

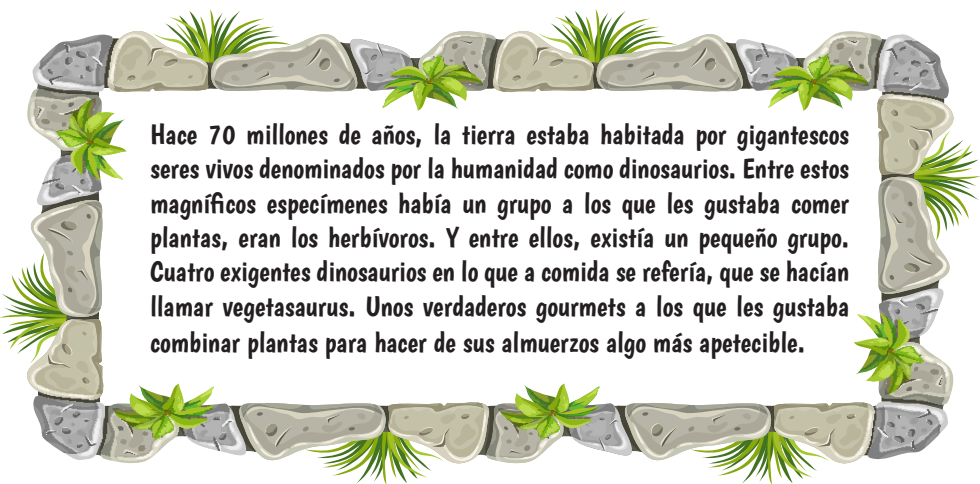


# VEGETASAUURUS REX

**REGLAMENTO**



**A María José, Elena y Manuel**



Hace 70 millones de años, la tierra estaba habitada por gigantescos seres vivos denominados por la humanidad como dinosaurios. Entre estos magníficos especímenes había un grupo a los que les gustaba comer plantas, eran los herbívoros. Y entre ellos, existía un pequeño grupo. Cuatro exigentes dinosaurios en lo que a comida se refería, que se hacían llamar vegetasaurus. Unos verdaderos gourmets a los que les gustaba combinar plantas para hacer de sus almuerzos algo más apetecible.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer dinosaurio en preparar 3 recetas para cerrar la partida y consigue las mejores combinaciones de las mismas para convertirte en Vegetasaurus - Rex, el rey de los herbívoros. Pero ten cuidado con el Tiranosaurio que merodea por la arboleda, o tendrás serios problemas.

**NOTA:** Este juego contiene reglas específicas para jugadores de 6+ años.

## COMPONENTES

- A) 1 TABLERO REVERSIBLE
- B) 6 DADOS
- C) 1 MARCADOR JUGADOR INICIAL
- D) 1 FICHA DE T-REX
- E) 4 FICHAS DE DINOSAURIO
- F) 30 FICHAS DE INGREDIENTES
- G) 36 CARTAS DE ACCIÓN
- H) 20 CARTAS DE RECETA
- I) 4 CARTAS DE AYUDA

Ver imagen de setup pag.sig.





# PREPARACIÓN

- 1- Coloca el tablero por la cara de 100 casillas en el centro de la mesa.
- 2- Elegid un dinosaurio y tomad su ficha. En caso de desacuerdo, se reparten al azar.
- 3- Mezcla las cartas de acción y reparte 3, boca abajo, a cada jugador. Podréis ver vuestras cartas. Deja el resto de cartas boca abajo a un lado del tablero formando el mazo de robo de acciones.
- 4- Mezcla el mazo de cartas de receta y colócalo boca abajo, al lado del tablero, formando un mazo con ellas. Seguidamente, revela las 3 primeras cartas del mazo que representarán las recetas iniciales y déjalas sobre la mesa.
- 5- Crea una reserva de ingredientes al lado del tablero, con tantas fichas de cada ingrediente como jugadores haya en la partida.
- 6- Coge un ingrediente de cada tipo de los sobrantes del juego, mézclalos y colócalos boca arriba de forma aleatoria sobre el tablero en las casillas marcadas con un recuadro de color azul: casillas 15,30,42,63,89,99.
- 7- Cada jugador lanza un dado y el que obtenga el valor más alto toma el marcador de jugador inicial.

Ya podemos jugar a Vegetasaurus - Rex



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega en diferentes rondas. En cada ronda los jugadores realizarán su turno empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario. Cada turno está dividido en 3 fases que deberán completarse antes de pasar al turno del siguiente jugador y son las siguientes:

1. Fase de Movimiento
2. Hora de Comer
3. Fase de Robo

Después de cada ronda completa se produce la fase de T-Rex.

## 1 Fase de movimiento

El jugador inicial tira los 6 dados, que quedan a disposición de los jugadores, en orden de turno:

Los dos primeros dados serán elegidos por el jugador inicial, los dos siguientes por el jugador sentado a su izquierda, dejando así un solo dado para cada jugador restante.

Los dados escogidos se utilizarán para desplazarse, o para mover al T-Rex. (ver apartado 2.4).

Podrá (A) sumar los números, restarlos o multiplicarlos y desplazarse con el número resultante. Pero también podrá (B) usar los dados por separado para realizar dos movimientos independientes.



A continuación, mueve su ficha de dinosaurio, en el sentido que prefiera, para realizar el movimiento elegido. En el caso de elegir realizar dos movimientos independientes, realizará primero uno y posteriormente el otro. En caso de elegir esta opción, podrá desplazarse en un sentido con un dado y en sentido contrario con el siguiente dado.

**Nota:** Al final de cada ronda, la ficha de jugador inicial pasará al siguiente jugador según el sentido horario.

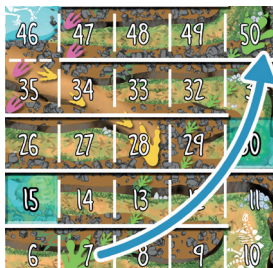
## 1.1 Como desplazarse por las casillas

El jugador podrá moverse en cualquier dirección a lo largo del tablero, siempre y cuando no atraviese las líneas blancas continuas. A no ser que juegue la carta de acción que así lo permite.

Los movimientos se deben realizar en orden numérico ascendente o descendente, salvo si eliges la opción de moverte con los dados individualmente o en caso de acabar de utilizar un atajo. **Ver apartado 1.2**

## 1.2 Casillas especiales

En el tablero encontrarás grandes atajos representados por caminos de huellas de diferentes colores (verde, azul, rosa, amarillo y rojo), con los que podrás transportarte y avanzar más rápidamente por el tablero. Una vez llegues con tu ficha a una de estas casillas especiales podrás desplazarte desde el punto de inicio del camino hasta el final de este y solo contabilizara como 2 movimientos, es decir, uno de entrada y otro de salida.



El lago está compuesto por las 4 casillas centrales del tablero y está delimitado por líneas blancas discontinuas que pueden ser atravesadas. En esta zona está permitida la entrada y salida en cualquier dirección.

En el lago pueden realizarse intercambios de ingredientes entre jugadores y la reserva (sólo 1 cada vez). La acción de intercambiar debe realizarse justo después de finalizar un movimiento dentro del lago y que éste movimiento haya implicado entrar en el lago. Por lo tanto, para realizar un nuevo intercambio será necesario salir del lago y volver a entrar.



**Nota:** En la casilla de Lago están permitidos todos los desplazamientos entre las casillas interiores en cualquier dirección.

### 1.3 Recoger ingredientes

El jugador deberá conseguir un valor de movimiento que le permita finalizar el movimiento sobre una casilla con recuadro azul que contenga ingrediente.

En caso de conseguirlo robará un ingrediente del mismo tipo de la reserva y lo dejará en su zona de juego



### 1.4 Otros posibles movimientos.

En caso de moverse a una casilla ocupada por otro dinosaurio (otro jugador, nunca el T-Rex), el jugador que ha movido podrá robar un ingrediente a su elección al otro jugador.

Si el otro jugador se encontraba en una casilla con recuadro azul (las que contienen los ingredientes) el jugador que ha hecho el movimiento podrá elegir entre robar un ingrediente al jugador afectado o tomar el ingrediente que marque dicha casilla de la reserva.



## 1.5 Desplazamientos del T-REX.

Si un jugador elige en su turno un dado de valor 6, podrá utilizarlo para desplazarse por el tablero, o bien, para desplazar al T-Rex sobre una casilla con recuadro azul. Desde ese momento, la casilla queda bloqueada y no se puede adquirir el ingrediente bloqueado, a no ser que el T-Rex se desplace a otra casilla. En estos casos los ingredientes se pueden conseguir realizando intercambios en el Lago (casilla central), o si no, robando a otros jugadores.



Si el T-Rex cae sobre una casilla ocupada por un dinosaurio, el jugador pierde 1 ingrediente de su mesa a su elección (si lo tuviera) y lo devolvería a la reserva.

A continuación es expulsado del tablero y tiene que empezar desde el principio.

Todo ello podría ser evitado con la carta de huida.



## 2. Hora de Comer

En cualquier momento de su turno, el jugador activo podrá adquirir tantas cartas de Receta como dese siempre y cuando disponga de los ingredientes necesarios para pagar su coste.

Para conseguir una carta de Receta se debe devolver a la reserva de ingredientes una ficha de cada uno de los que aparezcan dibujados en la carta de Receta. Inmediatamente después de obtener una carta de Receta se revela la siguiente, pudiendo cumplirla si se dispone de los ingredientes necesarios.



## 3. Fase de robo

Al final de cada turno, el jugador activo deberá robar cartas de acción hasta tener 3 en mano. También puede cambiar las cartas de su mano que no quiera por cartas nuevas del mazo de acción, hasta tener un total de 3 cartas.

Durante su turno podrá utilizar tantas cartas de acción como tenga en mano.



#### 4. Fase del T-Rex

Esta fase se inicia al finalizar una ronda, es decir, cuando todos los jugadores hayan jugado su turno.

Se tirará un dado y se colocará al T-Rex en la casilla de azul con ingrediente, cuyo valor coincida con el dado. Si la casilla está ocupada por la ficha de un jugador se resolverá como en la fase 1.5



#### FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador consigue 3 cartas de objetivo.

En ese momento se finaliza la ronda en curso y se procede al recuento de puntos.

#### Recuento de puntos

Los puntos de cada jugador variarán en función de los siguientes aspectos del juego a tener en cuenta:

3 puntos para el primero en preparar 3 recetas.

1 punto por preparar 1 receta, 3 por 2 recetas y 5 por 3 recetas preparadas.

1 punto por cada receta que sea favorita de tu dinosaurio.

1 punto por cada pareja ingredientes no canjeados.

5 puntos si consigues 3 recetas del mismo color.

3 puntos si consigues 3 recetas de distinto color.





# CARTAS DE ACCIÓN

Estas son las distintas cartas de acción que podemos encontrar en el mazo.



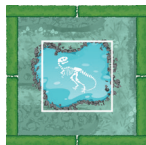
Vuelve a tirar un dado durante tu turno, antes de la fase de movimiento. En caso de no ser el jugador inicial de la ronda, deberás tirar uno de los dados restantes no utilizado por otro jugador.



Bloquea un ingrediente que tengas en tu zona de juego dándole la vuelta. Desde ese momento necesitará 2 ataques, ya sean del T-Rex o de un jugador, para poder ser perdido o robado.



Elige el resultado de uno de los dados disponibles antes de tu fase de movimiento. Este resultado sólo podrás utilizarlo para desplazar tu ficha de jugador y en ningún caso al T-Rex.



Con esta carta podrás desplazarte a una de las 4 casillas que conforman el lago. Allí podrás realizar 1 cambio de ficha de ingrediente si lo deseas.



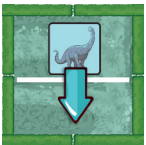
Puedes utilizar un dado para realizar un movimiento adicional. Para ello tira de nuevo un dado que ya hayas utilizado para desplazarte.



Podrás utilizar esta carta como cualquier ficha de ingrediente durante la fase de "Hora de Comer". Deberá permanecer en tu mano hasta el momento de canjearla.



Vuelve a tirar todos los dados durante tu turno, antes de la fase de movimiento. En caso de no ser el jugador inicial de la ronda, deberás tirar los dados no utilizados por otro jugador.



Puedes atravesar una línea blanca del tablero de manera vertical durante tu fase de movimiento.

**Nota:** Las cartas de acción con un rayo dorado en las esquinas pueden ser jugadas fuera de tu turno.

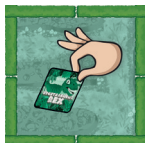




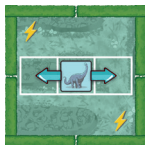
Cancela una carta de acción en el momento que esté siendo jugada por otro jugador. Esta carta se puede cancelar con otra carta igual y se aplicaría el efecto de la primera carta jugada.



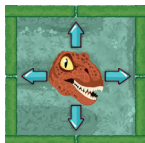
Utiliza esta carta para sustituir una carta de Receta en juego por otra del mazo de Recetas.



Robas una carta de acción al azar de la mano de otro jugador.



Desplázate una casilla colindante en el caso de ser atacado por el T-Rex o por algún otro jugador.



Con esta carta podrás mover al T-Rex a cualquier casilla con recuadro azul.

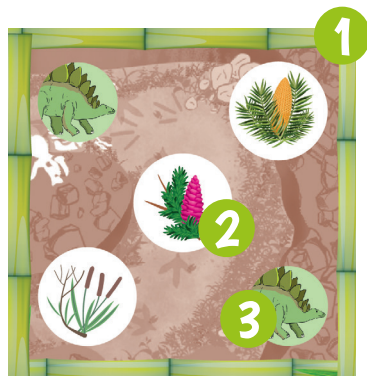


Elige un dado para otro jugador. Deberás hacerlo en el momento en que alguien comience su turno y no haya elegido sus dados aún para la fase de movimiento.

## CARTAS DE RECETA

Son las cartas que debes conseguir para ganar el juego. Estas cartas contienen los siguientes elementos:

- 1 Color de la carta, determina la obtención de puntos conseguidos según su color.
2. Combinaciones de 3 ingredientes cada una, que debes recopilar recorriendo el tablero durante la partida.
3. Dinosaurios: En algunas de ellas aparecen imágenes de los dinosaurios correspondientes a cada uno de los jugadores, éstas son las recetas favoritas de cada uno de ellos y puntúan de forma especial.



# PEQUESAURIOS (COMPETITIVO 6+)

## PREPARACIÓN

- 1 - Coloca el tablero por la cara de 25 casillas en el centro de la mesa.
- 2 - Cada jugador elige un dinosaurio y toma su ficha. En caso de desacuerdo, se reparten al azar.
- 3 - Mezcla el mazo de cartas de receta y colócalas boca abajo, al lado del tablero, formando un mazo con ellas. Seguidamente revela las 3 primeras cartas de mazo que representarán las recetas iniciales.
- 4 - Crea una reserva de fichas de ingredientes al lado del tablero, con tantas fichas de cada ingrediente como jugadores haya en la partida.
- 5 - Coge una ficha de cada tipo de ingrediente de la reserva creada, mézclalas y colócalas bocabajo de forma aleatoria sobre el tablero en las casillas marcadas con un recuadro de color azul: casillas 3,6,11,17,21,25.

6 Comenzará el jugador que conozca más nombres de dinosaurio.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega en diferentes rondas. En cada ronda los jugadores realizarán su turno empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario. Cada turno está dividido en 2 fases que deberán completarse antes de pasar al turno del siguiente jugador y son las siguientes:

1. Fase de Movimiento
2. Hora de Comer

Después de cada ronda completa se produce la fase de T-Rex.



## 1 Fase de movimiento

En esta fase el jugador activo tirará los 6 dados y escogerá 2 de ellos para desplazarse. Podrá (A) sumar o restar los dados y desplazarse con el número resultante, o (B) usar los dados por separado para realizar los dos movimientos independientes.

### 1.1 Como desplazarse por las casillas

El jugador se desplazará por el tablero de la misma forma que la modalidad normal de Vegetasaurus-Rex.

### 1.2 Casillas especiales

En el tablero encontrarás un gran atajo representado por un camino de huellas amarillas, con los que podrás transportarte y avanzar más rápidamente por el tablero. Una vez llegues con tu ficha a una de estas casillas especiales podrás desplazarte desde el punto de inicio del camino hasta el final de este y solo contabilizara como 2 movimientos, es decir, uno de entrada y otro de salida.

El lago funciona como en la modalidad normal de Vegetasaurus-Rex.

### 1.3 Recoger ingredientes

El jugador deberá conseguir un valor en los dados que le permita finalizar el movimiento sobre una casilla con recuadro azul que contenga un ingrediente.

Volteará dicha ficha, todos los jugadores podrán ver qué contiene y la dejará de nuevo boca abajo. Tomará dicho ingrediente de la reserva y lo dejará en su zona de juego bocarriba.



### 1.4 Desplazamientos del T-REX.

Desde el momento en que la ficha de T-Rex ocupa una casilla con recuadro azul, durante la fase de T-Rex, la casilla queda bloqueada y no se puede adquirir dicho ingrediente a no ser que el T-Rex se desplace a otra casilla. En estos casos los ingredientes se pueden conseguir realizando intercambios en el lago.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador consigue 3 cartas de Receta.

En ese momento se finaliza la ronda en curso y termina la partida.

La persona ganadora será la que consiga 3 cartas de Receta. En caso de empate, quien tenga más recetas favoritas de su dinosaurio (ver reglas generales, apartado cartas de Receta). Si continúa el empate, ¡habrá que jugar otra partida!



# TODOS CONTRA EL T-REX (MODO COOPERATIVO 10+)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Nos volveremos a poner en la piel de estos vegetasaurus y recorreremos el tablero en busca de deliciosas recetas. Esta vez debemos conseguir 3 cartas de Receta de forma cooperativa antes de que el T-Rex las destruya y así convertirnos en Vegetasaurus-Rex.

## PREPARACIÓN

La preparación de la partida es idéntica al modo normal del juego.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla de forma idéntica al modo normal de juego salvo algunas diferencias:

**1- CAMBIOS EN LOS MOVIMIENTOS:** En caso de moverse a una casilla ocupada por otro jugador, podrá realizarse intercambios de ingredientes sin límite de número entre los jugadores afectados. También podrá desplazarse a la casilla que contenga al T-Rex y realizar la fase de desafío del modo cooperativo.

**2- CAMBIOS EN LA FASE DE HORA DE COMER:** Las cartas de receta serán comunes para todos los jugadores, no así los ingredientes que seguirán siendo individuales de cada jugador.

**3- CAMBIOS EN LOS DESPLAZAMIENTOS EL T-REX:** Cuando sea el turno del T-Rex, deberá sacar una carta del mazo de acción al azar y ejecutarla al instante (o reservarla para los desafíos, según que carta sea). Después se desplazará (**Ver apartado 4 del modo normal de juego**) a una casilla que contenga un ingrediente, tomará ese mismo de la reserva o de la propia casilla sino quedasen en la reserva. Cuando tenga 3 ingredientes que le permitan conseguir una carta de Receta, lo hará como cualquier otro jugador. En caso de conseguir 3 cartas de Receta antes de que lo hagan los jugadores, el T-Rex ganará la partida.

**Nota:** En el modo cooperativo, los ataques del T-Rex se resuelven con desafíos. No como el punto 1.5 del modo normal de juego.



## DESAFÍOS

Cuando un jugador cae en la casilla donde se encuentra el T-Rex, o viceversa, se produce la fase de desafío. Se trata de un reto de tirada de dados siendo esta la principal característica de este modo de juego.

Si es el jugador el que se desplaza y cae sobre la casilla del T-Rex, podrá elegir entre retarlo o tomar un ingrediente de la casilla correspondiente. En caso de elegir retarlo, deberá tirar un solo dado contra un lanzamiento de dos dados del T-Rex. El dado más alto determinará quien gana el desafío. Si es el jugador quien gana, se acercará sigilosamente al T-Rex y le robará uno de sus ingredientes conseguidos. Si es el T-Rex quien saca el dado más alto, se habrá dado cuenta de que un dinosaurio trataba de robarle y lo ahuyentará fuera del tablero de juego.

Si es el T-Rex el que se desplaza sobre un jugador, se producirá la fase de desafío de manera automática. En caso de ganar el T-Rex, el jugador perderá un ingrediente que irá a la reserva y será expulsado del tablero de juego. Tendrá que volver a empezar desde la primera casilla en su próximo turno.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando los jugadores consiguen conjuntamente 3 Recetas o cuando lo hace el T-Rex.

## Cartas de acción (modo cooperativo)



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Deberá tirar de nuevo el dado de menor valor de una tirada de su siguiente desafío.



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Deberá tirar de nuevo todos los dados iguales o menores que 2, de su siguiente tirada de desafío.



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Sin efecto. No se realiza ningún movimiento.



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

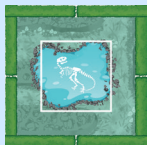
Para el T-Rex: En el siguiente desafío el jugador oponente al T-Rex deberá usar el dado de menor valor.



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal o bien usarse para tomar un dado extra en una tirada de desafío.

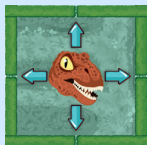
Para el T-Rex: En el siguiente desafío contará con un dado extra.





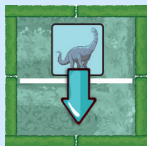
Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Se podrá desplazar al lago dejando bloqueadas las 4 casillas centrales, tanto para entrar y realizar intercambios como para permitir el paso de otros jugadores.



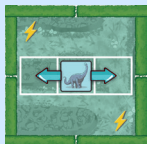
Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Se desplazará a la casilla más próxima donde se encuentre un jugador y lo atacará comenzando la fase de desafío.



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Obliga a todos los jugadores a bajar una línea en el tablero de juego. (Incluso si con ello son expulsados del tablero).



Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Expulsa a todos los jugadores del tablero de juego.

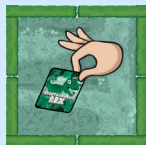


Para el jugador: mismo uso que en el modo normal.

Para el T-Rex: Obliga a todos los jugadores a descartar una carta de acción de su mano al azar.

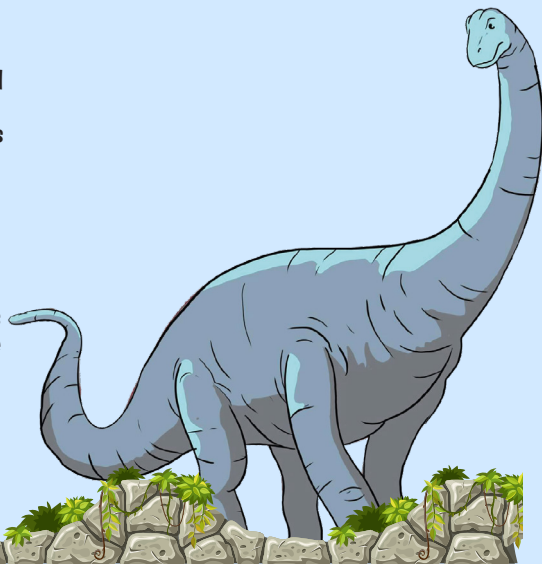


Tiene el mismo uso que en el modo normal tanto para el jugador como para el T-Rex.



Para el jugador: Roba una carta de acción del T-Rex

Para el T-Rex: Descarta al azar 1 carta de acción de cada jugador.



# EL ÚLTIMO VEGETASAURUS (MODO SOLITARIO)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Esta vez serás el último vegetasaurus de la zona en una lucha contra el gran T-Rex, reúne ingredientes y sé el primero en conseguir 3 Recetas antes de que el T-Rex y sus secuaces las destruyan.

## PREPARACIÓN

La preparación de la partida es idéntica al modo normal del juego

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla de forma idéntica al modo normal de juego salvo algunas diferencias:

**CAMBIOS EN LA FASE T-REX:** Después del turno del jugador comienza el turno del T-Rex y los demás dinosaurios. En primer lugar se descubren 4 cartas de acción (una por cada dinosaurio enemigo) y se ejecutan como se muestra en el apartado siguiente. Después se moverán los dinosaurios (incluido el T-Rex) del mismo modo que se explica 4.4 Con la diferencia de que en este caso habría que tener en cuenta los desafíos siguientes.

Los desafíos de dinosaurios que no sean el T-Rex serán de 1vs 1 dado

**CAMBIOS EN LOS MOVIMIENTOS DEL T-REX:** Cuando sea el turno del T-Rex, deberá sacar una carta del mazo de acción al azar y ejecutarla al instante.

Ver apartado 14.2 valores de las cartas de acción para el T-Rex.

Después se desplazará a una casilla que contenga un ingrediente y tomará ese mismo de la reserva. Cuando tenga 3 ingredientes que le permitan preparar una receta completa, lo hará como cualquier otro jugador. En caso de conseguir completar 3 Recetas antes de que lo haga el jugador, el T-Rex ganará la partida.

A continuación se desplazarán los dinosaurios secuaces, aplicando el mismo criterio que con el T-Rex.

## DESAFÍOS

Los desafíos en el modo solitario funcionan de la misma forma que en el modo cooperativo.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando el jugador consigue 3 cartas de Receta o cuando lo hace el T-Rex y sus secuaces consiguen 5 cartas de Receta.





# MALVADO T-REX (MODO COOPERATIVO 6+)



## OBJETIVO DEL JUEGO

Nos volveremos a poner en la piel de estos vegetasaurus y recorreremos el tablero en busca de deliciosas recetas. Esta vez debemos conseguir 3 cartas de Receta de forma cooperativa antes de que el T-Rex las destruya y así convertirnos en Vegetasaurus-Rex.

## PREPARACIÓN

La preparación de la partida es idéntica al modo Pequesaurios del juego.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla de forma idéntica al modo Pequesaurios de juego salvo algunas diferencias:

**1- CAMBIOS EN LOS MOVIMIENTOS:** En caso de moverse a una casilla ocupada por otro jugador, podrá realizarse intercambios de ingredientes sin límite de número entre los jugadores afectados. También podrá desplazarse a la casilla que contenga al T-Rex y realizar la fase de desafío del modo cooperativo.

**2- CAMBIOS EN LA FASE DE HORA DE COMER:** Las cartas de receta serán comunes para todos los jugadores, no así los ingredientes que seguirán siendo individuales de cada jugador.

**3- CAMBIOS EN LOS DESPLAZAMIENTOS EL T-REX:** Durante la Fase de T-Rex, éste se desplazará (**Ver apartado 3 del modo "Todos contra el T-Rex"**) a una casilla que contenga un ingrediente, tomará ese mismo de la reserva. Cuando tenga 3 ingredientes que le permitan conseguir una carta de Receta, lo hará como cualquier otro jugador. En caso de conseguir 3 cartas de Receta antes de que lo hagan los jugadores, el T-Rex ganará la partida.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando los jugadores consiguen conjuntamente 3 cartas de Receta o cuando lo hace el T-Rex.





## AGRADECIMIENTOS

Este juego no sería lo que es sin la inestimable ayuda de un grupo de personas, que desinteresadamente han puesto todo su empeño en pulir sus reglas en largas noches de testeo. Sufriendo los estragos de Tabletopia. Son los *Testeadores del Cretácico*.

En orden alfabético: Almudena L.R., Brer Ballesteros, Bruno Fernández (Círculo Friki), Dani (El Antro del Jugón), David S. Serrano (Dandra), David Escruela (Gorrinada), Jesús Otero, Juan José Melero (Draxen BG), Marius Vila (Círculo Friki), Nachete VB Gamer, Raúl Rodríguez (Runrul).

Agradecimiento especial a la Asociación Ludo. Por la jornada de testeos en Zacatrús (Sevilla), con la ayuda de: Chus (Perroloko Games), Javier Romero, José A. de Arce, Laura Frías y Manu Sánchez Montero (Profe Manu),

Otros amigos que han probado el juego y me han ayudado con sus impresiones: Joaquín Morales, Soraya García (El Gato en el Tablero), María José Pablos, Manuel Domínguez, Edu Ferreras, Manuel G.R., María Jesús, Inma Leal, Baldo F.C.





EN