

# TROLL\_2.0

Dr G<sub>2</sub>AME





# TERRA

Pon a prueba tus conocimientos más terrenales



Desde el ecuador hasta los polos descubrirás un sinfín de hechos interesantes y sorprendentes.

¿Pero podrás indicar cuál es la longitud del Amazonas o decir dónde está la calle más empinada del mundo? Por suerte, aunque no sepas exactamente la respuesta, tendrás opción de convertirte en el mayor descubridor de la Tierra, ya que también conseguirás puntos si te aproximas a la respuesta.

300 preguntas y hechos destacados con 4 niveles distintos de dificultad. Aprende infinidad de cosas sobre los lugares más emblemáticos del mundo entero.

Contiene  
1 tablero  
150 cartas  
1 caja para cartas  
36 fichas  
1 reglamento



DEVIR

Editado por:  
Devir Iberia, S.L.  
C/ Rosselló 184  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

Un juego de  
Friedemann Friesse

HUCHI



# 25

FEB\_2016



SUMARIO

T



*Portada: "Doctor Game"*

*Fotografía: [Toni Abollado](#)*

This is the end... my friend.

25 números y más de 25 años que han pasado desde que se publicó el último número de la primera época de la revista Troll.

La portada de este número es un pequeño guiño y homenaje a la última portada de la primera época... 25 años más tarde.

¿Casualidad? A lo mejor.

Ahora termina con este número un experimento de publicación divulgativa digital y gratuita, sobre el mundo del ocio y los juegos. Hace meses que se está compaginando esta revista con la tienda Doctor Game; se nota por los contenidos dicha influencia... y por el retraso. Yo sinceramente creo que sería una buena idea que se publicará una revista de este tipo, pero se requiere compromiso, dedicación... y apoyos. Si surgiera, la bautizaríamos con otro nombre. Hasta entonces, buenas noches y buena suerte.

*Luis d'Estrées*

Ocio,	04
Entrevista: José López Jara,	09
Cine: Mr. Holmes,	12
Dioses extraños,	13
El destino de Ámbar,	14
Ludoteca Doctor Game,	15
Cine: Deadpool,	50
Rincón friki,	51




*Aunque no tenga nada ver con el espíritu de la revista confieso que me ha gustado mucho realizar esta sección. Era como un aperitivo refrescante antes de entrar en materia, con pequeñas joyas de corta duración, en su mayoría muy interesantes. De las propuestas que nos enviabais a esta [dirección](#) hemos publicado la gran mayoría y muchas otras veces, se descubrieron en las redes.*

Aquí os dejo la última selección de vídeos que os propongo para la sección de ocio. Por mi parte seguiré disfrutando de los enlaces que me vayan sugiriendo algunos colaboradores, que han sabido filtrar con criterio y acierto la avalancha de propuestas y *spam* que suele inundar mi correo y redes sociales cada mañana.

## MÚSICA

El verano pasado, tres amigas llamadas Lucie, Élixa y Juliette se hicieron famosas en las redes tras publicar un mix de varios temas interpretándolos únicamente con sus voces, un violonchelo y un tambor.

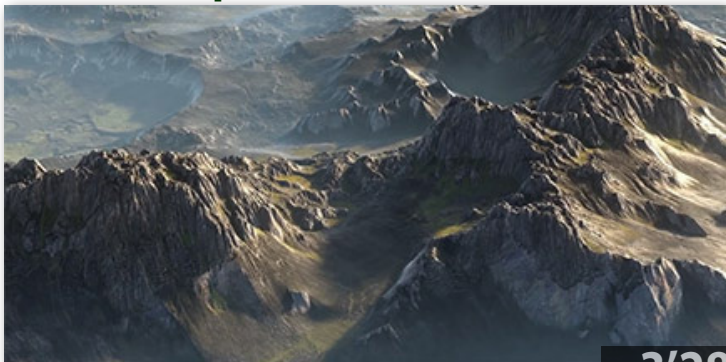
Con las iniciales de cada componente se creó el grupo L.E.J. y dicho tema, *Summer 2015*, les proporcionó el éxito que buscaban, desde que empezaron a tocar juntas en 2012.

Un fenómeno musical que consigue despuntar gracias a un vídeo viral en Internet. Por otra parte, podéis ver a artistas consagrados y apoyados por grandes campañas de marketing, haciendo playback o gallos en sus conciertos. 

### L.E.J. - Summer 2015




### Seed - Aixsponza



3'28"

Puesto que se trata de el último número, he decidido ser algo irreverente con los contenidos de las secciones, ya que no habrán más oportunidades de ofrecer vídeos excepcionales a nuestros lectores.


*Seed* es un corto impresionante realizado por el equipo de Aixsponza con unas imágenes digitales absolutamente asombrosas por su calidad. La música, a cargo de Michael Fakesch, es otra maravilla hipnótica que refuerza este maravilloso proyecto. 



Este corto de temática de ciencia-ficción creado por Jack Anderson, ambientado en un planeta desolado y protagonizado por dos robots, ha ganado numerosos premios.

Podréis juzgar, después de contemplar las imágenes y saborear la historia que transcurre en casi nueve minutos, si es en efecto *Wire Cutters* merecedora de tantos galardones.

Para nosotros no cabe ninguna duda al respecto.

Aprovechamos la ocasión para recomendar este canal de YouTube, [The CGBros](#), en donde hemos encontrado más de una joya audiovisual. 

## Wire Cutters - Jack Anderson




## Monster Box - Ludo Gavillet




*Monster Box* es un corto entrañable realizado en 3D; un proyecto final realizado en la escuela de arte y diseño de Bellecour, en Francia.

El equipo de *Monster Box* nos ofrece una historia fantástica que transcurre principalmente en una floristería muy especial, al igual que el peculiar cliente protagonista del vídeo.

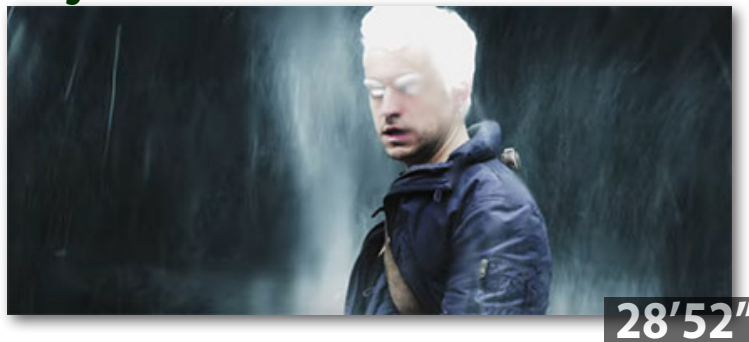
Un colorido muy diferente al del vídeo de la anterior propuesta, pero no menos interesante por ello. 

Este cortometraje es un tributo a *Dragon Ball Z* de Akira Toriyama, producido y dirigido por Yohan Faure y Vianney Griffon.

Se trata de una visión dramática y realista del universo de la saga de *Dragon Ball*, haciendo especial hincapié en los épicos combates que caracterizan la serie de animación.

*The Fall of Men* nos muestra en menos de media hora una historia inédita del universo de Toriyama, con dos personajes muy característicos de la saga. El resultado es tan acertado como asombroso. 

## Dragon Ball Z: The Fall of Men - BlackSmokeFilms





Este delicioso corto titulado *Sweet Cocoon* ha sido realizado por alumnos de la promoción 2014 de la escuela ESMA (formación en cine de animación 3D) de Montpellier.

El equipo está compuesto por Mateo Bernard, Matthias Bruget, Jonathan Duret, Manon Marco y Quentin Puiraveau. *Sweet Cocoon* nos ofrece una historia protagonizada por tres insectos que intentan contribuir en la metamorfosis de una oruga.

Otra pequeña joya que consiguió una nominación a los Oscars de 2015.



## Abiogenesis - Richard Mans



4'25"

## Sweet Cocoon - ESMA



6'00"

La siguiente propuesta, *Abiogenesis*, es otro corto de ciencia ficción realizado por Richard Mans, en el que podremos asombrarnos con una terratransformación de un mundo árido y desolado, protagonizada por extrañas criaturas robotizadas. Los aficionados de la serie *Transformers* no quedarán defraudados por las extraordinarias máquinas del corto...

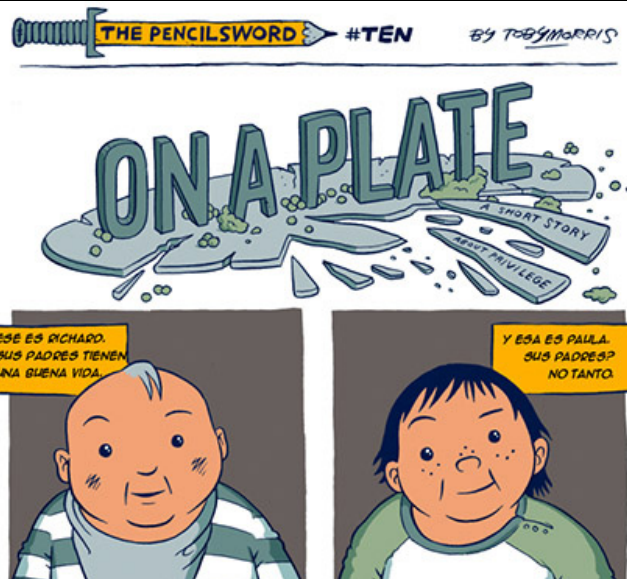
## CÓMIC

## En bandeja de plata - Toby Morris

El ilustrador australiano Toby Morris nos ofrece un interesante análisis en forma de cómic breve sobre el concepto de la Meritocracia, en el que se estipula que el mérito depende únicamente del esfuerzo individual.

Para ello nos emplaza a seguir dos historias en paralelo que nos plantean unas realidades muy diferentes para discernir si efectivamente las oportunidades son las mismas para todos.

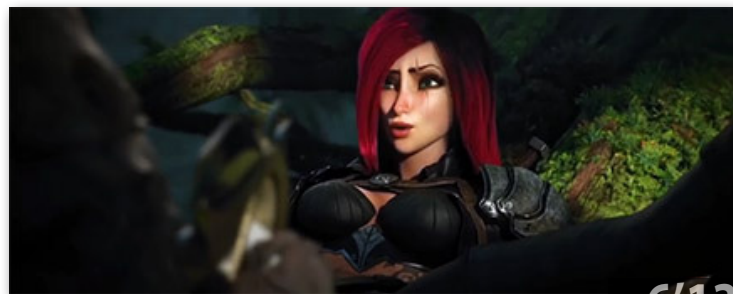
Recomendado difundirlo sobre todo a aquellos amigos o conocidos nuestros que tienen una crítica visión sobre los más desfavorecidos sin analizar demasiado los posibles motivos.





El estudio Blur y la empresa Riot Games han colaborado para desarrollar y producir este épico corto que deleitará a la comunidad de jugadores de *League of Legends*. Un heroico enfrentamiento que dura poco más de seis minutos, entre dos equipos de campeones legendarios, con imágenes espectaculares. Un despliegue de técnica y acción que nos deja con ganas de ver mucho más. **T**

## LOL: The New dawn - Blur Studio



6'13"

# TURISMO

## Amazing & Beautiful Asia - Annemieke van Leeuwen



5'36"

En este corto nos invitan a recorrer distintos países asiáticos desde una perspectiva privilegiada. Grandiosas imágenes de coloridos impresionantes y una banda sonora que nos sumerge en esos magníficos parajes.

Para disfrutar serenamente y con todos los sentidos; lujo asiático. **T**

Saltamos de un continente a otro y disfrutamos en esta ocasión de una portentosas imágenes de África; más concretamente de Namibia. Simon Škafar no brinda preciosas imágenes de su viaje por el continente africano, en las que hace un repaso a paisajes, fauna y culturas. Otro deleite para la vista. **T**

## Africa: Namibia - Simon Škafar

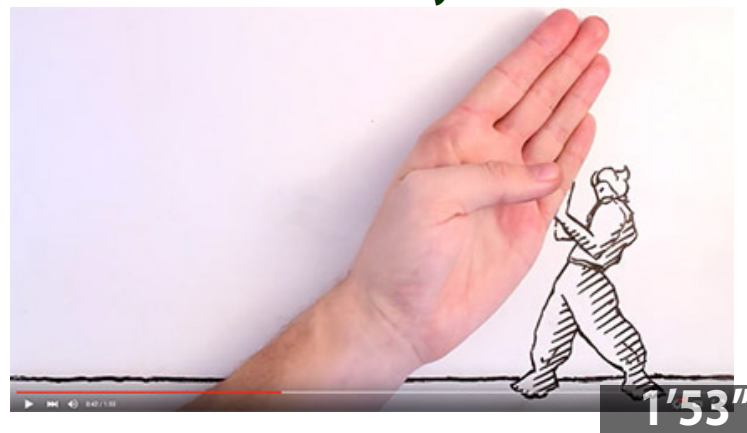


6'04"



Trepidante y original corto realizado en *stop motion* utilizando una simple pizarra y rotuladores *velleda*, para ofrecer un peculiar combate entre el animador y la animación, inspirada en elementos de las series *Dragon Ball Z*, *The Matrix* o *Street Fighter*, entre otros. *Maker vs Maker* es una divertida y vistosa lucha con banda sonora de Brian Sadler e insólita animación de Jonny Lawrence. **T**

## Maker vs Maker - Jonny Lawrence



## Justino: Navidad 2015 - Lotería



Y para terminar, un divertido anuncio de *Doritos* creado por Peter Carstairs y emitido en la final de la Superbowl. 30 segundos hilarantes que seguro que querrás difundir en las redes. **T**

La historia de Justino, el guardia nocturno de una fábrica de maniqués, ha logrado conmover a muchas personas durante estas pasadas navidades. Sus ocurrencias, imaginación y sentido del humor ha provocado más de una sonrisa. Nos parece oportuno despedir la sección de publicidad con el mensaje solidario de la campaña de Lotería de navidad 2015. La banda sonora, *Nuvole Bianche*, ha sido compuesta por Ludovico Einaudi y arreglada por Joan Martorell. **T**

## Doritos - Peter Carstairs





José López-Jara ha sido el redactor-jefe de la famosa revista *Líder* en sus primeras épocas: la del club MS (Maquetismo y Simulación) y la de *Joc Internacional*. Durante la época de *Troll* y gracias a la cordial relación que existía entre ambas revistas, Jara colaboró con *Troll* publicando artículos en los números 11, 12 y 17, concretamente sobre los emblemáticos juegos de mesa *Diplomacy*, *Macchiavelli* y *Civilization*, así como el wargame napoleónico *Auerstaedt*. Su vinculación al mundo editorial, ya notable en aquella época, ha seguido evolucionando con el transcurrir de los años.

# José López Jara

*La relación con José López Jara es anterior al nacimiento de la revista Troll. Ambos se conocieron en la reunión de una asociación de juegos de simulación, para trabajar juntos en la evolución del boletín de dicho club. Así fue como nació la revista Líder, con Jara al mando del equipo como redactor-jefe y el futuro Troll de maquetador, durante los tres primeros números de la primera época. De esa consolidada relación nació una gran amistad y diversos proyectos, como la organización de eventos lúdicos variopintos y otras aventuras lúdicas, que todavía perduran a día de hoy.*



## ¿Qué pasó luego?

Cuando dejamos de colaborar en aquellos primeros proyectos lúdicos que yo todavía recuerdo con mucho cariño, mi principal relación con los juegos siguió siendo a través del club Alpha Ares. Allí organicé con Joan Torra, otro socio, una campaña para bastantes jugadores centrada en el juego *Struggle of Nations*, que traducimos bastante libremente como El estruje de las naciones. Era un juego de estrategia napoleónico basado en la campaña de 1813, en el que participaron gentes muy diversas pero que creo que han significado bastante para el mundo de los juegos en Barcelona. Desde el propio *Troll*, que encarnaba al polaco Poniatowski, si mal no recuerdo, hasta Ricard Ibáñez, que antes de inventar *Aquelarre*, el juego de rol, o escribir novelas históricas, fue un general ruso. Y también había súper veteranos de los juegos como Luis Salvador, que encarnó al mismísimo Napoleón o Joan Parés, en el papel de Blücher. También me especialicé como ‘master’ de *La llamada de Cthulhu* y dirigí varias campañas, sobre todo *Las máscaras de Nyarlathotep* que habré dirigido para cuatro grupos diferentes.

Años más tarde, me surgió un trabajo en Madrid y eso significó un paréntesis en mis actividades lúdicas. Cuando volví a Barcelona como editor de *Timunmas*, volví a retomar contactos, pero mi participación fue ya la de un aficionado sin más, porque el trabajo era, y es, muy absorbente.



## ¿Cuáles son tus mejores recuerdos en tu experiencia profesional periodística y editorial?

Bueno, mi experiencia periodística terminó hace ya muchos años, pero guardo un recuerdo muy vivo de mi paso por Cosmopolitan, donde fui redactor jefe durante cuatro años. Fueron mis años más intensos dentro del periodismo y aprendí muchísimo. Pero también recuerdo mis primeras colaboraciones en artículos de divulgación para la revista Historia y vida. Estaba empezando y cada uno de esos artículos fue para mí algo muy importante.

Luego, como editor, primero en Timunmas, y luego ya dentro de Planeta, como editor de Minotauro y Timunmas se me hace un poco difícil decir qué recuerdos son los mejores. Me pasa que el último libro que he publicado es el que me gusta más. Por poner algunos hitos: con Timunmas empezar a publicar las novelas de *Warhammer* y *Warhammer 40000* y, hace relativamente poco, publicar el último volumen de *La rueda del tiempo* (una saga de ¡veinte volúmenes!). Con Minotauro, y hablando de cosas recientes, publicar *El libro de los portales* de Laura Gallego, y *Espejismo* de Hugh Howey; dos libros magníficos, cada uno en su género.

## Sabemos que tienes predilección por los juegos de estrategia de la época napoleónica, ¿Compaginamos de alguna manera tu vida profesional con el mundo del juego o se trata de una afición en tu tiempo libre?

Para mí, los juegos de estrategia son una afición muy importante, y creo que, aunque no realizo ninguna actividad profesional relacionada con esos juegos, sí que me marcan en la manera en la que afronto mi trabajo. Yo digo muchas veces que preparar un plan editorial es como planificar una campaña napoleónica: hay muchos elementos distintos a tener en cuenta, y hay que ser previsor y arriesgado a la vez.

Quizá donde más me haya influenciado mi hobby en lo profesional es en la publicación de novelas basadas en juegos de rol o estrategia (*Warhammer*) o en videojuegos (he publicado novelas basadas en *Resident Evil*, *Halo*, *Mass Effect*, *Bioshock*...)

También he sacado ideas de nuestro hobby para otras cosas, como por ejemplo una app de geolocalización y realidad aumentada para una novela sobre el joven Gaudí que publica Planeta este otoño. Pienso que este proyecto no se me hubiera ocurrido de no ser un aficionado a los juegos y, gracias a los juegos, conocer a gente muy interesante que está trabajando con las últimas tecnologías de realidad aumentada.



En el playtesting de *La batalla de los cinco ejércitos*, con Francesco Nepitello



**Siendo director editorial especializado en fantasía y ciencia-ficción, ¿Qué opinión te merece la actualidad de dicho sector o cómo crees que puede evolucionar?**


El mundo del libro en general está viviendo una 'tormenta perfecta': por un lado la crisis económica ha afectado mucho a las ventas, pero también la explosión de las nuevas tecnologías (y con ellas la piratería). Pero yo soy un optimista irreductible y pienso que toda esta crisis, aunque tremenda, nos irá bien para dejar viejos hábitos que ya no sirven para nada y buscar las maneras de que los libros sigan resultando atractivos para la gente. En lo que respecta a la fantasía, vivimos unos tiempos en los que se han producido grandes éxitos individuales (Tolkien empujado por las películas de Peter Jackson, George R.R. Martin, impulsado por la serie *Juego de Tronos* de la HBO y Patrick Rothfuss, este solito y a pulso con sus tres libros publicados sobre *Kvothe*, el asesino de reyes). Pero esos éxitos no reflejan la situación general, que es bastante más pobre. Y en ciencia ficción, el cine, la televisión y los videojuegos consiguen muy buenos resultados, pero las novelas no tienen el mismo empuje.

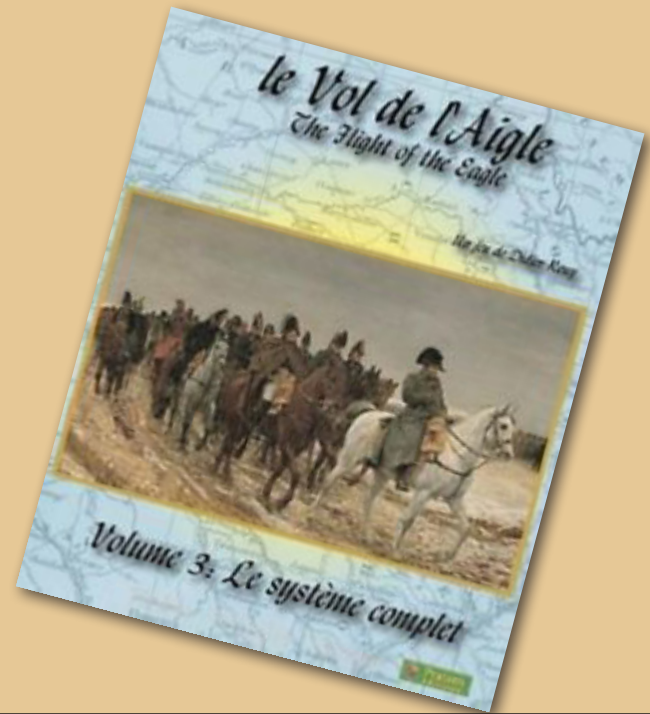
Personalmente, lo que más me interesa ahora como editor es potenciar el trabajo de autores españoles, porque el mercado editorial, como todos, se está globalizando muy deprisa, y es el momento de lanzar a estos autores de aquí en otros idiomas. Creo que hay autores muy buenos escribiendo fantasía, ciencia ficción o terror (no diré nombres, que no podría citarlos a todos) en español y es por ahí por donde veo la labor de Minotauro o Timunmas.

También pienso que nuestro trabajo va a ser más como creadores de contenidos que como puros editores de libros. Cada vez más hemos de pensar que una buena historia no ha de ser sólo una novela. Hay que pensar en posibles películas, series de televisión o, por qué no, juegos, todo ello basado en una creación de un autor.

**¿Tienes algún proyecto futuro en mente que nos podrías anticipar?**

Desde el punto de vista editorial, Minotauro va a publicar para estas navidades una edición especial, limitada y numerada, de *El Señor de los Anillos*, para celebrar los 60 años de la primera edición de la trilogía en inglés. Será un estuche, con una guía de lectura de casi mil páginas, inédita en español.

Y hablando de juegos, no descarto en algún momento de un futuro no muy lejano (toma frase) volver a organizar una campaña napoleónica por correo electrónico, con una decena de jugadores en el papel de mariscales, generales y príncipes (según el país que les toque). Se da la circunstancia que hay ahora una serie de reglamentos publicados por Pratz Editions en Francia que son la herramienta ideal para este tipo de campañas en las que creo que todo el mundo se lo pasa bien (aunque a veces pienso que nadie se lo pasa tan bien como el árbitro, por mucho que trabaje). 







Nuestra reseña de cine quedó desfasada con el tiempo. Pero es demasiado buena como para no publicarla...



CINE




El trailer...

Sherlock Holmes es uno de esos personajes que ha tenido infinidad de adaptaciones e intérpretes. Es un personaje goloso, como lo son Drácula o Jesucristo, y difícil. Acercarse a ellos y satisfacer a sus seguidores no es tarea fácil; precisamente esos los hace golosos de cara al actor. De todos los actores que han dado vida a Holmes, el mejor, para mí, fue sin duda Jeremy Brett en la serie de la cadena inglesa ITV; aunque no quiero olvidarme de Peter Cushing, por el que siento especial admiración y cariño, un actor irrepetible y mítico.

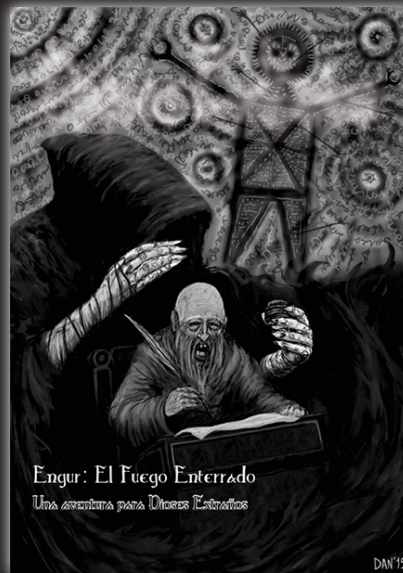
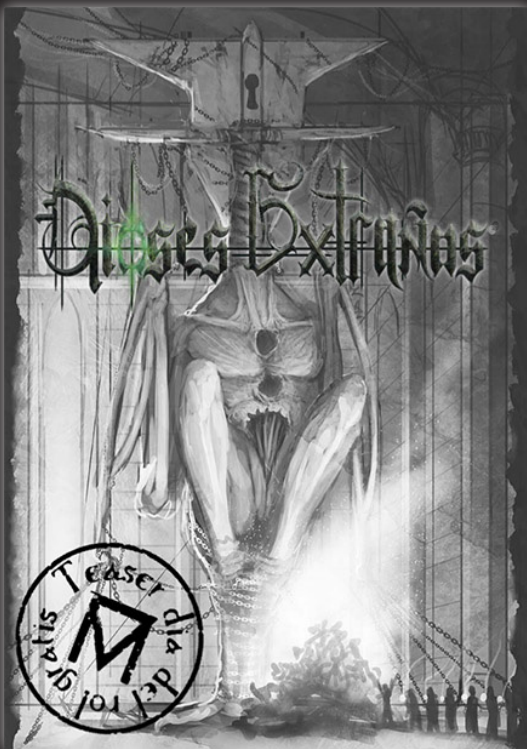
Con **Mr. Holmes**, Bill Condon, su director, construye un retrato intimista y melancólico del nonagenario personaje en sus días de retiro asolado por la senilidad. Hay un misterio no resuelto del pasado que resolver; o mejor dicho, un relato del doctor Watson que, como era usual, no era fiel a los hechos acontecidos. Reconstrucción de un caso, a la vez de la maltrecha memoria del detective, que Holmes emprenderá con la complicidad del hijo pequeño de su ama de llaves (y a la vez cuidadora a desgana).

Pero si por algo merece la pena ver este **Mr. Holmes**, y verla en versión original por mucho que pueda darnos pereza, es disfrutar durante 100 minutos de ese inmenso actor que es Ian McKellen. Es un placer verlo y escucharlo; es el cuerpo, alma y corazón de la película; hasta el punto que si el actor hubiera sido otro, **Mr. Holmes** se quedaría en lo que es: un *telefilm* de calidad; por otra parte algo coherente con el estilo de su director, un buen artesano que nunca ha destacado por su poderío visual y narrativo.

Condon y McKellen ya trabajaron juntos en **Dioses y Monstruos**, relato centrado en el director James Whale y el rodaje de Frankenstein, de estructura muy similar al que nos ocupa. En esa, al igual que en **Mr. Holmes**, el film se sustenta en la especial relación que se establece entre Whale/Holmes y el jardinero/niño.

Quizá no satisfaga del todo a los fans más acérrimos del detective, cierto que el film peca de cierta sensiblería. Ni por descontado a los sedientos de acción y misterio; en el fondo es un estudio de la vejez y la soledad de un personaje arrogante, antisocial y prepotente que ha llegado a un punto en que se siente perdido, asustado y consciente de que no es tan infalible como creía y las consecuencia que eso conlleva. Pero sin duda es un festín para saborear todos y cada uno de los instantes de Ian McKellen en pantalla; una lección de interpretación; pura magia. 





*Dioses extraños es un juego de rol de terror creado por un grupo de diseñadores canarios basado en FAE (Fate edición acelerada), un sistema de reglas sencillo y rápido que permite jugar sumergiéndose en la ambientación del juego sin perder demasiado tiempo haciendo hojas de personaje o consultando tablas.*

## Horror Gnóstico

Los personajes de *Dioses Extraños* tendrán que afrontar dilemas morales y cuestiones filosóficas en el mundo sombrío de la Kenoma, gobernado por la ley cósmica de los Arcontes, cuyo antojos son herméticos para el resto de los mortales o intentar sobrevivir luchando en las constantes disputas terrenales y espirituales que les rodean.

De noche son atormentados por las pesadillas que sus almas han padecido entre encarnaciones. De día tienen que resignarse a la ley de los Arcontes y a la burocracia espiritual, Los Etemmu. La rebelión contra la Kenoma pasa por unirse a algún culto heterodoxo para unirse a los Eones en la Pleroma o asumir algo más drástico, como la destrucción completa del universo.

Un juego de ambiente opresivo creado por Enrique Castro y Javier Alemán, ilustrado por Jonathan González y Daniel Puerta, maquetado por Miriam García Ronquillo, cuyas fuentes de inspiración son, entre otras, *La Llamada de Cthulhu*, *Wraith*, *Kult* o *Kafka*.

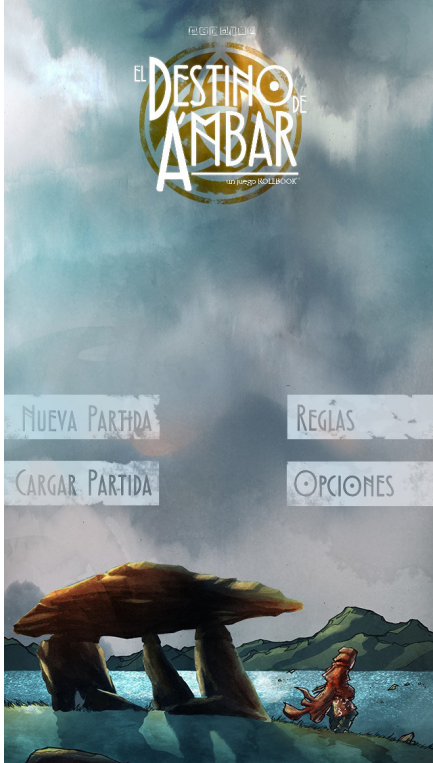
## Engur: el fuego enterrado

Se trata de la primera aventura publicada que se desarrolla en Engur, la ciudad de las antorchas, que proporciona lo necesario para un grupo de jugadores y en la que predomina la interpretación y las alteraciones del comportamiento sobre las peripecias que se puedan ir produciendo durante la partida. El módulo se desarrolla en tres actos e incluye además tres sugerencias para otras aventuras y dos personajes pregenerados.

## Impresiones

*Dioses Extraños* está dirigido a un público adulto y con experiencia en un juego de rol más narrativo, donde prima la interpretación sobre la acción. Es un mundo complejo, con mucha simbología, que invita a la reflexión. Al igual que en *La Llamada de Cthulhu*, la esencia del juego está en el descubrimiento de ese horror cósmico indescriptible y de la fatalidad que se cierne sobre los personajes, más allá del puntual enfrentamiento con horribles seres a los que intentarán derrotar. Habrá que seguirle la pista. **T**

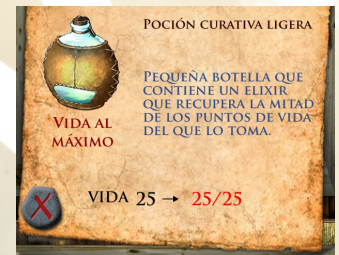




Gracias a las nuevas tecnologías, podemos recuperar y mejorar algunos productos emblemáticos que en su día gozaron de gran éxito. En el sector del ocio, muchos recordarán los fantásticos libros-juego en los que el lector “elegía su propia aventura”.

*El Destino de Ámbar* es un claro ejemplo de este tipo de evolución. Un libro-juego interactivo en el que los elementos multimedia refuerzan la forma y el contenido. Imágenes y sonidos que dan apoyo a un hilo argumental que incluye un motor de juego que registra la evolución de nuestro personaje... o su muerte, tras una mala decisión o un fatal desenlace en combate.

*El Destino de Ámbar* nos invita a vivir una historia eligiendo un personaje (prediseñado o creado desde un perfil de guerrero o explorador) que podrá tomar decisiones, equiparse con objetos encontrados o comprados, y mejorar sus atributos y talentos. Gracias a un punto de lectura, se puede también guardar la aventura en ciertos puntos para retomarla desde esa misma escena a posteriori.



Hemos podido disfrutar de una aventura, cuyas ilustraciones nos parecen muy adecuadas al conjunto del producto, y lo bastante compleja para asegurar una buena experiencia y una *rejugabilidad* interesante en base a las opciones de la propia trama. Estamos seguros que este tipo de formato todavía nos puede sorprender aún más con los avances tecnológicos que se siguen produciendo en este sector. **T**



# Ludoteca Doctor Game

*Esta sección repasa las últimas incorporaciones que se han hecho en la ludoteca. Para todos aquellos que quieran seguir informándose de los juegos que se presentarán e incorporarán en meses próximos, os invitamos a registraros gratuitamente en Doctor Game, facilitando unos pocos datos (nombre y apellidos, fecha de nacimiento, ciudad de residencia y un email) a este [correo](#). De este modo recibiréis gratuitamente un boletín de cuatro páginas que incluye el calendario de presentaciones de juegos y actividades.*



reseñas **T15**

## Love Letter

Devir

2 a 4 jugadores.  
Pasarratos. 20 mn.

Con un sistema de juego sencillo y rápido, **Love Letter** es una original e ingeniosa propuesta de pasarratos. Únicamente 16 cartas, unos cubitos de plástico, el reglamento y unas cartas de referencia con una bolsa aterciopelada son todos los componentes necesarios para afrontar un reto planteado para 3 o 4 jugadores. El objetivo es conseguir eliminar a los competidores para acceder a la princesa y obtener una prenda (el cubito rojo). Para ello jugaremos una de las dos cartas que tengamos en cada turno, con la intención de descubrir a nuestros rivales y dejarles sin opción a llegar a la princesa. Si cuando se acaban las cartas quedan dos o más jugadores en activo, aquel que tenga la carta de valor más alto gana la partida.

Esta pequeña delicia sólo tiene una pega: aunque se indique en las reglas que pueden jugar dos jugadores, lo cierto es que el juego pierde toda la gracia para dos; no lo recomiendo en absoluto. **T**



Mag TV de Love Letter realizado por 5mpj.



# Zombis 15'

Devir

2 a 4 jugadores.  
Cooperativo. 60 mn.




La plaga de los zombis también se extiende al mundo de los juegos con numerosas propuestas que aparecen en el mercado cada vez más a menudo en todos los formatos posibles e imaginables: franquicias, cartas, tablero, crowdfunding, etc.

En la estela de uno de los juegos más asentados de esta temática (por supuesto, nos estamos refiriendo a *Zombicide*), se incorpora *Zombis 15'* que tiene muchos elementos en común con el juego de Edge. Cooperativo, con similitud en los componentes (figuras, escenarios modulares, fichas de personajes, cartas de objetos...) y un planteamiento muy similar.

Vamos a hablar por lo tanto de las diferencias.

En *Zombis 15'* los jugadores serán jóvenes adolescentes que tendrán que superar una serie de escenarios de dificultad progresiva, en la que se enfrentarán a sus familiares y vecinos... transformados en zombis. El reglamento y la mecánica de juego es algo menos compleja, pero en contrapartida se intensifica el estrés que debería producir este tipo de juegos gracias a la incorporación de un CD con música ambiental que limita la duración de cada escenario de la partida a... ¡Quince minutos exactos!

La banda sonora propone tres temas diferentes que complican gradualmente las partidas. Se intercalan cada 60 o 40 segundos unos “gruñidos” de zombis que disparan la aparición de éstos y en ocasiones el ataque de “la Horda” (un mecanismo que genera la acumulación de zombis hasta que salga la carta de horda). Eso convierte cada turno en una serie de acciones trepidantes para evitar que se dispare “el gruñido” en el turno del jugador.

¿Os ha seducido el sistema de *Zombis 15'*? Pues ya estáis tardando en probarlo. 



Reseña de Zombis 15' realizada por 5mpj.



# Dino Race

Devir

2 a 4 jugadores.

Familiar. 20 mn.

Reseñas

T17




*Dino Race*, que está enmarcado en la categoría de los juegos infantiles o familiares, tiene muchos elementos necesarios para conquistar al público infantil... y al resto.

Cada jugador controla dos encantadores bebés dinosaurios que intentan ganar y completar una carrera bajo presión: la de un volcán que puede entrar en erupción en cualquier momento. El juego tiene unas reglas sencillas y divertidas que agradarán tanto a los más pequeños como a sus progenitores. Un recorrido que se construye mediante la colocación de unos hexágonos que representan diferentes

terrenos (siempre y cuando la lava no los arrase), y unas cartas que servirán para avanzar o molestar a los rivales (ya sea robándole una carta, haciéndole la zancadilla, dándole un coletazo para retrasarlo... o pasándole el huevo).

El huevo es otro elemento a tener en cuenta en el juego. Transportarlo puede ser un incordio pero llegar con él a la meta otorga puntos de bonificación.

La esencia del juego se basa en la gestión de las cartas que vamos robando para intentar que nuestros dos dinosaurios no se queden atrás. El elemento de azar lo proporciona el dado que se lanza al final de cada turno de un jugador: el resultado puede implicar una carta para todos aquellos dinosaurios que se encuentren en la cara del dado que represente un tipo de terreno, dos cartas para todos o el fatídico volcán que anuncia la erupción del mismo y la conversión de los terrenos en zonas inundadas por la lava. Si uno de nuestros dinosaurios se encuentra en un terreno asolado por la lava se quemará irremediablemente el trasero y avanzará a la siguiente casilla para estar a salvo, pero con un contador de lava que resta un punto al final de la partida, cuando se hace el recuento de los premios obtenidos. 



Vídeo reseña de *Dino Race*, realizado por 5mpj.



# El Símbolo Arcano

Edge

1 a 8 jugadores.  
Cooperativo. 120 mn.

*El Símbolo Arcano* es un juego temático ambientado en el universo de H.P Lovecraft que complementa la gama de títulos cooperativos que ha editado Fantasy Flight para esta temática.

Más concretamente, esta propuesta es una simplificación de la versión de tablero *Arkham Horror*, manteniendo las mismas características y dinámica pero simplificando las reglas y reduciendo notablemente la duración de las partidas, pasando de cuatro horas a la mitad.

Cada jugador controlará a un personaje investigador que intentará evitar el advenimiento de un primigenio, seleccionado al azar al inicio de la partida. En esta ocasión el horror se oculta en las diferentes zonas del museo de la ciudad y los investigadores también cooperarán para solventar las distintas tareas, luchar contra los monstruos que se vayan encontrando e intentarán conseguir los símbolos arcanos necesarios para sellar la puerta de acceso a nuestro mundo por la que aparecerá el temible primigenio. Si se fracasa en el intento y el primigenio finalmente es invocado, los personajes no tendrán más remedio que librar un desesperado combate sin muchas garantías de éxito.

La mecánica del juego, basada en los dados de acción, es muy intuitiva y ágil. Las cartas de objeto (comunes o únicos), hechizos y aliados facilitan la misión de los personajes. Y al igual que en otros juegos de esta misma gama, también se contempla la opción de jugar partidas en solitario, que resultan muy amenas por la gran variedad de opciones que plantea el juego, ya sea en la selección

del personaje, la del primigenio y las posibles cartas de ubicación que vayan apareciendo a lo largo de la partida.

En resumen, *El Símbolo Arcano* es un juego muy recomendable, incluso como introducción a posteriores juegos de misma temática pero más calado, no sólo como *Arkham Horror*, sino también para títulos de dinámicas diferentes, como *Las Mansiones de la Locura* o el excelente *Eldritch Horror*. **T**



Presentación de El símbolo arcano, realizado por Edge Entertainment.



# Coloretto

Devir

2 a 5 jugadores.  
Familiar. 30 mn..



**Coloretto** es un juego de cartas familiar de partidas rápidas publicado hace más de una década que todavía sigue vigente.

La secuencia de juego es muy sencilla: los jugadores roban cartas de camaleón incrementando las cartas de la fila colocadas en el centro de la mesa (siempre y cuando no superen las tres cartas en cada una de ellas) y llegado el momento, pueden optar por robar una fila de cartas para ordenarlas junto con las que ya tenga colocadas frente a él.

El juego finaliza cuando se roba la carta de *última ronda* (y todos la juegan). En ese momento los jugadores colocan sus comodines escogiendo el color a su elección y cuenta el total de cartas que tiene de cada color.

El objetivo del juego consiste en conseguir la máxima puntuación posible, eligiendo 3 de los colores que haya jugado frente a él, teniendo en cuenta que el resto de colores puntuará de modo negativo.

**Coloretto** consta 63 cartas de camaleón (9 familias de 7 colores distintos), 10 cartas de bonificación (+2 para el recuento final), 3 comodines (2 normales y 1 dorado), 1 carta de *última ronda*, 5 cartas marrones de fila (y 3 verdes para las partidas de 2 jugadores) y 5 cartas resumen a doble cara con 2 tablas de puntuación diferentes.

Un pasarratos sencillo, ameno y ágil, ideal para partidas rápidas de sobremesa en el que podréis invitar a todos los miembros de la familia con una breve introducción. **T**



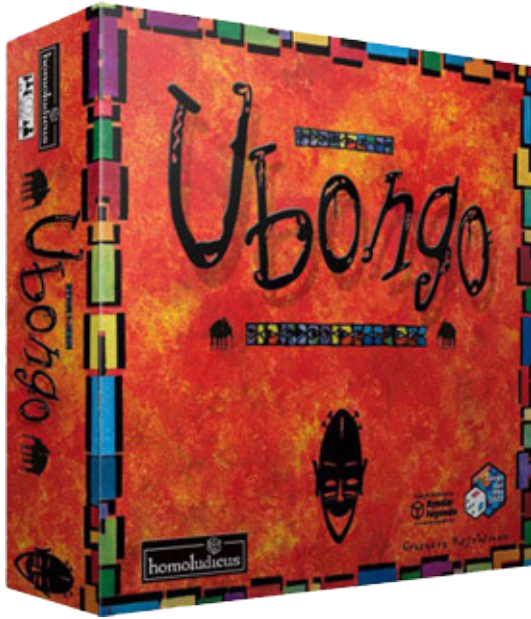
Reseña del juego Coloretto, realizado por HomoLudicus TV.



# Ubongo

Devir

1 a 4 jugadores.  
Abstracto. 30 mn..




A continuación os presentamos un juego abstracto que tiene una estética y diseño inspirados en la cultura africana, tanto por el nombre como por los componentes.

A pesar de ello, lo primero que nos viene a la mente cuando leemos las reglas es... el *Tetris*.

En efecto, el objetivo principal en *Ubongo* consiste en acabar cuanto antes el rompecabezas que nos haya tocado en suerte con las piezas (de *Tetris*) indicadas.

Para ello cada jugador recibe al azar una de las fichas (previamente se habrá decidido si se juega la versión sencilla de tres piezas o la más compleja de cuatro piezas) donde veremos una figura geométrica que tendremos que rellenar exactamente con las piezas que nos indican al margen, en base a las seis diferentes posibilidades determinadas por el lanzamiento previo de un dado.

A partir de ese momento el juego se iniciará una trepidante carrera para ver quien consigue terminar su rompecabezas personal antes de que se agote el reloj de arena (45 segundos). Todos aquel que lo consiga gritará Ubongo! y podrá mover su ficha de hacia los lados (más o menos casillas según si ha sido el primero, segundo, tercero...) para quedarse con las dos primera gemas que estén disponible en la fila que haya escogido finalmente. Por si no fuera suficiente intenso el contrarreloj de cada reto, el jugador tendrá que prestar atención a las gemas que pueda coger cuando termina, ya que el vencedor de la partida será aquél que tenga más gemas de un mismo color.

Colorido, trepidante y adictivo. Así es *Ubongo*, un juego muy recomendable, tanto para disfrutar en grupo en plan festivo y como pasarratos para desentumecerse antes o después de un juego más “sesudo”. 



Reseña de Ubongo, realizada por A.C. Círculo de Isengard.

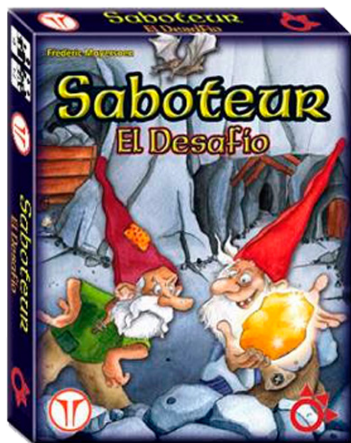


# Saboteur el desafío

Mercurio

1 a 2 jugadores.

Cartas. 30 mn..



**Saboteur -El Desafío-** es una versión de su antecesor con mismo nombre pero diseñado para uno o dos jugadores. Si en el juego original los enanos mineros tenían que conseguir a su objetivo (llegar hasta el oro) asumiendo la posibilidad de que existiese un saboteador entre ellos, en esta nueva versión las cosas están muy claras desde el principio. Los dos jugadores compiten por alcanzar el tesoro y de ellos (y las cartas) depende que en algún momento colaboren o por lo contrario entorpezcan el camino de su adversario.

La esencia del **Saboteur** original prevalece: unas cartas de túnel y unas cartas de acción para molestar o solventar problemas, pero en esta ocasión se trata de un mano a mano entre dos enanos (verde y azul) que irán construyendo un túnel con el que aspiran a acceder hasta el tesoro que permanece oculto (como una carta boca abajo) a varios niveles de cartas por delante.

Pequeño y transportable, esta secuela resulta mucho más satisfactoria para las partidas a dos jugadores que la que se proponía en las reglas del juego original.

Por lo demás, el sistema de juego apenas ha variado (ahora existen unas cartas de llave que permiten abrir una puerta del color del oponente) y se incorpora además una versión en solitario con una tabla de resultados que permitirá constatar si has superado o no con éxito tu partida en solitario.

A estas alturas no puedo evitar cuestionarme un aspecto del diseño del juego que si bien entiendo que no se “solventará” en la primera versión, me extraña mucho que no se hayan dado cuenta para la siguiente: ¿No mejoraría notablemente la *jugabilidad* si las cartas fuesen cuadradas? Las opciones de colocación aumentarían y la explicación de las reglas en ese sentido se simplificarían... ¿no? **T**



Reseña de Saboteur el desafío, realizada por El club del dado.

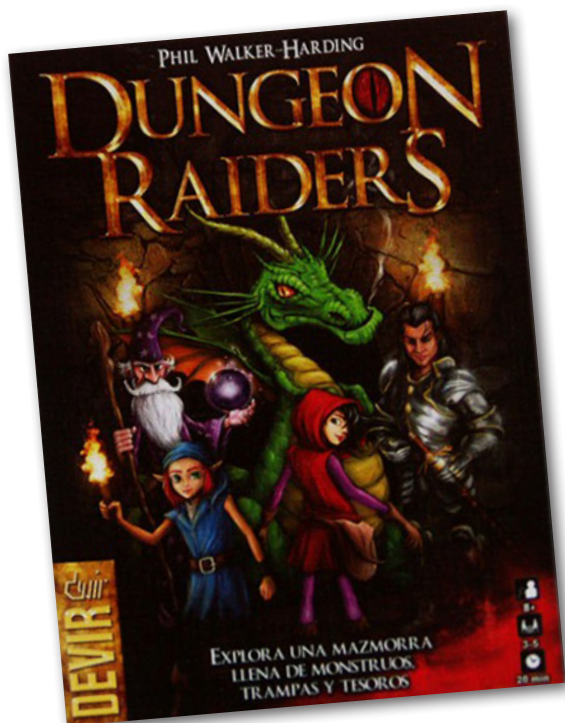


# Dungeon Raiders

Devir

2 a 5 jugadores.

Cartas. 20 mn..



La oferta de juegos con temática fantástica y trama de mazmorras sigue creciendo.


La que os presento a continuación, **Dungeon Raiders**, con formato de cartas, es una interesante alternativa para los jugadores de propuestas *muchkinianas*.

En cada partida los jugadores controlarán a uno de los cinco aventureros disponibles (Caballero, Exploradora, Guerrero, Hechicero o Ladrón), y se adentran en una mazmorra con cinco niveles diferentes. Cada nivel contiene a su vez cinco habitaciones diferentes que pueden contener tesoros, trampas... o monstruos. Los jugadores tendrán que administrar y cada nivel sus cartas de poder (numeradas

del 1 al 5) con el objeto de superar todos los obstáculos que se encuentren en cada habitación (o asegurarse el tesoro que contenga).

Eso convierte el juego en un interesante concepto de juego aparentemente semi-cooperativo (ya que hay que unir fuerzas para derrotar a los monstruos) pero con mucha más picardía y estrategia de la que pueda parecer a primera vista.

Sólo ganará el jugador que al final de la partida haya conseguido obtener más tesoros... pero hay que tener en cuenta que el aventurero que tenga menos puntos de vida se habrá desmayado previamente, por culpa de las heridas, sin opciones para hacerse con la victoria.

Yo personalmente prefiero este juego, si lo comparo al popular **Munchkin**, cuyas partidas se hacen a veces interminables, y por añadidura, aburridas. 



Reseña de **Dungeon Raiders**, realizado por Juegos de la Mesa Redonda.



# La liebre y la Tortuga

Devir

3 a 5 jugadores.

Familiar. 20 mn..



Arriesgada apuesta el tener dos juegos con el mismo título en un catálogo y más todavía si existe una diferencia importante entre ambos.

**La liebre y la tortuga** de David Parlett es un juego mucho más interesante y profundo que el que presentamos ahora, a pesar de la calidad de presentación y la propuesta de Gary Kim y Mathieu Leyssenne.

Para colmo, el público mas infantil se decantará normalmente por la versión con el cuento, no tanto por la aportación literaria como por los componentes, más atractivos que el clásico planteamiento del otro juego.

El hecho de que se configure el itinerario de la carrera,

que además se añadan elementos en 3D como la meta y el podio, y que las figuras estén personalizadas con adhesivos muy apañados, consigue atraer mucho más la atención de los más jovencitos.

El sistema de juego ya no convence tanto: la versión para principiantes pierde toda la gracia. La versión con cartas y desplazamientos diferentes en función del tipo de animal es más interesante, aunque da la sensación de que no están muy bien equilibrados los diferentes corredores. Sin ir más lejos, el cordero suele ser uno de los favoritos casi siempre, mientras que la tortuga, a diferencia de la fábula, rara vez consigue el primer puesto.

Por ese motivo dicho juego no consigue aprobar la nota de *rejugabilidad*, sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de juegos para niños utilizan el recurrente recurso de las carreras. Y si nos ponemos a mirar los títulos de juegos infantiles con temática de carreras, hay propuestas que le hacen mucha sombra a este título. **T**



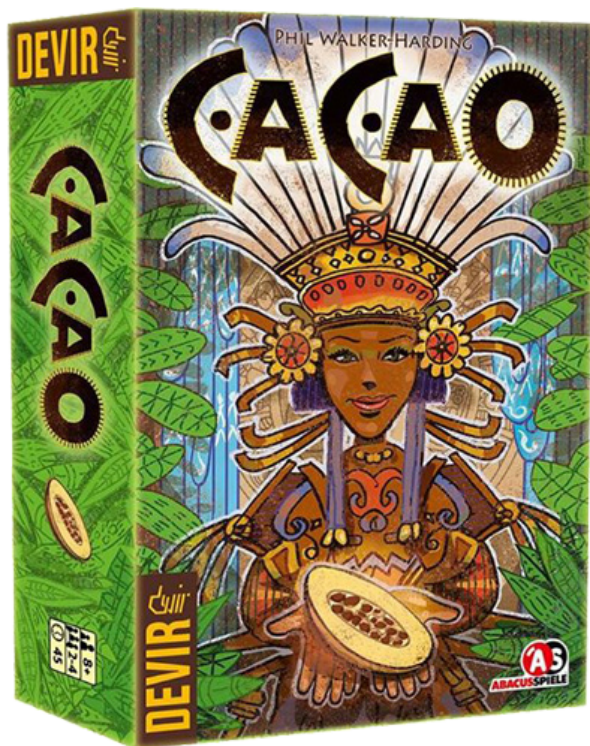
Reseña de La Liebre y la tortuga, realizada por Viciados Mesa.



# Cacao

Devir

3 a 4 jugadores.  
Eurogame. 45 mn..



Cuando hicimos la primera partida de presentación de *Cacao*, más de uno pensó: buf, esto huele a *Carcassonne*. Las losetas y los *meeple*s influían en gran medida a dar esa sensación.

Sin embargo, *Cacao* es un juego mucho más *light* y no recurre al mismo sistema de juego. Cada jugador tiene su propio set de losetas identificado con un color al dorso y gestiona su aldea en la partida con un pequeño tablero personal (ya, alguno pensará que a lo mejor también pillaría ideas del *Puerto Rico*).

Lo cierto es que estamos ante un *eurogame* de corta duración y reglas mucho más sencillas que los mencionados

anteriormente. Nuestro objetivo consiste en ser los más ricos al final de la partida, gestionando lo mejor posible nuestra producción y venta de cacao, a la vez que tenemos en cuenta otros aspectos como el acceso al agua (losetas de Cenote), nuestra presencia en los templos o las fichas de Sol y los recursos de minas ocasionales.

El tablero se va construyendo como un damero que intercala losetas de selva y piezas de aldeas de los diferentes jugadores, teniendo en cuenta que las losetas de selva que necesitaremos en el turno están a la vista (exploradas). Eso permite añadir una componente estratégica a la hora de colocar nuestra loseta de aldea (y sus 4 habitantes repartidos a cada lado) combinada con la loseta de selva adyacente.

Cacao es una buena introducción para aquellos que desconozcan los *eurogames* y deseen empezar con algo sencillo. Las partidas son rápidas y también funciona perfectamente tanto dos jugadores, como tres o cuatro. **T**



Reseña de Cacao, realizado por 5mpj.



# Wings of Glory

Devir

3 o + jugadores.

Miniaturas. 30 mm..



Andrea Angiolino y Pier Giorgio Paglia, diseñadores de *Wings of Glory*, diseñaron y publicaron en 2004 *Wings of War*, la primera versión de este juego estratégico, que se jugaba con cartas, tanto para indicar las maniobras como para los aviones que se podían pilotar.

Esta actualización creada en 2012 incorpora las miniaturas para dotar al juego de una mayor vistosidad y espectacularidad.

En la caja básica podréis encontrar las reglas, cartas y accesorios para el desarrollo del juego. Las miniaturas de aviones no están incluidas pero durante el lanzamiento del juego se hizo una promoción al comprar la caja.

*Wings of Glory* plantea un escenario ambientado durante la 1ª guerra mundial en el que cada jugador controlará uno o varios aviones de aquella época y determinará las maniobras de su aparato para obtener la mejor posición frente a su rival para intentar derribarlo.

Un sistema de reglas muy coherente y visual que simula de manera muy acertada las maniobras y ataque de aquellos míticos biplanos y sus héroes, como el Barón “Rojo” Manfred Von Richthofen o Eddie Rickenbaker.

Un juego que sin duda gozaría de mucho más popularidad si no fuera por la existencia de *Star Wars X-Wing*, cuyas características son muy similares pero con una ambientación mucho más atractiva para los fans de la saga de *Star Wars*.

A pesar de ello, el juego permite librar batallas épicas y tiene el aliciente de ofrecer una experiencia de simulación histórica, al igual que el otro título de temática marítima, *Sails of Glory*. **T**



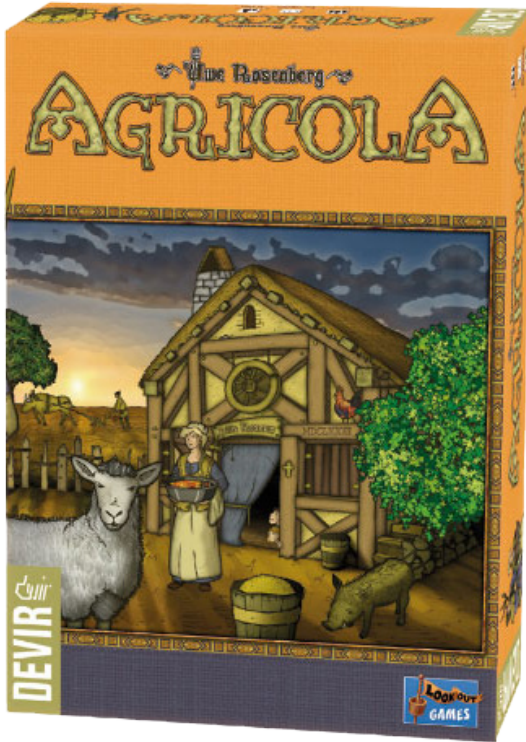
Reseña de *Wings of Glory*, realizada por Drobbit Studios.



# Agrícola

Devir

1 a 5 jugadores.  
Eurogame. 150 mn..



Aunque parezca mentira, este juego con título tan poco sugerente y con esa ilustración de caja bastante feucha es uno de los grandes clásicos que no puede faltar en tu ludoteca. **Agrícola** es EL eurogame con mayúsculas, o al menos uno de los más recomendables, teniendo en cuenta que su diseñador, Uwe Rosenberg, se ha dedicado a estrujar la idea y sacar versiones mejoradas de la idea original.

Argumentos a favor no le faltan:

No tiene azar. Cada jugador tiene que sacar adelante su familia en pleno siglo XVII, empezando en una cabaña de madera con un terreno adyacente. Tus decisiones serán la clave para prosperar y sacar adelante a tu familia o seguir

en la miseria, teniendo incluso que mendigar para subsistir.

El juego tiene niveles de complejidad que garantizan una *rejugabilidad* excelente, pero el juego básico (la versión familiar) ya es de por si una pequeña maravilla.

Puedes jugar en solitario sin que pierda nada de su encanto. La mecánica funciona perfectamente aunque es evidente que con más jugadores se disfruta mucho más.

Y los argumentos en contra son más bien escasos. Hay quien piensa que a cinco jugadores las partidas se pueden hacer largas, pero... ¡Eso es que no ha jugado a **Civilization** o **Machiavelli**!

Queda demostrado por lo tanto que en este caso, el hábito no hace al monje. Bajo esa apariencia se esconde un gran juego que no podéis dejar pasar. **T**



Reseña "Éxito crítico" de Agrícola, realizado por XD Factory.



# Mafia, cosa di Capo

Mercurio

3 a 5 jugadores.

Cartas. 45 mn..



Entre los diversos títulos de juegos dedicados a la temática del crimen organizado os presentamos ahora un dinámico juego de cartas diseñado por Jesús Fuentes llamado **Mafia Cosa di Capo**.

Una propuesta amena, idónea para un grupo que quiera pasar el rato en la sobremesa, en la que cada jugador será un mafioso que controla una banda con la que intentará a lo largo de la partida amasar la mayor fortuna posible.

Para ello contaremos con cartas de personaje (que formarán la banda), cartas de negocio (para hacer dinero), cartas de acción (para defenderse, atacar o molestar a bandas rivales) y cartas de sucesos que alterarán el juego

con diversos acontecimientos (entre los cuales podemos perder a un secuaz de nuestra banda que haya sido trincado).

El *consigliere* será, además de nuestra carta comodín (que puede desempeñar el rol de cualquier secuaz ya sea extorsionador, conductor, matón o sicario), un personaje que nos otorga una habilidad característica en nuestra banda, que puede ser económica, estratégica, defensiva u ofensiva. Tampoco faltan los billetes para reflejar el dinero que van consiguiendo las distintas bandas.

El mecanismo de negocios y su ejecución es ágil (los negocios van asociados generalmente a dos tipos de secuaz y algunos pueden proporcionar el doble de ingresos -si usamos el doble de secuaces), así como los sucesos que se van produciendo y las acciones que se pueden jugar a lo largo de la partida.

Mafia es por lo tanto un juego divertido y entretenido que se puede disfrutar en familia o entre amigos. **T**



Mag TV de Mafia, cosa di Capo, realizada por 5mpj.



# Halli Galli Jr

Mercurio

2 a 4 jugadores.

Cartas. 15 mn..



En esta ocasión vamos a presentar una versión infantil del juego **Halli Galli** dirigida al público más joven.

**Halli Galli Junior** mantiene la esencia del juego original (ese timbre hipnótico que atrae a pequeños y adultos) y un sistema basado en esta ocasión en el sentido de la observación sin recurrir a conocimientos matemáticos.

Las cartas de la versión junior nos muestran unas cartas de payasos de diversos colores en su mayoría sonrientes. El objetivo del juego es estar alerta y tocar el timbre cuando los payasos coinciden en color y expresión, ya que entre ellos se nos puede colar un payaso con cara triste que nos puede confundir.



Teniendo en cuenta el perfil de jugador al que va dirigido, el juego cumple perfectamente con su función. Las partidas son rápidas y dinámicas y los más pequeños se divertirán de lo lindo, sobre todo aporreando el timbre con cualquier excusa. Combinado con otros juegos del mismo estilo, este tipo de juegos es una excelente introducción para los niños al mundo del juego y para hacer la transición a éste desde el juguete más tradicional. **T**



Reseña de Halli Galli Jr, realizada por 999 Games.



# Speed Cups 2

Mercurio

2 jugadores.  
Cartas. 15 mn..



En las nuevas cartas de la segunda versión nos plantean montajes mucho más originales, desde colocaciones diferentes en círculo u otras formas geométricas hasta grupos de apilamiento distintos en base a propuestas curiosas, como la que podéis ver en la ilustración de la caja.

Por ello puede ser recomendable mezclar ambos juegos (y de paso ampliar el número de participantes hasta 6), para tener que reaccionar rápidamente a las originales y divertidas ocurrencias que plantean las cartas.

Teniendo en cuenta el éxito que cosechó el producto original, **Speed Cups 2** es un buen complemento que también funciona perfectamente. **T**

Aprovechando el tremendo éxito que tuvo el **Speed Cups** original, sus creadores nos proponen la nueva versión **Speed Cups 2** para dos jugadores que se puede jugar de manera independiente o juntándolo con el juego original para ampliar el número de jugadores hasta seis.

Al ser una versión para dos jugadores el formato es de bolsillo y no incluye el timbre. Tan sólo un nuevo paquete con 19 cartas y dos packs de cubiletes para cada jugador en los cinco colores habituales.

Sin embargo, las cartas nos ofrecen también una variante respecto al juego original, que planteaba dos tipos de escenificación para los cubitos: horizontal o verticalmente.



Reseña de Speed Cups 2, realizada por 5mpj.



# Dr **G<sub>2</sub>** A M E

**G<sub>2</sub>**  
DOCTOR  
GAME

Tienda de juegos y espacio de ocio



# Everybody plays.

## Horarios de Doctor Game

**jueves, viernes, sábado, domingo y unes:**

de 10h30 a 13h30

de 17h00 a 21h00

**martes:**

Cerrado

**miércoles por la mañana:**

Cerrado

Doctor Game - c/ Àngel Vidal 17-23 bajos - 08870 Sitges (Barcelona) - T. 93 128 92 20



# ¡Cocoricó Cocorocó!

Devir

2 a 4 jugadores.

Familiar. 20 mn..

reseñas **T31**



fichas (gallos y gallinas) separados por el mismo número de casillas-huevo.

En el centro del circuito colocaremos boca abajo las fichas octogonales que representan esos mismos dibujos que conforman el circuito, siendo necesario descubrir la ficha que represente la casilla a la que queremos avanzar. Cuando atrapamos a una ficha rival, la adelantaremos saltándola (y descubriendo la ficha que ésta tiene delante). Si lo conseguimos, le arrebataremos sus plumas (una piezas que lleva cada ficha en la parte posterior). Ganará el que consiga arrebatar todas las plumas de sus rivales.

Una constatación que puede frustrar a los adultos: en las partidas de demostración de este juego los mayores han sido apabullados vilmente por los más jovencitos, cuya capacidad de memorización (y sobre todo de concentración) superaba con creces la de los adultos. **T**

A veces ocurre que un juego aparentemente banal puede sorprender muy gratamente. **¡Cocoricó, Cocorocó!** oculta, tras una supuesta persecución de gallinas, un original planteamiento que le da una nueva perspectiva al clásico juego que todos conocemos como *memory*.

En este caso la memorización es clave para ir avanzando pero le añadimos la emoción de la persecución de nuestros rivales para arrebatarles las plumas y ganar la partida.

¿Cómo funciona el juego? Tras colocar las casillas con forma de huevo y diversos dibujos que formarán un circuito redondo (más o menos) colocaremos nuestras



Reseña de **¡Cocoricó, Cocorocó!** realizado por El Bazar de Iglesias.

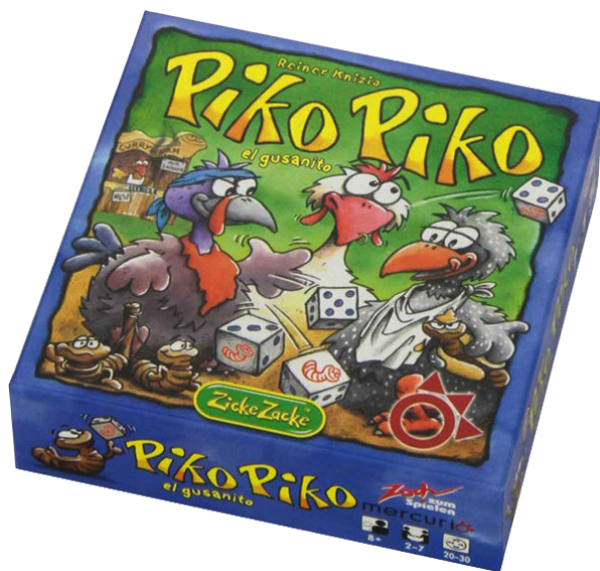


# Piko Piko

Mercurio

2 a 7 jugadores.


Familiar. 30 mn..



Seguimos con juegos de gallinas pero cambiando el tipo de juego. **Piko Piko** se juega con dados y fichas numeradas; cada jugador intentará conseguir la mejor combinación de tiradas para sumar puntos y coger alguna de las fichas disponibles. Al final de la partida ganará aquel jugador que haya conseguido más gusanitos (que aparecen en una sección de dichas fichas).

Independientemente del factor azar que se produzca en las tiradas de dados que hagamos, tendremos que tomar la decisión oportuna para escoger que número de dado escogemos y si queremos seguir intentándolo con nuevas tiradas o plantarnos en una aproximación que ya nos vaya bien.



**Piko Piko** es un juego ameno y divertido, de corta duración, idóneo para una sobremesa entre amigos. Es un juego familiar cuya apariencia infantil puede resultar engañosa, ya que se trata de combinaciones de tiradas de dados en las que incorporamos algo de cálculo básico, pero una vez entendida la dinámica y las posibilidades que brinda el juego (robar fichas de otros jugadores, acceder a otras fichas, etc.), las posibilidades que brinda son bastante interesantes. 



Reseña de Piko Piko, realizada por Asociación Runesword.



# Innovation

Devir

2 a 4 jugadores.  
Eurogame. 60 mn..



Presentado como un juego táctico y de gestión, **Innovation** es un juego de cartas en el que cada jugador intentará superar las civilizaciones de sus rivales, descubriendo innovaciones, gestionando sus recursos, activando dogmas de cooperación o supremacía y acumulando puntos de influencia para acabar dominando el número de eras que otorgará la victoria, en base al número de jugadores.

También cabe la posibilidad de terminar la partida por puntos de influencia o por condiciones especiales de alguno de los dogmas en juego.

Aunque el sistema de juego y las mecánicas son ciertamente originales (y algo más complejas de lo que

parece a primera vista), la primera constatación que se puede hacer al cabo de unas partidas es que el juego, por sus cartas y dinámica de juego, no es tan estratégico como podría parecer a primera vista. Las variantes que provocan los distintos efectos de las cartas y algunas de ellas en concreto provocan cambios de escenario que impiden hacer una mínima planificación, incluso a corto plazo.

Salvado este pequeño escollo y afrontando el juego con una perspectiva totalmente diferente, **Innovation** resulta muy entretenido y variado en su desenlace. Los efectos de las cartas y las distintas opciones para activar sus posibilidades (producir recursos, activar dogmas, descubrir innovaciones, etc.) provocan resultados a veces sorprendentes que nos hace pensar que quizás hubiese sido mejor darle otro título más adecuado al juego; como **Adaptation**, por ejemplo. **T**



Reseña de Innovation realizada por El mono Araña.



# Le Havre

Devir

1 a 5 jugadores.  
Eurogame. 200 mn..



creación han tenido una sensación de *dejá vu*. Lo cierto es que muchas de sus creaciones posteriores ofrecen nuevas versiones de este mismo tipo de juego, como *Caverna* o *Fields of Arle*, su último título publicado en 2014.

Salvando este curioso detalle, *Le Havre* goza de las mismas virtudes que su antecesor y se puede disfrutar con la misma intensidad, también en su versión en solitario.

En este caso los jugadores gestionarán sus puertos, armando barcos y construyendo edificios, utilizando los recursos que brindan las mercancías disponibles. La victoria será para aquel que haya conseguido una mayor fortuna en base al valor de sus barcos, edificios y dinero acumulado.

Como pequeña observación diremos que el diseño, y sobre todo la arte de la caja, sigue siendo del mismo ilustrador que en el juego anterior. A pesar de los guiños alusivos al autor y su producción, no sigue pareciendo que la imagen exterior no está a la altura del contenido. T

Uwe Rosenberg publicó su primer juego *Bohnanza* (todo un clásico por cierto) en 1997 pero fue diez años más tarde que se consagró como autor al diseñar *Agrícola*, cuya reseña se publica en este mismo número en páginas anteriores. Este éxito la ha marcado notablemente y a veces uno puede pensar que le pasa algo parecido a lo que le ocurre a Michael O'Field desde que compuso *Tubular Bells*: que entró en un bucle. *Le Havre* es el siguiente título del autor después de *Agrícola* y, tanto en la forma como en el fondo, los jugadores que conocían su anterior



Reseña de Le Havre, realizada por Jugando con Ketty.



# Caja de inicio Pathfinder

Devir

2 a 5 jugadores.  
Juego de rol. 60 mn..



El éxito fue tan notable que en el año de su publicación *Pathfinder* le arrebató el primer puesto al gran clásico de los juegos de rol.

La caja de iniciación de *Pathfinder* es el producto idóneo para empezar a jugar a este gran juego de fantasía medieval. Contiene todo lo necesario para que el director de juego pueda iniciar a un grupo de 2 a 5 jugadores con un material de primera calidad: manuales de héroe y DJ (director de juego), juego de dados completo, 80 fichas con héroes y monstruos, hojas de personaje (pregenerados o en blanco para la creación), una guía de transición para hacer el salto a las reglas completas del juego y un accesorio tan útil como indispensable para el DJ: un tablero de juego *FlipMat* de gran calidad sobre el que se puede escribir con cualquier rotulador no permanente. **T**

Hubiese sido inapropiado que no publicáramos una reseña de un juego de rol en esta sección, sobre todo teniendo en cuenta nuestros antecedentes y siendo éste el último número que publicaremos de la revista *Troll\_2.0*.

*Pathfinder* tiene además su historia, ya que ha sido el gran sucesor del gran clásico de los juegos de rol, *Dungeons & Dragons*, cuando se produjo el terrible patinazo de la versión 4.0. Los editores de *Pathfinder* supieron aprovechar la ocasión y aprovecharon su amplia experiencia y relación con *D&D* (habían publicado contenidos y módulos para el juego) para editar su propio juego de rol basado en el sistema de reglas 3.5 de *D&D*.



Reseña de La caja de inicio Pathfinder realizada por Turbiales.



# Drakon

Edge

2 a 6 jugadores.  
Temático. 60 mn..



que nos hayan tocado en suerte, respetando las normas de dirección que imperan en el laberinto y sufriendo los distintos efectos de las estancias en las que entremos.

El juego tiene unos componentes de primer nivel. Tanto las cartas como las losetas son de gran calidad y además cada personaje (y Drakon) tiene su respectiva figura.

El juego tiene una gran versatilidad propiciada por el tablero que se va construyendo, las habilidades propias de cada personaje y la interacción que se produce entre todos ellos, incluyendo al propio Drakon.

Por si algún lector despistado todavía no se hubiese dado cuenta, **Drakon** es un juego competitivo en el que las jugarretas y los engaños son habituales. En las reglas opcionales encontraréis sin embargo reglas para jugar por equipos. Aunque esté contemplado la posibilidad de realizar partidas con dos personajes, la esencia del juego se disfruta mucho más con tres o más jugadores. **T**

Os presentamos en esta ocasión un original juego de losetas para los amantes de las mazmorras y los tesoros: **Drakon**. Una mecánica trepidante en la que las persecuciones, los engaños y las trampas se suceden, hasta que uno de los jugadores consigue recoger 10 monedas de oro y salir con vida del laberinto custodiado por el terrible Drakon.

De 2 a 6 personajes intentarán conseguir 10 monedas de oro moviéndose por las estancias de un laberinto que controla el terrible dragón. Para ello iremos creando el tablero de juego colocando estratégicamente las losetas



Reseña de Drakon, realizada por Fitus Spox SWINEPOX



# Firefly

Devir

1 a 5 jugadores.  
Temático. 120 mn..



Bienvenidos al universo de una serie de ciencia-ficción emblemática: el juego temático **Firefly**.

Un ameno y entretenido juego de la categoría *ameritrash* idóneo para pasar una tarde de sobremesa con los amigos siempre que:

- 1) tengas una mesa lo suficientemente grande,
- 2) dispongamos de varias horas de tiempo para jugarlo.

**Firefly** nos invita a emular las hazañas de Malcom Reynolds y su nave Serenity.

Cada jugador dispondrá de una nave y su objetivo consistirá en buscar una tripulación, viajar a distintos lugares del universo, contratar tripulación, comprar equipo y mejoras para la nave que permitan aceptar encargos para



enriquecerte y/o mejorar tu reputación. Al igual que en la serie, deberás escoger si aceptas trabajos de todo tipo (incluso los que son ilegales) y una vez solventados, puedes cobrarlos. También tendrás que esquivar los ataques de los sanguinarios *reavers* (que tus adversarios moverán en tu dirección maliciosamente). Un juego temático que no requiere una gran profundidad y que sin duda se disfruta más si conoces la serie y sus entresijos. **T**



Mag TV de Firefly realizado por 5mpj



# Pequeñas grandes galaxias

Devir

1 a 5 jugadores.  
Eurogame. 30 mn..



por lo que ahora hay que dosificar dichos puntos para aprovechar al máximo la opción de “seguir” a otro jugador.

Por otra parte, las opciones disponibles para nuestras fichas de nave nos permiten aterrizar en un planeta (para realizar la acción de dicho planeta) o permanecer en la órbita del planeta con el objeto de colonizarlo (una vez se consiga alcanzar la casilla final de su órbita).

Todo ello sin descuidar los recursos e impulsar la colonización usando nuestra diplomacia o economía. Los planetas colonizados nos permiten a su vez utilizar las acciones que éstos brindan. El juego termina cuando uno de los jugadores consigue 21 puntos de victoria o más.

Otra aportación muy interesante de *Pequeñas grandes galaxias* es el conjunto de reglas para el escenario de juego en solitario: *Rebelión en la galaxia*.

Un gran juego muy recomendable que al igual que su antecesor, es fácilmente transportable gracias a su tamaño de bolsillo. **T**

Después del éxito cosechado con *Pequeños grandes reinos*, Scott Almes nos propone una versión mejorada ambientada en un mundo de ciencia-ficción: *Pequeñas grandes galaxias*. La mecánica y el sistema de juego, a pesar de ser bastante similar, incluye nuevas reglas que a nuestro entender mejoran todavía si puede el anterior título.

La primera regla que nos llamó la atención es el contador de cultura, indispensable para poder copiar las acciones de nuestros rivales. Esa regla no existía en el juego anterior,



Reseña de *Pequeñas grandes galaxias*, de Juegos de la Mesa Redonda



# Star Realms

Devir

2 jugadores.

Juego de cartas. 20 mn..



interacción con el rival es mucho dinámica y en la que es necesario fijarse en las jugadas del rival si no queremos perdernos parte de la potencial estrategia que ofrece.

2- Las partidas, rápidas y variadas, se juegan en igualdad de condiciones y el que mejor sepa adaptarse a las cartas que ofrece el mercado tendrá un sustancial ventaja.

3- La versión (gratuita en su versión básica) del juego en formato digital (sólo en inglés) para ordenador, *tablet* o *smartphone* permite descubrir el juego, conocer mejor las reglas y las distintas estrategias y... también jugar online.

Este juego se presta a un formato de torneos similar al *Magic*, con un formato totalmente diferente. Va ganando adeptos a diario, y seguramente seguirá creciendo la comunidad de jugadores que disfruten con él. **T**

A continuación presentamos una pequeña joya que dará mucho que hablar: el juego de cartas *Star Realms*.

Creado por Darwin Kastle y Rob Dougherty (dos miembros del *Hall of fame de Magic*), este juego de cartas está dentro de la categoría de los *deckbuilding*, como *Dominion* y *Legendary Encounters*. Su formato más compacto y de bolsillo hacen de él un excelente juego, que además tiene una componente competitiva que recuerda mucho el estilo de *Magic*.

Concretamente, *Star Realms* tiene una serie de ventajas que le convierten en un gran éxito potencial:

1- Un juego de construcción de mazos en el que la



Reseña de Star Realms realizada por No Name Channel



# Star Wars: Imperio vs Rebelión

Edge

2 jugadores.  
Cartas. 60 mn..



Desde Hans Solo o Luke Skywalker para los rebeldes hasta Darth Vader o el cazarecompensas Bobba Fett en el bando imperial, dichos personajes os ayudarán a conseguir los puntos necesarios para ganar el evento en curso.

Cada evento tiene una puntuación máxima y una limitación de cartas que se pueden jugar; aquel que se acerque más al total sin excederse ganará ese evento.

Los personajes brindan una puntuación muy diferenciada en el caso de que se usen sus habilidades (1) o sólo se jueguen para aumentar el valor de las cartas (6).

*Imperio vs Rebelión* cumple sobradamente con su propósito: un juego de sobremesa para dos jugadores lo suficientemente entretenido y con una duración moderada que no suele exceder la hora. **T**

**Star Wars: Imperio vs Rebelión** Plantea un duelo entre dos jugadores que controlarán respectivamente agentes y naves de la gran saga. Durante la partida, cada bando intentará triunfar en el desenlace de la carta de evento en juego utilizando de la mejor manera los recursos disponibles.

Se trata de un juego de cartas sencillo pero efectivo, ambientado en la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias, con cartas que reproducen escenarios de la película y los héroes más destacados de cada bando.



Reseña de SW Imperio vs Rebelión, realizada por Yo soy tu padre Friki



# Virus!

Tranjis Games

2 a 6 jugadores.

Cartas. 20 mn..



las de otro jugador, poniéndole por ejemplo una carta de virus que se corresponda con la parte del cuerpo que haya jugado.

También existen cartas con desenlaces inesperados que te permiten robarle una parte de cuerpo a un rival, contagiar con tus virus a otros jugadores... ¡O incluso intercambiar tu cuerpo por el de otro jugador!

Las partidas son frenéticas puesto que sólo se puede jugar una carta por turno y cualquiera de tus adversarios puede cambiar el desenlace de la partida con una carta afortunada. Tanto el diseño como la propia mecánica del juego se adapta perfectamente al objetivo, lo que ha convertido a **Virus!** en uno de los juegos de creación nacional con mayor proyección este año. **T**

Este juego es sin duda uno de los pasarratos que más ha triunfado en estas navidades.

**Virus!** es un efectivo juego de cartas que resulta muy adictivo por lo dinámicas y divertidas que resultan sus partidas.

El objetivo y la mecánica de juego son muy sencillas. El primer jugador que exponga en la mesa un cuerpo sano gana la partida. Las cartas que representan dicho cuerpo son cuatro: cerebro, corazón, huesos y estómago. En cada turno se puede jugar sólo una de las tres cartas que tenemos en mano, ya sea para completar nuestro cuerpo, para proteger alguna de nuestras cartas... o para fastidiar



Reseña de Virus! realizada por Viciados de Mesa



# Horse Fever

**Morapiaf**

2 a 6 jugadores.  
Temático. 90 mn..



La propuesta que nos hacen Lorenzo Silva y Lorenzo Tucci Sorrentino con el juego **Horse Fever** es que demosnremos nuestra habilidad a la hora de apostar en las carreras de caballos, utilizando todo tipo de recursos: amañar carreras, comprar caballos y establos, contratar asistentes, etc.

El juego nos brinda dos niveles de juego: el familiar (mucho más sencillo) y uno con reglas más avanzadas. Aconsejamos jugar la versión familiar para aprender las mecánicas básicas del juego y pasar en cuanto se pueda a la versión más compleja para poder disfrutar de todas las sutilezas del juego.

Como recomendación aconsejamos jugar partidas con 4 o 5 jugadores, que brindan una mayor posibilidad de



estrategias y sobre todo una mejor interacción que sólo con 2 o 3 apostantes. El juego en su versión completa -la más recomendable- requiere buscar el mejor equilibrio entre el dinero obtenido con las apuestas y la puja que hagamos en las subastas, así como la estrategia a la hora de jugar nuestras cartas previamente al inicio de la carrera. La apuesta principal y la apuesta secundaria son un elemento de juego que permite planear jugadas sorprendentes de cara al desenlace de la carrera. Muy recomendable. **T**



*Reseña de Horse Fever, realizada por Boardgametotal*



# Holmes: Sherlock & Mycroft

Devir

2 jugadores.  
Cartas. 30 mn..



Para todos aquellos que buscan juegos para dos jugadores y que hayan disfrutado ya en su día de juegos tan notables como *Jaipur*, os presentamos otro gran producto de cosecha nacional pertrechado por Diego Ibáñez y Pedro Soto llamado *Holmes: Sherlock & Mycroft*.

Un juego de cartas cuya esencia bebe de los juegos de familias y puede recordar en un principio el anteriormente mencionado *Jaipur*. Sin embargo, la propuesta detectivesca que se publica seis años más tarde incluye unos mecanismos que permite disfrutar de esa misma *rejugabilidad* con unos oportunos elementos añadidos: los personajes.

En efecto, el objetivo del juego consiste en tener la mejor combinación de los diferentes tipos de cartas existentes

y que representan tipos de pista. Las partidas se juegan a siete turnos que representan siete días de investigación por parte de los dos hermanos Holmes que rivalizan para demostrar la culpabilidad o inocencia del acusado. Para acceder a las cartas disponibles, tendremos que escoger tres acciones al día visitando los personajes disponibles. Cada acción así efectuada permite obtener o gastar puntos de investigación, que son esas fichas con forma de lupa, para comprar las cartas de pista disponibles en la mesa.

Salvo los tres personajes básicos (Watson, Mrs. Hudson y el Inspector Lestrade) que están siempre disponibles, los otros tienen una aparición aleatoria que provoca distintas estrategias según la partida. Además si dichos personajes son visitados en un mismo día por los hermanos Holmes quedarán exhaustos, lo que implicará no disponer de sus servicios al día siguiente.

*Holmes: Sherlock & Mycroft* es un juego rápido de corta duración para dos jugadores muy recomendable. **T**



Reseña de *Holmes: Sherlock & Mycroft* realizada por Consola y Tablero



# Código secreto

Devir

2/4 a 8+ jugadores.

Cartas. 15 mn..




Detrás de una acertada ambientación de espionaje, **Código secreto** es un juego que enfrenta a dos equipos que tendrán que descubrir que palabras están relacionadas con su red de agentes ocultos.

Al empezar la partida se establece una cuadrícula de 5x5 cartas que llevan impresas una palabra. Acto seguido, el jefe de cada “red de espías” podrán consultar la matriz de cada partida, en la que se establece las posiciones que ocupan cada uno de los espías en esa cuadrícula, así como civiles inocentes y un temible asesino a sueldo.

El objetivo del juego consiste, para el “jefe”, en proporcionar las pistas adecuadas para que su equipo descubra el máximo posible de agentes de su color. Para ello sólo podrá pronunciar una palabra seguida de un número, que representará la cantidad de cartas que pueden asociarse a dicha palabra. Para los agentes (el resto de jugadores de un equipo), el objetivo consistirá en descubrir la relación existente entre dicha palabra y las que aparecen en la cuadrícula. Estamos ante un juego de asociación de ideas muy original que funciona muy bien como juego festivo para grupos.

Recomendamos que al principio el “jefe de los espías” sea el jugador con más experiencia ya que es mucho mayor el esfuerzo que tiene que hacer el líder del grupo. Tendrá que ver las diferentes palabras, detectar las de su equipo sin perder de vistas las demás y pensar códigos ocurrentes.

El resto de jugadores simplemente busca la relación de la palabra anunciada con las que figuran en las cartas, por lo que su presión es mucho menor.

Un juego muy original en el que la complicidad entre jugadores puede ser crucial a la hora de proporcionar claves y descubrir códigos. 



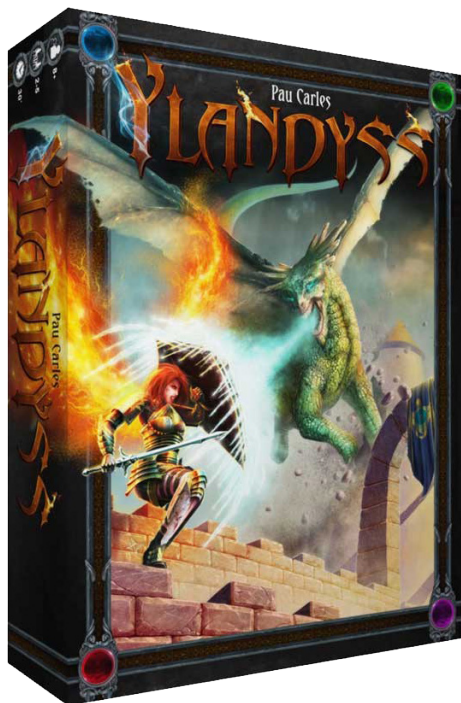
Reseña de Código secreto, realizada por La Mazmorra de Pacheco



# Ylandyss

DMZ

2 a. 4 jugadores.  
Cartas. 60 mn..



*Ylandyss* se juega a lo largo de una serie de fases en las que, tras robar y jugar sus cartas, se irán determinando las fuerzas de los distintos bandos. Aquel jugador con mayor fuerza gana las monedas correspondientes y el marcador de jugador inicial, tras lo cual se podrán reforzar las barajas con cartas disponibles en el centro de la mesa.

Este proceso se repite hasta que un jugador acumula 20 monedas en su cofre. Aunque sea menos dinámico que *Star Realms*, *Ylandyss* es un buen juego de construcción de mazos que permite diversidad de estrategias, tanto por la mecánica del propio juego como por la diversidad de sus cartas y combinaciones que éstas permiten. **T**

En esta misma sección hemos presentado anteriormente *Star Realms* que además de gustarnos mucho nos pareció una original propuesta como juego de construcción de mazos. *Ylandyss*, creado por Pau Carles, también está dentro de esta categoría y tiene una ambientación medieval fantástica más cercana a la temática del famoso *Magic*.

*Ylandyss* propone un duelo en el que cada jugador partirá con un mazo de características muy similares al de sus rivales e intentará en los sucesivos turnos obtener los mejores recursos para reforzar su baraja y conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria al final de la partida.



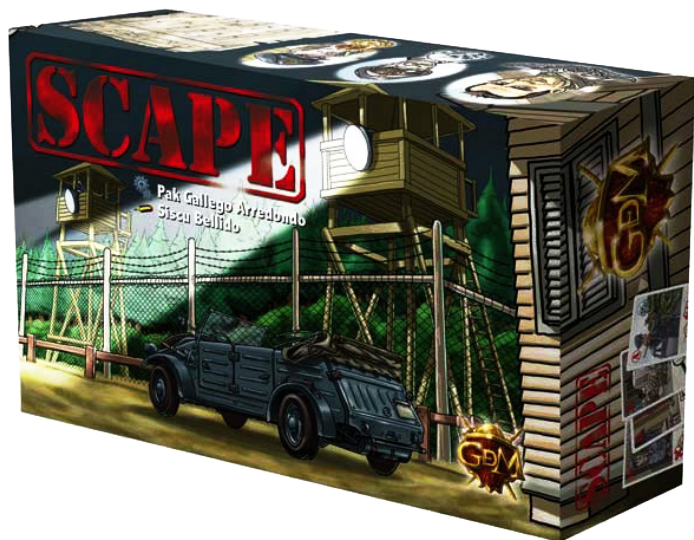
Mag TV de Ylandyss realizada por 5mpj



# Scape

GDM

1 a 9 jugadores.  
Festivo. 20 mn..



Con un tamaño algo superior al de un paquete de tabaco, **Scape** nos propone un rápido y sencillo juego de identidades ocultas ambientado en la segunda guerra mundial y que está inspirado en la película *La Gran Evasión*.

Los jugadores se dividen en tres bandos: oficiales británicos de la Raf, oficiales estadounidenses de la USAF y un oficial alemán de las SS.

El objetivo para los aliados consiste en darse a la fuga y para ello se van jugando cartas boca abajo hasta formar la palabra SCAPE (en el dorso de las cartas figura una de esas

cinco letras), agotando todas las cartas disponibles. Dichas cartas también se pueden jugar boca arriba aplicando la acción que se describa en dicha carta (ver la identidad oculta de un jugador, descartar o pasar cartas, revelar una o varias cartas del plan de fuga...).

El objetivo para el oficial de las SS consiste en boicotear el plan de fuga, ya sea impidiendo que se forme la palabra completa al final de la partida o colocando una carta con el símbolo SS entre las cartas que se desvelarán al final de la partida, frustrando de este modo la fuga de los aliados.

Cuando el bando aliado consigue la victoria se procede a comprobar cuantos símbolos de RAF o USAF hay en las cartas boca arriba que han sido desveladas durante o al final de la partida. El bando con más símbolos de su unidad es el ganador.

Un juego rápido, divertido y dinámico que se disfruta mucho más siendo impares (con un SS). Nuestras mejores partidas han sido con 5 jugadores. **T**



Reseña de SCAPE, realizada por Juegos de Mesa



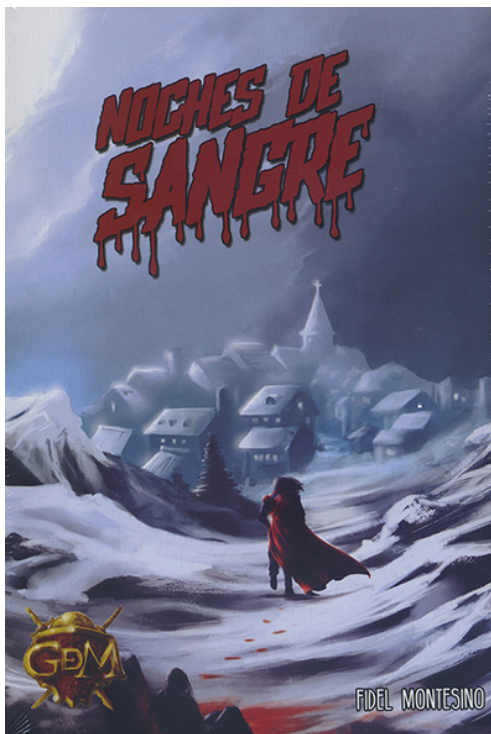
# Noches de Sangre

GDM

1 a 6 jugadores.

Semi cooperativo. 45 mn..

reseñas **T47**



En *Noches sin sangre* los jugadores interpretan a unos personajes que habitan en un pequeño pueblo de una de las zonas más septentrionales del mundo, asolados por el frío y la oscuridad. El objetivo del juego consiste en resistir durante un mes al ataque de unos vampiros que han invadido la localidad.

Con esta atractiva introducción se nos invita a sobrevivir en este juego de cartas semi cooperativo inspirado en títulos que se han podido disfrutar en libros, cómics e incluso películas.

La primera sensación es por lo tanto muy positiva y casi todos los implicados no tienen ningún problema en meterse en el juego.

Sin embargo, y después de reiteradas partidas, tenemos que lamentar que *Noches sin sangre* no se haya trabajado más en profundidad, tanto en el aspecto del reglamento (sobre todo) como en riguroso playtesting para mejorar las mecánicas del juego. No entraremos en la cuestión del diseño gráfico ya que suficientes problemas nos han dado las reglas. Simbología confusa y una *jugabilidad* demasiado aleatoria que puede provocar el final de partida en el primer turno, entre otras cosas.

Parecer ser que en la siguiente edición se van a subsanar la mayoría de estos contratiempos; esperemos que así sea para que el juego consiga todo el potencial que proyecta a primer vista. **T**



Mag TV de Noches de Sangres realizado por 5mpj.

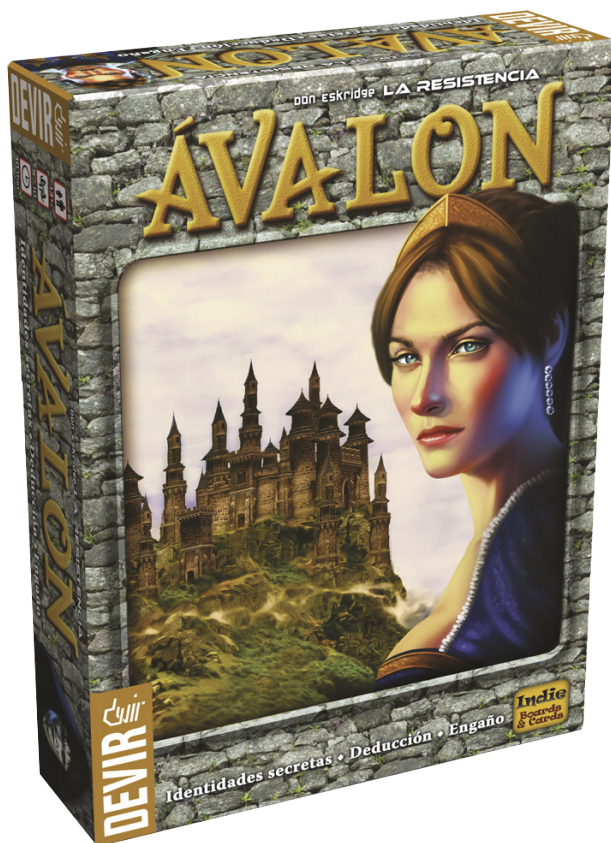


# Avalon

Devir

5 a 10 jugadores.

Festivo. 30 mn..



Esta pequeña maravilla es uno de esos juegos que se merece un lugar privilegiado en toda ludoteca que se precie.

*Avalon* es un juego de identidades ocultas que le da una vuelta de tuerca a una versión anterior del mismo autor, Don Eskridge, llamado *La resistencia*.

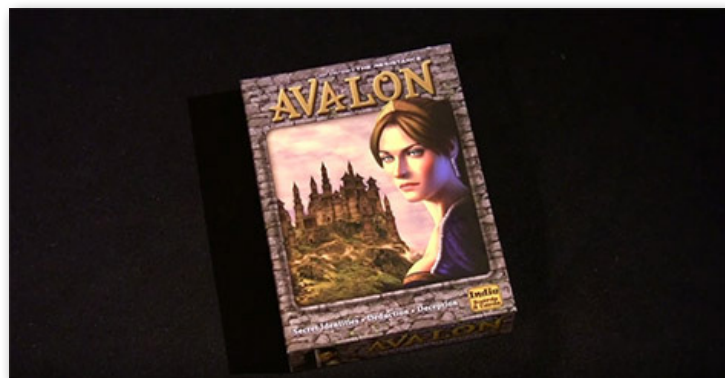
Inspirado en el clásico juego popular cuya versión más conocida es ahora el *Hombre-Lobo*, *La resistencia* y el actual *Avalon* son una acertada evolución de ese primer concepto que sigue triunfando a día de hoy.

Y en el caso de *Avalon*, tanto el diseño como el reglamento y la ambientación consiguen redondear un juego delicioso.

Algunas de las mejoras (ya existentes en la versión de *La resistencia*) más relevantes son: la posibilidad de que todos los jugadores estén implicados en la partida sin necesidad de que haya un narrador externo que oficia además de árbitro; el reducir la fase de “cerrar los ojos” (que en ocasiones incomoda a algunos jugadores) a una única fase que sirve de introducción al resto de la partida.

A esto le podemos sumar los cuidados detalles del diseño del juego: no solamente el acierto a la hora de determinar los personajes y sus habilidades especiales sino las diferentes fases del juego y los componentes asociados. Los votos que se emiten en la mesa redonda reflejados como bolas blancas y negras y el concepto de gestas son muy fieles a la narrativa artúrica.

Como percepción personal, añadiré que *Avalon* es un juego que requiere mucha sutileza. Sin duda uno de los personajes más complejos de interpretar es Merlín, por lo que las fuerzas de Arturo tendrán que ser muy hábiles si no quieren ser derrotadas por los sicarios de Mordred. T



*Reseña de Avalon, realizada por Análisis Parálisis*



# Ciudad Machi Koro

Devir

2 a 5 jugadores.  
Eurogame. 30 mn..



Para terminar esta sección, hablaré de un juego que me ha sorprendido muy gratamente: **Ciudad Machi Koro**.

La primera impresión que desprenden las cartas del juego ya son buenas; el diseño gráfico y el colorido son muy llamativos. Posteriormente, las mecánicas de juego resultan muy ágiles y la sensación de aleatoriedad que desprende el uso de los dados desaparece cuando se introduce la posibilidad de escoger los diferentes edificios disponibles.

En las sucesivas partidas que se han jugado hemos podido comprobar que también existen diversas estrategias para conseguir la victoria, que se alcanza al construir los puntos de interés definidos en cada partida.

Otra de las sorpresas de este juego es el éxito que ha cosechado entre los más jóvenes, desbancando mecánicas de juego tradicionales como la del **Monopoly**, por ejemplo. Todo parece indicar que el sistema de juego y el propio diseño de las cartas han seducido a los más pequeños que disfrutan con **Ciudad Machi Koro** y sus mecánicas.

Es evidente que no estamos hablando de un juego de gran profundidad, y que la componente aleatoria está más presente que en otros juegos con formato de *eurogame* más elaborados, pero eso no le quita el mérito de ser un juego ágil, sencillo y divertido que ha conseguido aunar el entusiasmo de un gran sector del público y sobre todo, de los más jóvenes. **T**



Reseña de Ciudad Machi Koro por Juegos de la Mesa Redonda



WAIT 'TIL YOU GET A LOAD OF ME  
**DEADPOOL**



# DEADPOOL



por Xavier Porta

CINE



El trailer...

Hay quien espera, casi creo que desea, que Marvel se pegue un buen batacazo con cada nueva adaptación de sus personajes de comic llevados a la pantalla. Y más si son... digamos que no son “pesos pesados”. En realidad no es un título Marvel cien por cien, sino uno de esos cuyos derechos (del personaje) pertenece, en este caso, a Fox (como el de el resto de la línea mutante). Lo que significa que Marvel y su elaborado plan de acción (o fases como se le conoce) para desarrollar su universo superheroico, poco pueden decidir en este proyecto.

**Deadpool** quizá pueda decepcionar al desconocedor del comic; sobretodo porque quien no ha leído un comic del personaje y va al cine esperando un film “mayor” como **Vengadores**, o “menor” como **Ant-Man**. Se puede sentir “engañado”. Porque **Deadpool** es una gran “broma”: el personaje, que poco tiene de héroe como se suele entender, sabe que está en una película y dialoga con el espectador; es obsceno, mal hablado, irónico, no calla nunca, y sí, es divertido. Eso sí, por tener tiene todo lo que tiene un film made in Marvel, incluso escena post créditos (realmente muy divertida).

**Deadpool** hizo su aparición en X-Men orígenes: **Lobezno** (interpretado también por Ryan Reynolds, que acabo muy decepcionado por el trato dado al personaje): nada que ver con el actual, mucho más fiel al del cómic.

Una vez más Fox-Marvel acierta, como toda la línea mutante; que para tropiezos ya está su *reboot* de los **4 Fantásticos** (¡¡como es posible hacer las cosas tan y tan mal!!). Refresca el panorama actual de las adaptaciones de superhéroes (marcado por la línea “luminosa-ligera” de Marvel, y la “oscura-trascendente” de DC-Warner); y de paso ofrece una oportunidad de oro a Ryan Reynolds para “limpiar” una carrera que iba de mal en peor, y que insistió e insistió hasta conseguir luz verde para llevar a cabo el proyecto (ya sólo por eso, por su “fe”, me cae bien el hombre).

Cierto que se la vendió como gore, obscena, etc, etc, etc. Incluso hubo 2 clases de trailers: el calificado como “apropiado” para cines; y el red band tráiler, el restringido (y si lo ves te conviertes en Gremlin). Pero una vez vista no es tanto, tanto... pero sí para “lo acostumbrado” en este tipo de producciones.

Tim Miller debuta como director de forma notable, nos regala una escena de créditos de inicio excelente, maneja bien el ritmo y visualmente es atractiva (lo suficiente para olvidarnos que se trata de un film menor con pocos medios).

Repleta de chistes de todo tipo, lo que inevitablemente provoca que no todos sean graciosos o acertados, quizá donde la película flaquea es con la presencia de Coloso y Negasonic Teenage Warhead (por lo que me dicen, mutante “inventada” para la ocasión). Flaquea por el excesivo protagonismo de ambos y, principalmente, por presentarnos un Coloso demasiado “tontorrón”.

**Deadpool** no pretende más que lo es: diversión e incorrección (hasta donde le dejan, eso si), y lo consigue. De vez en cuando, cuando se pone amor en lo que sea hace, se consiguen pequeñas-grandes sorpresas. **T**



## La revista Troll nº 25 de la primera época

Twilight 2000

Entrevista Ricard Ibañez

Ayuda de juego Twilight 2000

Ayuda de juego Runequest

Ayuda de juego Cthulhu

Ayuda de juego El Señor de los Anillos

Escenario Citytech

Módulo Cthulhu

Módulo D&D

Módulo Traveller


Módulo Twilight 2000

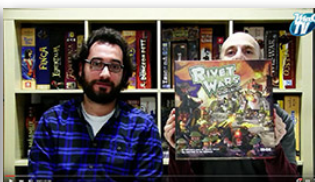


[Descarga en web](#)

Hemos constatado con enorme pesar la página de [Smpj](#) también ha terminado su andadura. Una extraña coincidencia, teniendo en cuenta que este también es el último número de la revista, tal y como lo anunciamos en su día.

Aunque los vídeos de Stephane seguirán estando disponibles en su [canal](#) de YouTube, la página web, que incluía foro, chat y otros muchos servicios, ha dejado de existir. Una triste noticia que confirma lo que nosotros también hemos constatado: a pesar del auge que están viviendo los juegos de mesa, nuestro sector no considera oportuno apoyar las iniciativas de difusión o las propuestas de prensa especializada y comunicación.

La selección de Mag TV que hemos hecho para este número es la siguiente: *Escape from the aliens in outer space*, *Battlestar Galactica*, *Noches de Sangre*, *Spartacus*, *Rivet Wars*, *Samurai Sword*, *Colonos del Imperio*, *Pandemonium* y la despedida de Stephane: "Adios Amigos". 







## TROLL\_2.0

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

Último número. Gracias a todos los que nos habéis seguido a lo largo de estos 25 números. Buena suerte y hasta pronto.

Troll\_2.0 - Nº 25 - Abril 2016 - Razón Social: Doctor Game - c/ Àngel Vidal 17-23 bajos - 08870 - Sitges - Barcelona  
Edita: DES3

Portada: “*Doctor Game*” Fotografía: Antonio Abollado

Colaboradores: Diego Pérez, José López Jara, 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.