

JUEGOS DE MESA



Título	Edad	Nº Jugadores	Tiempo	Descripción
Augustus Base	8+	2 a 6	30'	Ahora sois <i>legati Augusti</i> , representantes de Augusto, y vuestra misión será mantener las instituciones existentes en las provincias del Imperio. Pero vuestra ambición os lleva a desear el título de cónsul, elegido cada año por el Senado. Para ello deberéis contar con el apoyo de los senadores más influyentes y controlar provincias que os permitan reunir tanta riqueza como sea posible. Únicamente el más poderoso de entre vosotros podrá reclamar este título.
Black Stories : 50 misterios escalofriantes	12+	1 a 100	15'	Black Stories es un juego de misterio, en donde a través de preguntas cuyas respuestas sean SI y NO o IRRELEVANTE, los jugadores intentarán descifrar el misterio que oculta el Guardián. ¡Resuelve los acertijos! Reconstruye los detalles de cada incidente, pieza a pieza, haciendo preguntas, adivinando o reuniendo pruebas tu sólo o con amigos. Un juego de adivinanzas espeluznante pero divertido sin el que no debería celebrarse ninguna fiesta, y uno que sin duda te tendrá pronto bajo su hechizo.
Blitz Español	10+	3 a 6	30'	¡Blitz es un juego de reflejos que te hará perder la cabeza! El objetivo del juego es ser el jugador que consiga más cartas al final de la partida.
Dixit Classic	6+	3 a 6	30'	Una imagen vale más que mil palabras. <i>Dixit</i> es un juego innovador de conjeturas creativas que ofrece un entretenimiento delicioso y estimulante para todos tus amigos y familiares, conviértete en un narrador que trata de explicar con palabras una de las preciosas ilustraciones de las cartas de Dixit.
Doble Doble Clásico	3+	2 a 8	15'	Velocidad, observación, reflejos... <i>Dobble</i> es un juego de cartas que se basa en la velocidad, observación y reflejos, en el que los jugadores compiten por encontrar el símbolo que coincide entre las cartas. Más de 50 símbolos y 55 cartas, con uno, y solamente un símbolo idéntico entre cada carta. ¿Serás capaz de descubrirlo?
Duplik español	12+	3 a 10	45'	¡Describe! ¡Dibuja! ¡Comenta! Describe una divertida ilustración a toda velocidad, ¡mientras los demás tratan de dibujarla!
Faunos	6+	3 a 6	15'	En Faunos, los jugadores intentan cazar la mayor cantidad de animales posibles, sin sobrepasar al jugador que tiene más cartas de cada tipo de animal, porque si no despertarás la envidia de tus contrincantes y no podrás ocupar esa preciada comida.
Gangsta	12+	3 a 6	30'	Este juego trata de como el capo de una de las mafias, su objetivo es hacer que las transacciones ilegales se realicen en el lugar correcto de la ciudad para no ser descubierto. A comienzos de los años 60 la Mafia tiene el control de las calles. Como el capo de una de las mafias, tu objetivo es hacer que las transacciones ilegales se realicen en el lugar correcto de la ciudad para no ser descubierto. Sin embargo, la ley está siempre atenta por lo que el tiempo es limitado y debes ser muy ágil para lograr concretar la transacción sin ser capturado.
Linaje	6+	3 a 8	25'	En esta épica batalla los jugadores intentarán descartarse lo antes posible de sus luchadores y así poder poner fin a esta innecesaria guerra. Linaje es un juego de cartas muy estratégico, diseñado para quienes buscan un desafío mayor a la simple diversión. Si bien las reglas son muy simples de aprender, la técnica para ser un verdadero campeón es difícil de conseguir.
Los hombres lobo de Castronegro	10+	8 a 18	30'	Hay terribles monstruos viviendo entre nosotros. <i>Hombres lobo de Castronegro</i> es un juego de suspense que usa un Moderador de juego para supervisar el enfrentamiento entre los hambrientos hombres lobo y los aldeanos que quieren eliminarlos. Al comienzo del juego el Moderador coge el número apropiado de cartas de personaje, las mezcla y le da una a cada jugador. Una vez que recibes tu carta, la miras en secreto y la colocas boca abajo frente a ti.
Mascarade	10+	2 a 13	30'	Manipula y estafa a tus oponentes. <i>Mascarade</i> es un juego de engaño diseñado por el genial Bruno Faidutti, que te permitirá manipular a los personajes influyentes de la ciudad mientras te ocultas tras una máscara para estafar a tus oponentes y enriquecerte a su costa.
Nocturna	12+	3 a 5	30'	Un grupo de avariciosos hermanos han heredado la casa de la Abuela Nocturna. En realidad ellos nunca escucharon hablar de ella, pero pronto sabrán demasiado. El testamento exigía una cosa: dejar cada objeto en la pieza correspondiente, siguiendo las imágenes de unas antiguas fotos de las habitaciones. Quien consiga armar más habitaciones, podrá reclamar el resto de la herencia.
Pictomanía	9+	3 a 6	25'	A lo largo de seis rondas, los jugadores dibujaran en sus paneles un elemento que viene recogido en un panel central formado por seis cartas de seis conceptos. Cada jugador recibe al comienzo de la ronda dos cartas que le permiten localizar el concepto que les toca ilustrar. De forma simultánea, los jugadores proceden a dibujar su concepto y, a la vez, deben detectar qué están dibujando los demás. Para ello cada jugador dispone de un mazo de cartas con los números, y se debe colocar el valor de la carta que creemos que el jugador está dibujando, ya que cuanto antes lo adivinemos, más puntos recibiremos. La ronda finaliza cuando los jugadores reclaman unas losetas de "cuenta atrás". Cada jugador

				anotará puntos por los aciertos sobre los demás y perderán puntos si los demás no aciertan su ilustración.
--	--	--	--	--

Súbete al troncal	6+	3 a 6	15 a 30'	Juego inspirado en los problemas de transporte de Santiago conocido como TranSantiago. Los jugadores reciben tarjetas con personas que desean viajar por la ciudad, ya sea en autobús o en metro. Cada pasajero paga una cantidad diferente de dinero (los niños pagan menos). Pero debido a que el servicio es tan malo, la mayoría de los pasajeros parecen muy infelices. Cada ronda los jugadores deben elegir una de las tarjetas de pasajeros que tiene en sus manos y colocarlas en uno de los 3 medios de transporte disponibles. Una vez que se excede la capacidad (11, 13 o 17), el jugador debe tomar a cada pasajero y ponerlos frente a él. También hay pasajeros especiales que afectan a los demás (ladrones, payasos, policías y otros). Al final del juego, el jugador con mayor infelicidad será eliminado. Los otros jugadores cuentan el dinero recaudado. El jugador con más dinero gana el juego.
Timeline eventos, inventos y multitemático	8+	2 a 8	15'	¡Coloca tus cartas en el tiempo adecuado! <i>Timeline</i> es un juego con 220 cartas. Cada carta muestra un evento histórico, un invento o un descubrimiento en ambas caras pero con el año solo impreso por una de las dos. Los jugadores juegan su turno ordenando las cartas en una fila frente a ellos. Después de poner la carta debes comprobar la fecha, si la fecha es correcta la carta se queda en la fila pero si no debes descartarla juego y robar otra.
Tyranos	8+	6 a 9	45'	Es un juego de cartas basado en <i>el juego del presidente</i> . En el caso de Tyranos, además de una distribución específica de las cartas, su originalidad son las limitaciones y privilegios que tienen algunas de ellas (<i>poder ser comodín, acompañar a cartas disminuyendo de rango, etc.</i>).
Vendimia	10+	2 a 4	30'	Los jugadores representan a los productores de vino chileno que han de cultivar diferentes cepas de vino, producirlo y luego venderlo. Para ello deberán estar atentos a las condiciones de la demanda en cada turno. En el proceso tendrán que hacer frente a la sequía y otros obstáculos que podrán poner en peligro su negocio. El jugador que consigue reunir más dinero será el ganador.
Vote por mí	12+	2 a 4	30'	En este juego asumes el papel de un candidato político e intentas que la brigada de trabajadores, de tu comando llenen la ciudad con tus carteles para llegar a todos los votantes. Durante la partida debes manejar bien tus recursos, no vaya a ser que por tomar una ubicación te quedes sin trabajadores para llegar a la próxima y tus bodegas queden llenas de propagandas sin utilizar (¡no puedes ni administrar tus recursos y pretendes administrar los de mucho!) o que tus trabajadores trabajen para otro (¡no gobiernas a unos pocos y quieres gobernar a muchos!). El jugador que logre colocar todos sus carteles en la ciudad antes de que se acabe el mazo de ubicaciones será el ganador del juego.