni busca) la trascendencia de otros títulos, lo cual parece ya condición obligada para ganar algo aunque luego sea un tostón. Es simplemente una historia de terror redonda. Pero claro, si en festivales de género

fantástico como Sitges es ignorada, ¿dónde demonios puede ir para ser reconocida?. De verdad, no hay que perdérsela.

Cold in July (Jim Mickle) es un thriller que empieza muy, pero que muy bien y se mantiene hasta más o menos la mitad. Cine de factura clásica, atmosférico, tenso; de personajes creíbles que no hacen cosas imposibles; bien dirigido; que te atrapa... hasta que de repente, y la verdad no entiendo porqué, el guión da un giro hacia lo inverosímil y los personajes tan bien definidos y retratados empiezan a hacer cosas ilógicas, principalmente nuestro protagonista, y uno se desconecta. Lástima. Pero al menos nos permite disfrutar de Don Johnson, para nostálgicos de la serie *Corrupción en Miami*. Consiguió el premio al mejor director de la sección oficial fantástico órbita.



A Girl Walks Home Alone at Night es el largo título para esta propuesta que nos llega desde Irán de la debutante Ana Lily Amirpour, de origen iraní pero formación estadounidense. Y es una película de vampiros; bueno, con vampiros. Los chupasangre son la excusa, pero al menos son de "verdad", no como esas "cosas" que pululaban por *Crepúsculo* y sus secuelas. Ambientada en Bad City, ciudad iraní ficticia, cuenta una historia de amor entre un humano y una vampira que se sienten solos, fuera de lugar y fuertemente conectados. Sí, recuerda mucho, y tampoco es la única, a la maravillosa *Déjame Entrar* (Tomas Alfredson). Rodada en blanco y negro, precioso; mezclando géneros; con influencias que van desde Lynch

a Jarmusch; poco diálogo, donde los silencios importan; pocas localizaciones (potentísimas) y personajes. En definitiva cine Indie pero del de verdad, del de hace unos años (bastantes, diría yo), lo que no quiere decir que sean películas mejores o peores. Mención especial, premio a la dirección novel, y premio jurat carnet jove a la mejor película para un título más que interesante.

Y hablando de Irán, había expectación por el nuevo trabajo como directora, esta vez en solitario y rodada y producida en Usa, de la autora de la novela gráfica *Persepolis*. Marjane Satrapi, con ***The Voices***, nos ofrece una comedia negrísima, con un Ryan Reynolds en estado de gracia dando vida a un enfermo mental que oye y conversa con sus animales de compañía, y que terminará convirtiéndose en un psico-killer. Alocada, divertida, brutal cuando es necesario; ***The Voices*** no es memorable pero sí entretenida; y más allá del entretenimiento, es una mirada a como concebimos la realidad y, si esta se aleja de lo estipulado por la sociedad, como de necesario (y obligatorio) es medicarse para no ser excluido.



When Animals Dream (Jonas Alexander) llegó desde Dinamarca y se fue con una mención especial. Otra cosa no, pero premios en este festival los hay a mansalva.

Historia que recuerda también a ***Déjame Entrar***, y demasiado, pero esta vez con hombres-lobo. Aquí se estrenó con el falsamente prometedor título de ***Cuando Despierta la Bestia***; falsamente porque nos promete un buen plato de terror y nos da unas tapitas de dieta. Nuestra mujer-lobo se despierta hacía el final, eso sí, pero

no esperemos grandes emociones. Pero el problema no es que los hombre-lobo sean una excusa para contarnos como vive una joven el sentirse diferente; el problema es que eso ya se ha contado mucho mejor y con más convicción, y aquí ni siquiera hay innovación. Pero hay que reconocer que la fotografía, la imagen, los escenarios y la atmósfera, entre fantasmagórica y nostálgica, son excelentes.



Casas encantadas y fantasmas son ya un clásico dentro del género; clásico del que se abusa de tal forma que el 95 por ciento de las propuestas parecen clónicas. Por eso cuando una ofrece algo distinto, aún con sus imperfecciones, a uno se le alegra el día. Y ese es el caso de ***Housebound*** (Gerard Johnstone) y ***Oculus*** (Mike Flanagan). La primera nos llega de Nueva Zelanda y juega con la premisa que seguro todos nos hemos planteado: ¿por qué los habitantes de una casa encantada no se largan al primer indicio?. ¿Es que son masocas?. ¿Es que no se han leído el guión y no saben que las van a pasar canutas? Pues éste no es el caso de su joven protagonista; no puede irse ni queriendo pues permanece en arresto domiciliario por sus actividades delictivas. El resto no será original pero es entretenido y alejado en estilo del, muchas veces, prefabricado cine fantástico. Entre la comedia, el terror, el thriller; una propuesta bien realizada y bien interpretada.

La segunda nos llega de USA y nuestro “malo” es un espejo. Una historia con muy pocos personajes y todavía

menos escenarios; alterna presente y pasado; consigue salvar una premisa trillada e interesarnos; ofrece algún buen susto y crea tensión; pero hacia el final se complica innecesariamente con tanto cambio temporal. Pero es una propuesta muy disfrutable.

Spring (Justin Benson, Aaron Moorhead) también consiguió una mención especial. Historia de amor con toque sobrenatural que transcurre en la costa italiana del Adriático. Ya solo por sus fantásticos paisajes y su bella fotografía merece la pena invertir el tiempo en verla; pero además nos encontramos con una historia que, siendo la clásica chico conoce chica, consigue con su tempo de ensueño, sus buenas interpretaciones y un guión sencillo pero cautivador, mantener nuestro interés y empatizar con sus personajes. Película sencilla pero mágica.



El último film de David Cronenberg estuvo presente en Sitges. *Maps to the Stars*, premio a la mejor actriz para Julianne Moore (compartido con Essie Davis), es un retrato ácido, feroz y distorsionado de Hollywood. Y como siempre en Cronenberg una mirada al ser humano, a todo aquello que le define, le consume y le obsesiona. Aunque hace tiempo que Cronenberg dejó atrás ese imaginario visual impactante que le caracterizó, el del llamado “la nueva carne”, su temario y estilo siguen presentes. Seguramente se ha vuelto más comercial y menos explícito (aunque aquí seguimos teniendo cicatrices cárnicas); pero sigue siendo tan interesante y

cautivador como antes. Comedia negrísima. Cualquier film de Cronenberg, incluso los menos conseguidos, es estar de enhorabuena.



Desconozco la fijación de los Australianos por las temáticas apocalípticas, pero lo cierto es que desde ese lejano *Mad Max* de George Miller, con el que muchos descubrimos que en Australia también se hacía cine (además de a Mel Gibson), son muchas las propuestas que nos llegan. Será el paisaje: hermoso, desolado y terrorífico a la vez. *These Final Hours*, Zak Hilditch, es la última que nos llega. Quedan 12 horas para que el mundo acabe (y va a doler, de verdad); ¿cómo emplearías tú ese tiempo?. Nathan Phillips se llevó el premio a la mejor interpretación (compartido con Koji Yakusho por *The World of Kanako*), en un film de bajo presupuesto y buena factura técnica; de premisa interesante pero guión irregular, no tiene mucho que contar y cae en algunos tópicos; se estanca en algunos momentos volviéndose cansino; pero una mirada diferente al apocalipsis, y un final tan bello plásticamente como escalofriante.

Algunos silbidos despidieron a *Annabelle*, John Leonetti, al término de su proyección; para mí injustamente. Este spin-off con la muñeca de *Expediente Warren*, James Wan, puede decepcionar por el falso protagonismo de Annabelle; más bien parece una excusa, pues la muñeca poco hace, y una tomadura de pelo. Es tópica en su argumento y su final es desastroso por tópico y por poco valiente; está sumergida en el universo Wan, construido con *Expediente Warren* (lógico al ser un

spin-off) e **Insidious**, lo que se traduce en un sello visual y sonoro inconfundible; y sus guionistas, los mismos de **Expediente Warren**, parecen limitarse a exprimir la gallina de los huevos de oro. Sí, todo esto es cierto y seguramente muchas cosas más. Pero también es verdad que contiene dos o tres secuencias de terror excelentes de las que cuesta ver hoy en día; y es mucho mejor que la mayoría de títulos de temática similar que nos llegan. En fin, yo me lo pasé pipa.



Aux Yeux Des Vivants, Julien Maury & Alexandre Bustillo, era esperada con ganas. Los autores de la impactante y triunfadora en Sitges 2007 **À l'intérieur**, nos ofrecen un cruce entre film de aventuras juveniles y *slasher* con la particular mirada de sus autores. Todo acaba siendo bastante previsible y aburridillo, con los tópicos errores y tópicos situaciones de este tipo de films, a pesar de sus dosis de brutalidad.

V/H/S Viral, la tercera entrega de esta franquicia de episodios dirigida por diferentes directores, tampoco gusto; a mí, sin embargo, a pesar de su mediocridad me divertieron sus dos primeras historias. Quizá porque no esperaba nada, las dos primeras entregas no me gustaron a excepción de un episodio, genial, y otro muy divertido de la segunda entrega; quizá porque a pesar de proyectarse de madrugada, fue una de las pocas que no me dormí. A destacar la presencia de Nacho Vigalondo dirigiendo uno de los segmentos, que no es el mejor pero tampoco el peor. La historia de unión y el último episodio son horribles y sumamente estúpidos.

Relatos Salvajes, Damián Szifron, ya estrenada en nuestras salas, es otro film de episodios sumamente divertido, negrísimo y redondo. Esta coproducción entre Argentina y España, con un reparto de primera, retrata de forma genial ese dejar de poner la otra mejilla cuando la sociedad y la ley nos obligan a auto controlarnos. Una de las mejores propuestas no sólo de Sitges sino de todo este 2014.

Coproducción entre Nueva Zelanda y Usa, **What We Do in Shadows**, Taika Cohen & Jemaine Clement, consiguió una mención especial y el premio del público a la mejor película. Este falso documental de bajo presupuesto sobre el día a día de un grupo de vampiros que comparten piso, resultó fresco, inteligente y muy divertido. Todos los tópicos de films de vampiros están presente, así como las diferentes representaciones o modelos de vampiro que a dado el cine (y la literatura); pero lo que podía resultar una comedieta más se erige en un sorprendente festival de carcajadas.



Kevin Smith y su **Tusk** terminaron por sorprender pues no era una propuesta fácil.

Siempre se le ha dado mejor los diálogos que la puesta en escena; de ahí el éxito de sus primeras obras, siendo la celebrada y excelente **Clerks** su mejor ejemplo. Pero últimamente parecía perdido en proyectos sin ton ni son hasta que con **Red State**, que sin ser nada del otro mundo, pareció marcar una inflexión en su desorientada carrera.


Tusk es mucho mejor y además apuesta fuerte. Inevitable pensar en *Misery*, Rob Reiner, y la frikada *The Human Centipede*, Tom Six; era muy fácil caer en el ridículo y la memez, pero consigue salir airoso y con buena nota. Humor y horror convincente; con Michael Parks repitiendo como malo de la función, y la participación de Johnny Depp que finalmente decidió no salir acreditado con su nombre.



Última, o penúltima, obra del estudio Ghibli, lo cual no deja de ser una noticia triste para todos los aficionados al cine en general y al de animación en particular, *The Tale Of The Princess Kaguya*, Isao Takahata, puso la guinda del pastel. El autor de la extraordinaria y de obligada visión *La Tumba de las Luciérnagas*, vuelve a regalarnos una historia, un cuento en esta ocasión, cautivador: mágico y triste, espectacular y delicioso. Animación tradicional, diríase lienzos pintados con lápices de colores, peca sin embargo de una excesiva duración y un ritmo a veces demasiado lento. Joe Hisaishi, habitual en las producciones Ghibli, se suma a la fiesta de despedida con sus siempre extraordinarias composiciones musicales.

Sitges recuperó dentro de la sección Seven Chances, espacio programado por la crítica, *Wake in Fright*, Ted Kotcheff, en una copia restaurada. Clásico de culto de 1971 “desaparecido” durante mucho tiempo, según parece no sentó nada bien la imagen que se da de Australia. Aquí

se la conoce por *Despertar en el Infierno* y sin duda es eso, un despertarse en el infierno. Las vacaciones de un profesor de un pueblo en la Australia de los 70, se verán trucadas por el alcohol y las peculiares compañías. Un viaje de autodestrucción estupendamente guiado por el director de la excelente *Acorralado*; de ritmo preciso y visualmente fascinante. Las zonas desérticas de Australia son tan abiertas como asfixiantes, tan inhóspitas como hipnóticas. Mención aparte merece la escena de caza de canguros: aterradora. No hay truco, los cazan para la película; eso sí, supervisado por las autoridades (al menos eso reza al final de la película).

Joe Dante con *Burying the Ex* clausuró el festival. Esta comedia de terror muy ochentera, llena de guiños y referencias a los clásicos del género, es un entretenimiento inofensivo que se ve rápido y se olvida pronto. Mas parece una tele movie que una producción para la gran pantalla. Lejos quedan *Aullidos* o *Gremlins* (que bueno era el cine fantástico de los 80 y que suerte haberlo vivido en su momento), pero Joe Dante sigue bien activo aunque ya difícilmente podrá repetir éxitos de antaño. Siempre es un placer asistir a un nuevo proyecto de este maestro del género, pero también es verdad que como clausura resultó mas bien pobre. 



3-12 OCTUBRE
sitgesfilmfestival.com

Everybody plays.



Horarios de Doctor Game

jueves, viernes, sábado, domingo y lunes:
de 10h30 a 13h30 de 17h00 a 21h00

martes:
Cerrado

miércoles por la mañana:
Cerrado

Ludoteca Doctor Game

Os presentamos la nueva tanda de juegos que se incorpora a la ludoteca de Doctor Game. Recuperamos algunos abstractos muy recomendables, concretamente de Gigamic, y añadimos algunos títulos muy prometedores. Todos ellos con su vídeo reseña correspondiente, siempre que hayamos podido encontrarla.




Catan, el antiguo Egipto

Devir

3 a 4 jugadores.
Eurogame. 75 mn.

Para las fechas navideñas es habitual que aparezcan versiones especiales de los grandes juegos clásicos. En el caso de **Catan**, se presenta una edición limitada titulada **Catan El Antiguo Egipto**, con una variante del juego clásico llamada **La gran pirámide**.

La posibilidad de jugar al juego básico se mantiene y sólo cambian el diseño de las cartas y fichas. El escenario de **La gran pirámide** plantea un cambio de tablero (algunas de las losetas tienen dos caras) con el río Nilo cruzando el mismo. Además de las reglas habituales, este escenario introduce la presencia de dioses y una tarea adicional (la construcción de la pirámide) que provoca distintos modos de finalizar la partida, además de tener que controlar a nuestros adversarios para no quedar rezagados en la construcción. A nuestro parecer, una adaptación mucho más ingeniosa que la que se hizo de **Star Trek**. Una edición limitada que ya está agotada a día de hoy, para deleite de los coleccionistas que la posean. 



Mag TV de Catan, El Antiguo Egipto realizado por 5mpj.

City of Horror

Asmodee

3 a 6 jugadores.
Temático. 90 mn.

la comida o las preciadas vacunas. Curiosamente, si los zombies son los causantes de las bajas entre los personajes, los jugadores son los que tienen la postestad de decidir quien será la víctima en cada ocasión por un mecanismo de votaciones. Las jugarretas y las turbias negociaciones están por lo tanto garantizadas. Todo vale para sobrevivir, sobre todo si se trata de los tuyos.

Las reglas del juego tienen su miga, pero una vez se pilla la dinámica, las partidas pueden ser muy ágiles y relativamente rápidas. Para que podáis ver un ejemplo con cuatro jugadores (además de la reseña cuyo enlace está en el fotograma de la esquina inferior derecha), os invitamos a ver una partida comentada en este [vídeo](#). **T**

En plena efervescencia de títulos relacionados con la temática zombie, hemos recuperado un juego de tablero que ya está en el mercado desde hace unos años. **City of Horror** es una de las primeras propuestas que apareció sobre este género.

Si dejamos a un lado el conocido **Zombies!!!** (un juego cuyo éxito me resulta incomprensible teniendo en cuenta lo pobre y tedioso que es), la primera constatación que se puede hacer si lo comparamos a otros productos protagonizados por muertos vivos (como **Zombicide** o **Zombis 15'** del que hablaremos en el próximo número), es que **City of Horror** no apuesta por la fórmula del mecanismo cooperativo sino más bien todo lo contrario. Cada jugador empieza la partida con una cantidad de personajes concreta y su objetivo será intentar que sobrevivan el máximo número de ellos, consiguiendo además preciados puntos de victoria otorgados por los mismos personajes,



Reseña de City of Horror realizada por Viciados Mesa.

Pandemia

Homoludicus

2 a 4 jugadores.

Cooperativo. 45 mn.

Si existe algún título referente en la categoría de los juegos cooperativos de última generación, seguramente *Pandemia* figura entre ellos. Su creador, Matt Leacock, consiguió su primer éxito con este juego y se basó posteriormente en la mecánica de juego para sus dos títulos posteriores (realizados para la editorial Game Wright): *La isla prohibida* y *El desierto prohibido*.


En *Pandemia* los jugadores (mínimo dos y máximo cuatro) van a controlar a un equipo de científicos que intentarán controlar la propagación de cuatro plagas mortales que se pueden expandir por todo el mundo, a la vez que intentan descubrir las curas de cada epidemia. Las opciones del juego permiten escoger entre siete perfiles de especialistas diferentes, que potencian diversos aspectos del juego.



Vídeo reseña de Pandemia, realizado por Juegos de la Mesa Redonda



La cooperación es esencial; los jugadores forman un equipo que fracasará en su intento o conseguirá frenar las epidemias. Para ello, tendrán que comunicarse, tomar decisiones y planificar con cuidado todos sus movimientos y acciones, a la vez que controlan el paso del tiempo, intentando evitar que las infecciones se expandan o se genere un nuevo brote de alguna plaga.

Sin duda se trata de uno de los juegos más recomendables de la gama de los cooperativos; así lo entendieron en la editorial Game Wright, que le encargaron al diseñador una versión más sencilla y con una temática familiar de este mismo concepto de juego, publicando tres años más tarde *La isla prohibida*, que cosechó un gran éxito de crítica y de ventas, superando incluso el juego original. 

Katamino

Morapiaf

1 jugador.
Tablero. 30 mn.

En este número presentaremos varios juegos de la editorial Gigamic, especializada en juegos abstractos realizados con un esmerado diseño y una gran calidad de materiales.

El primer vistazo a **Katamino** nos recuerda mucho un **Tetris** tridimensional, cuyo tablero es la rejilla donde se colocan las figuras, todas ellas de madera y colores variados.

La sencillez de la propuesta no es por ello menos atractiva. El juego se puede desarrollar por niveles y retos presentados en un libretto que incluye reglas en diversos idiomas, retos y sugerencias. En el juego básico, para jugadores a partir de 3 años, los jugadores deben rellenar el rectángulo delimitado por la colocación de la regleta. Los seis niveles van de muy fácil para los más pequeños hasta genio, en el que se plantean unos retos en las páginas del reglamento.

Katamino puede ser jugado en solitario y posibilita además otras opciones de juego muy creativas. Partiendo de unos ejemplos propuesto en el reglamento, el juego también invita a reproducir figuras geométricas o perfiles de objetos, animales, etc. Las piezas también se pueden usar para realizar figuras en tres dimensiones, como un juego de construcción o de destreza, si lo que se desea es evitar que se mantenga el mayor tiempo posible el equilibrio que se haya creado.

Jugado en modo competitivo, **Katamino** plantea un juego de rapidez dividiendo el tablero en dos secciones o un juego de estrategia repartiendo los pentaminos (las



diferentes figuras de madera), ganando aquel jugador que consigue colocar el último pentamino sobre el tablero que está en el dorso del reglamento.

La versatilidad que ofrece **Katamino** le convierte en un gran juego para ser disfrutado en cualquier situación. **T**



Presentación de Katamino, realizada por Gigamic TV.

Sushi Go!

Devir

2 a 5 jugadores.

Cartas. 15 mn..



Con el mismo apetito que devoraríamos un buffet libre de comida japonesa podemos disfrutar de este divertido y ágil juego de cartas en el que seleccionaremos el plato más idóneo para conseguir la mejor combinación de makis, sashimis u otras delicatessen orientales al final de cada ronda.

En este sencillo juego de estrategia escogeremos en cada turno que carta jugar de las que tengamos en nuestra mano, antes de pasársela íntegramente al jugador que tengamos al lado. Es tan importante escoger bien la carta (en base las probabilidades de poderla combinar con otras en turnos posteriores) como vigilar las preferencias que están teniendo los otros comensales (jugadores) de la partida, para evitar que nos superen en el recuento final.



Sushi Go! es un juego que encaja perfectamente en la categoría de pasaratos ya que las reglas son muy sencillas y las partidas son ágiles y divertidas, proporcionando el entretenimiento idóneo para una tarde entre amigos o como “aperitivo” mientras se espera al resto de participantes, antes de empezar un juego más denso.

Y por supuesto también funciona a las mil maravillas si tenéis una cena temática japonesa, ya que se puede llevar discratemente para sorprender a los comensales después de la cena, para echar unas risas mientras tomáis un sake o un buen digestivo. Una ocurrente manera de iniciar a los amigos que quizás no hayan descubierto todavía las bondades de los juegos de mesa. **T**

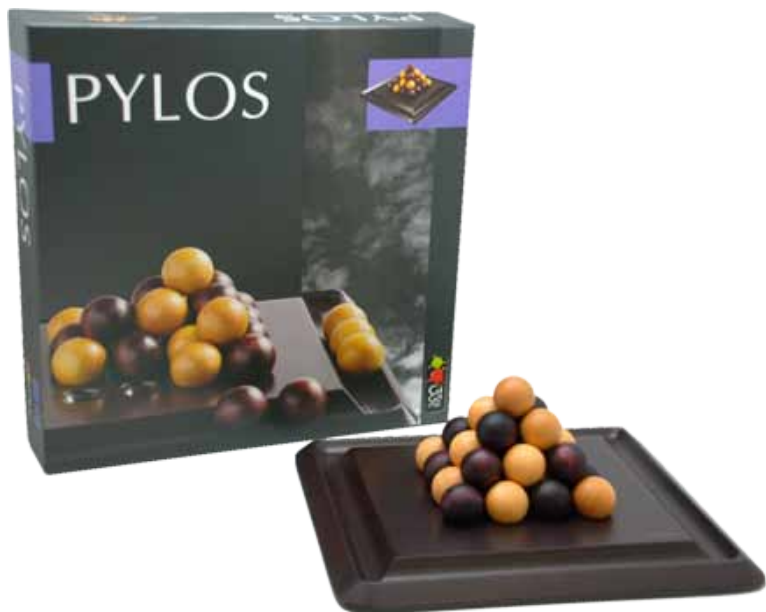


Mag TV del juego Sushi Go!, realizado por 5mpj.

Pylos

Morapiaf


2 jugadores.
Abstracto. 20 mn..



Otro de los grandes juegos abstractos de Gigamic es sin duda *Pylos* que ya se considera un clásico dentro de las referencias de esta marca. Originalmente llamado *Pyraos*, se rebautizó a posteriori, con toda seguridad por la desafortunada relación que se hacía al transcribirlo al castellano.

Pylos es un juego en tres dimensiones que pone a prueba nuestra estrategia y visión espacial. El objetivo de cada jugador consiste en ser el último en coronar la pirámide de bolas que se va formando a cada turno. Para ello es recomendable colocar con astucia nuestras propias bolas e intentar, siempre que sea posible, evitar usar bolas de nuestra reserva y aprovechar las que ya están colocadas en el tablero. Existen varias maneras de “ahorrar” bolas:

la más obvia consiste en coger una de las bolas que ocupa una posición en el tablero y subirla de un nivel siempre y cuando no esté sirviendo de base a uno de dichos niveles (al quitar la bola se caerían las de encima y por ese motivo esas no se pueden tocar); la otra posibilidad es formar un cuadrado con bolas de tu propio color y de ese modo recuperar con esa jugada dos bolas del tablero.

Estas dos sencillas normas son la clave de este juego estratégico muy recomendable. También puede cumplir una función decorativa ya que los componentes son muy atractivos, pero no desaprovechéis la oportunidad de jugarlo. No os decepcionará. 



Análisis de *Pylos*, realizado por Tom Vassel

Pequeños grandes reinos

Homoludicus

2 a 5 jugadores.

Temático. 30 mn..



Pequeños grandes reinos es un juego sorprendente por varios motivos. La primera constatación al ver la caja es que, efectivamente... es pequeña.

Sin embargo, una vez inmerso en el juego, también es cierto que es grande, teniendo en cuenta que se trata de un juego rápido con reglas sencillas. Aunque por la duración se podría clasificar como un juego tipo pasaratos, lo cierto es que *Pequeños grandes reinos* tiene más enjundia de lo que parece.

Para empezar puedes escoger entre 13 facciones (razas) diferentes. Si tenemos en cuenta que las partidas son para 2 a 5 jugadores, la rejugabilidad es muy alta puesto que

cada facción tiene habilidades diferentes. También hay 16 territorios distintos (y sólo se reparte uno a cada jugador), pero en ese caso, la diversidad afecta en menor grado.

Otro aspecto del juego que lo hace destacable son los diferentes parámetros para conseguir la victoria. La partida puede terminar en el momento que cualquier jugador cumpla una de las siguientes condiciones:

- tener sus siete trabajadores (fichas) en juego (en algún territorio),
- haber construido el sexto tramo de la torre,
- o haber dominado los cinco niveles de magia de la carta de facción.

Cualquiera de estas condiciones da por finalizada la partida, tras lo cual se procede al recuento de puntos, y como habréis podido deducir, el ganador no será forzosamente aquel que haya finalizado la partida.

Por todo ello, podemos sentenciar que *Pequeños grandes reinos* es un (pequeño) gran juego. **T**



Presentación de *Pequeños grandes reinos*, realizado por 5mpj.

Quarto!

Morapiaf

2 jugadores.
Abstracto. 15 mn..



El último de los juegos de Gigamic que os presento en esta sección es mi favorito. *Quarto!* pertenece al mismo grupo de abstractos que *Katamino* y *Pylos*, y forma parte de esos clásicos para dos jugadores que deberían estar en una ludoteca, al lado de *Hive* y *Abalone*. A parte de lucir muy bien en la estantería como juego decorativo, su tablero y piezas de madera llaman la atención, invitando a descubrirlo. Y en ese momento comprobaréis que se trata de un original reto para dos jugadores que plantea una reglas muy originales y una dinámica de juego innovadora, a pesar de la aparente sencillez inicial.


Quarto! plantea a los jugadores un objetivo muy sencillo

de entender, pero no tan evidente de conseguir. Los aspectos innovadores son múltiples.

1- Para empezar, todas las piezas del juego son comunes para ambos jugadores (no os dejéis engañar por la diferencia de colores, todas se comparten). A medida que se juegan, dan la opción de victoria al que la coloque en una posición del tablero.

2- Las piezas del juego se colocan fuera del tablero y se van jugando por turnos con una sutil a la par que ingeniosa norma: es el jugador rival quien entrega la pieza (escogida fuera del tablero) a su rival para que la coloque. Eso quiere decir que su decisión (y estrategia) pueden provocarle una amarga derrota (si se equivoca o si su adversario le ha dejado sin opciones en jugadas anteriores).

3- Las dos reglas anteriores obligan mirar el juego de una manera diferente. Rápidamente os daréis cuenta que la partida se juega tanto (o más) fuera del tablero que dentro.

Si no os parecen suficientes argumentos para considerar que *Quarto!* es un juego genial... ¡Probadlo y nos os arrepentiréis! 



Clip de presentación del juego Quarto! realizado por Gigamic.

Bang!

Edge

4 a 7 jugadores.

Cartas. 40 mn..




Otro juego que goza de gran popularidad es sin duda *Bang!* cuya gama ha crecido desde que se publicara la primera edición en el año 2002.

En este dinámico juego de cartas para 4 a 7 jugadores, los participantes interpretarán diversos roles de personajes típicos del western. Uno de ellos será el sheriff (el único con identidad conocida por todos) y los otros (dependiendo de la cantidad de jugadores que estén involucrados en la partida) podrán ser forajidos, alguaciles (que hipotéticamente ayudarían al Sheriff) o un renegado (que aspira a ser el nuevo Sheriff, después de conseguir ser el último que queda en pie).

En el inicio de la partida, los jugadores recibirán una carta de rol (oculta, salvo para aquel que haya recibido la de Sheriff, que la mostrará boca arriba), una de personaje (con distintas habilidades) y luego dispondrán de unas cartas que pueden utilizar para atacar (la más conocida es el ¡Bang! que representa un disparo), defender (¡Fallaste!) y/o alterar el juego (Cerveza, entre otras muchas).

El juego es tan sencillo como divertido. Todos los personajes iniciarán una ensalada de tiros usando sus cartas, intentando eliminar a sus rivales directos. Para los forajidos el objetivo es matar al sheriff, mientras que los alguaciles ayudarán al sheriff a cumplir con el suyo: eliminar a todos los forajidos y el renegado (el cual quiere quedarse sólo al final de partida).

Las cartas de juego plantean opciones de estrategia diversas: armas con mayores alcances que permiten disparar a jugadores que no estén adyacentes y cartas que tienen distintos efectos (desde recuperar puntos de vida, robar cartas, reducir o aumentar distancias, encarcelar a un personaje, etc.).

Todo ello desemboca en un trepidante juego con situaciones sorprendentes y desenlaces inesperados, tal y como podréis comprobar en el siguiente vídeo explicativo del juego. Muy recomendable. 



Reseña de Bang! en Jugar X Jugar, realizada por David Eduard Sala.

King of New York

Homoludicus

2 a 6 jugadores.

Tablero. 40 mn..



El juego que ahora presentamos es una secuela del juego original *King of Tokyo*, por lo que resulta inevitable entrar en comparaciones. Para colmo, el juego original ya tenía críticas excelentes, por lo que despierta la susceptibilidad al pensar de que se puede tratar prácticamente del mismo producto con otro envoltorio.

Pero lo cierto es que la nueva versión propone unos cuantos cambios interesantes.

El primero de ellos está en los dados de juego, que incluyen la opción de destrucción (de edificios o unidades militares), dando un nuevo significado a los barrios en los que se encuentra tu monstruo y otorgando a recompensas

en puntos de victoria, energía o vida, tras lo cual la ficha de edificio se convierte en unidad militar, o retirándose del juego cuando se trata de la unidad militar.

Los resultados de herida provocan un ataque de las unidades militares a los monstruos (en ocasiones localizados y en otras a nivel general) y la posibilidad de contar con un bonificador por la carta de Estatua de la Libertad. La otra carta de bonificador es Ídolo de masas, que se obtiene con un resultado de tres estrellas en los dados.

En esta versión parece que se ha buscado más la simulación de un monstruo asolando la ciudad y confrontado al mismo tiempo a sus rivales. Más ambientación y enfrentamientos que obligan a elaborar un poco más la reglas, mucho más sencillas en su anterior versión.

En resumen, ambos juegos comparten el mismo objetivo (divertirse repatiendo tortas y asolando una ciudad) pero así como la primera versión es más sencilla, la segunda está más ambientada y un poco más elaborada de reglas. Sin renegar de la frescura de la primera versión, ambos juegos son muy recomendables a la vez que parecidos. Escoged el que más se ajuste a vuestras preferencias. **T**



Reseña de King of New York realizado por Juegos de la Mesa Redonda.



CINE



El trailer...

Alguien te persigue; sólo tú puedes verlo; puedes correr, puedes coger un avión y escapar hasta el otro extremo del mundo, pero “él” o “ella” siempre te encontrará; tardará más porque va a pie, pero te alcanzará; y si te alcanza mueres. La premisa es bien sencilla, más propia de un cortometraje o episodio tipo *The Twilight Zone*; por eso el mérito de su director, David Robert Mitchell, es doble al ofrecernos 94 minutos de tensión que no decaen en ningún momento.

Con un ojo puesto en el mejor cine de los 70-80, y en especial en ese referente que es *Halloween*, John Carpenter; de milimetrada puesta en escena; planificación exquisita; *It Follows* te atrapa desde los primeros minutos y ya no te deja hasta el final.

Sin duda el recuerdo de *Halloween* es incuestionable, pero para bien; el film de Carpenter era un prodigio en crear tensión mediante estudiados travellings y dilatando el tempo de las escenas. Y Mitchell lo sabe bien y lo ejecuta mejor, dando a su film personalidad y voz propia constituyendo una pieza original, elegante y seductora. Sobre todo para todos aquellos que busquen algo más que el susto a base de volumen alto o imágenes impactantes por su crudeza; que priman el clima *in crescendo* a la explosión de fuegos de artificios: es una delicia saborear cada imagen del film, dejarse llevar por esa cámara que se desliza suavemente entre vecindarios y ciudades anacrónicas, perdidas entre los 80 y la época actual.

Y si desde casi siempre en los films de terror el sexo es condena a muerte para quien lo practica, como nos recordaban en *Scream* de Wes Craven, Mitchell le da la vuelta al tópico y lo convierte en la única esperanza de sobrevivir. Ahora no esperemos orgías sin parar, no es eso. Es simplemente otro más de los aciertos de éste film; además de no perder el tiempo en explicaciones innecesarias como la mayoría de films caen una y otra vez: ¡qué mas da porque pasa eso!, ¡no perdamos el tiempo buscando razones creíbles para hechos increíbles cuando lo que importa es dar miedo!.

It Follows es una rara avis dentro del género tal y como se entiende ahora y marcan los cánones comerciales. De momento sigue su recorrido festivalero, pero espero tengamos la suerte de verla pronto en nuestras salas; aunque si esto ocurre (que ya sabemos que a veces lo bueno no vende), también espero que no pase tan desapercibida como otro magnífico título del género como es *Coherence* de James Ward Byrkit, que pudo verse en Sitges 2013 y que, a pesar de ganar el premio al mejor guión, ha pasado de tapadillo por nuestras salas. Ambos títulos no hay que perdérselos. **T**

La revista Troll nº 24 de la primera época

Príncipe Valiente

James Bond

TORG

Citytech

Ayudas de juego Príncipe Valiente

Ayudas de juego Traveller

Ayudas de juego Battletech

Ayudas de juego Cthulhu

Escenario Citytech

Módulo Príncipe Valiente

Módulo Cthulhu



[Descarga en web](#)

Si nos quejábamos del retraso en el número anterior, lo de ahora no tiene nombre. A causa de ello nos va a resultar imposible incluir los enlaces a todos los vídeos de [5mpj](#) publicados hasta la fecha (casi un centenar) y hemos tenido que seleccionar nuevamente aquellos que nos han parecido más destacables, aunque recomendamos que visitéis la página o el canal de You Tube para disfrutar del extenso abanico de propuestas en juegos editados y/o prototipos.

Los Mag TV que presentamos en este número son: *Krynea Battlefields*, *Crowdfunding el juego*, *Tortilla de patatas*, *Feudo*, *Relatos de los hobbits*, *Camel Up*, *Soccer City*, *Warhammer Diskwars*, *Senji*, *Dead of Winter*, *Omertá el poder de la Mafia* y *Wake Up Cthulhu*. **T**



A black and white cat is lying on a patterned blanket. The cat has a white face with dark markings around its eyes and ears, and a white chest. The rest of its body is black. It is looking directly at the camera with a calm expression. The blanket it is lying on has a wavy, textured pattern in shades of gray.

TROLL_2.0

Una publicación virtual y gratuita dedicada al ocio y los juegos.

Me interesa tu opinión. Puedes enviar tus sugerencias, colaboraciones o peticiones al [correo electrónico](#) de la revista.

Troll_2.0 - Nº 24 - Abril 2015 - Razón Social: Doctor Game - c/ Àngel Vidal 17-23 bajos - 08870 - Sitges - Barcelona
Edita: DES3

Portada: “*Colt Express*” Ilustración: [Jordi Valbuena](#)

Colaboradores: Diego Pérez, Alejo Cuervo, Stéphane Cittadino, Germán Lobos y Xavier Porta.

Todas las marcas y logotipos representados son propiedad de las respectivas compañías y fabricantes. Todos los derechos reservados.