



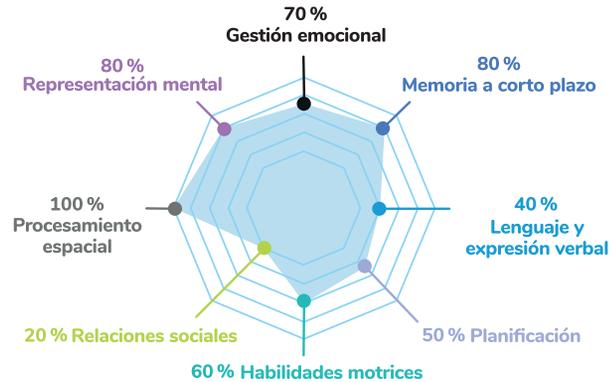
Reglas de juego  
págs. 2 a 5

Opinión de  
nuestros expertos  
págs. 6 a 11



## COMENTARIO DEL EQUIPO

**Cortex Access+** es una adaptación del popular juego de cartas **Cortex**, publicado por Zygomatic y distribuido por Asmodee.



### Representación mental:

La representación mental consiste en visualizar mentalmente un objeto, idea, situación o similar.

### Gestión emocional:

La gestión emocional se basa en saber controlar el propio estado emocional. Permite reducir los efectos negativos de una emoción, disminuir las tendencias impulsivas y centrarse en lo que nos proporciona alivio o felicidad.

### Memoria a corto plazo:

Existen distintos tipos de memoria. La memoria a corto plazo puede retener una pequeña cantidad de información durante un breve periodo de tiempo. La memoria operativa nos permite reflexionar sobre esta información. Ambos tipos de memoria hacen posible la conceptualización, efectuar cálculos mentales y mucho más.

### Lenguaje y expresión verbal:

El lenguaje oral nos permite expresar ideas verbalmente, usar el vocabulario que hemos aprendido y desarrollar la dicción y la pronunciación.

### Planificación:

Planificar implica establecer un procedimiento para alcanzar un objetivo. Nos permite organizarnos y tomar decisiones en situaciones complejas.

### Habilidades motrices:

Una habilidad motriz es la capacidad de utilizar los músculos para efectuar movimientos como caminar, correr, montar en bicicleta, etc. Concretamente, las habilidades motrices finas requieren el uso de la musculatura para realizar movimientos precisos, como manipular objetos pequeños (para escribir o dibujar, por ejemplo), atarse los cordones de los zapatos, etc.

### Relaciones sociales:

Las relaciones sociales engloban todas las interacciones y comunicaciones que tenemos con los demás, así como todos los tipos de lazos personales que desarrollamos.

### Procesamiento espacial:

El procesamiento espacial nos permite percibir los objetos que nos rodean y orientarnos en nuestro entorno.



10 Cartas de Textura



10 Cartas de Desafío táctil



## Contenido



62 Cartas de Desafío con dos niveles de dificultad:

- › 31 Cartas Fáciles (verdes)
- › 31 Cartas Avanzadas (azules)



1 Cuaderno de respuestas



1 Cuaderno de reglas



## Objetivo del juego

Ser el jugador con más cartas de Desafío al final de la partida.



## Preparación de la partida

- 1 Elige el nivel de dificultad de las cartas de Desafío: Fácil (las que tienen el reverso verde) o Avanzado (las que tienen el reverso azul). Se pueden mezclar ambos tipos de cartas para jugar una partida más larga.
- 2 Añade las 10 cartas de Desafío táctil al mazo de cartas de Desafío y barájalo.
- 3 Coloca el mazo de cartas de Desafío en el centro de la mesa, bocabajo. El símbolo que hay en el reverso de las cartas indica el tipo de desafío que plantean (ver páginas 4 y 5).

- 4 Sitúa las 10 cartas de Textura sobre la mesa, dejando bocarriba la cara con relieve para que todos los jugadores puedan verlas (podéis variar la cantidad de estas cartas en función del número de jugadores y el tiempo disponible).
- 5 Invita a todos los jugadores a mirar, describir, nombrar y tocar las cartas de Textura hasta que las hayan memorizado.
- 6 A continuación, reúne todas las cartas de Desafío táctil y apártalas a un lado, bocabajo.
- 7 ¡Ya estáis listos para empezar a jugar!



## Cómo jugar

Cada carta plantea un desafío que los jugadores han de completar. El símbolo del desafío aparece en el reverso de cada carta. Explica en qué consiste el desafío antes de darle la vuelta a la carta.

Cuando el anverso de la carta esté visible, el jugador que crea tener la respuesta o quiera intentar el desafío debe levantar la mano. Si varios jugadores levantan la mano al mismo tiempo, se elige uno de ellos al azar y de manera imparcial.

Recuerda: solo se permite una respuesta por jugador y carta.

› **Respuesta correcta:** El jugador gana la carta de Desafío y se la pone delante, boca abajo.

› **Respuesta equivocada:** El jugador pierde un turno y no recibe la carta.

Luego puede probar suerte el segundo jugador que levantó la mano, y así sucesivamente.

**Si ninguno de los jugadores da la respuesta correcta,** se descarta la carta de Desafío y se procede con la siguiente.

*Nota: si tenéis dudas sobre una respuesta, utilizad el número que hay en el reverso de la carta para consultar el cuaderno de respuestas y hallar el razonamiento de la respuesta.*

## Los distintos tipos de desafíos



### Desafíos de ANÁLISIS

› **Nivel Fácil:** Encontrar los tres puntos del mismo color que formen una línea recta (vertical, horizontal o diagonal).

› **Nivel Avanzado:** Encontrar los cuatro puntos del mismo color que formen una línea recta (vertical, horizontal o diagonal).



### Desafíos de CASILLAS

› **Nivel Fácil:** Contar lo antes posible el número de casillas vacías que hay en la ilustración (puede haber hasta 19 casillas).

› **Nivel Avanzado:** Contar lo antes posible el número de casillas vacías que hay en la ilustración (habrá más de 19 casillas vacías).



### Desafíos de PIEDRA, PAPEL, TIJERAS

› **Nivel Fácil:** Imitar el gesto indicado lo antes posible.

› **Nivel Avanzado:** Jugar usando las reglas del juego Piedra, papel, tijeras (las tijeras vencen al papel, el papel vence a la piedra y la piedra vence a las tijeras).



### Desafíos de MULTITAREA

› **Nivel Fácil:** Usar los dedos de una mano para indicar el número obtenido en el dado y, al mismo tiempo, decir en voz alta el número que aparece en el bocadillo.

› **Nivel Avanzado:** Usar los dedos de una mano para indicar el número obtenido en el dado y los dedos de la otra mano para indicar el número que aparece en el bocadillo.



### Desafíos de RAZONAMIENTO

› **Nivel Fácil:** Localizar la figura que encaja perfectamente en la ilustración. Las figuras se muestran orientadas en la misma posición que ocuparían en el espacio vacío de la ilustración.

› **Nivel Avanzado:** Señalar la figura que encaja perfectamente en la ilustración. Las figuras no se muestran orientadas en la misma posición que ocuparían en el espacio vacío de la ilustración.



## Desafíos de LABERINTO

› **Nivel Fácil:** Hallar la salida del laberinto empezando desde el centro. Hay tres salidas posibles y una única solución.

› **Nivel Avanzado:** Hallar la salida del laberinto empezando desde el centro. Existen varias soluciones para las cuatro salidas posibles.



## Desafíos de COORDINACIÓN

› **Nivel Fácil:** Usando una mano cualquiera, el jugador debe colocarse el número indicado de dedos en el lado de la cara que se muestre en la ilustración.

› **Nivel Avanzado:** Usando ambas manos, el jugador debe colocarse el número indicado de dedos en el lado de la cara que se muestre en la ilustración.



## Descripción de las cartas de Desafío táctil

Las cartas de Desafío táctil están diseminadas por el mazo de robo y aparecen en momentos aleatorios de la partida.

Cuando se roba una carta de Desafío táctil, el jugador que haya ganado la anterior carta de Desafío debe intentar el desafío táctil.

Toma una de las 10 cartas de Textura y entrégasela al jugador sin que la mire. El jugador dispone de 30 segundos para reconocer y nombrar el objeto

que aparece en la carta usando solamente el tacto. Puede consultar las imágenes que hay en la contraportada de las reglas de juego o el cuaderno de respuestas a modo de pistas.

Si responde correctamente, gana la carta de Desafío táctil. Si se equivoca, la carta de Textura se devuelve a su mazo y la partida continúa con la siguiente carta de Desafío.



## Fin de la partida

La partida termina cuando no queden más cartas en el mazo de cartas de Desafío. El jugador que haya conseguido más cartas de Desafío será el vencedor.



## Reglas para 1 jugador

**Objetivo del juego:** Ganar ocho cartas de Desafío.

**Preparación de la partida:** La partida se prepara igual que para varios jugadores, pero sin incluir cartas de Desafío táctil, que no se utilizan en esta variante de juego. Elige tres cartas de Textura y apártalas a un lado, bocabajo.

**Cómo jugar:** La partida transcurre igual que con varios jugadores.

Si el jugador acierta la respuesta, gana la carta de Desafío.

De no ser así, se descarta.

Cuando el jugador haya ganado tres cartas de Desafío, se planteará un desafío táctil usando una de las tres cartas de Textura. El jugador debe tratar de identificar el objeto por el tacto. Si lo consigue, recibe la carta (cuenta como una carta de Desafío). Si fracasa, la carta de Textura se devuelve a su mazo y la partida continúa.

Puede plantearse otro desafío táctil cuando el jugador haya ganado otras tres cartas de Desafío.

**Fin de la partida:** La partida termina cuando el jugador haya ganado ocho cartas de Desafío. Este número puede ajustarse en función del tiempo disponible y de las preferencias del jugador.

## Introducción

“ Al diseñar nuestros juegos, procuramos plasmar la opinión de nuestros expertos. Gracias a su aportación podemos informar a profesionales, cuidadores y pacientes sobre los beneficios de cada juego y las funciones cognitivas que se ejercitan con ellos.

¡Desde el equipo de **Access+** os deseamos una feliz partida!



**CHRISTOPHE DEBIEN**  
*Especialista en psiquiatría clínica*

**Christophe Debien es un psiquiatra profesional que participa en la implementación del plan Vigilans en Francia. También está a cargo de la división interventora de la línea 3114 para prevenir el suicidio, dirigida por el hospital universitario de Lille, Francia.**

“ Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda.

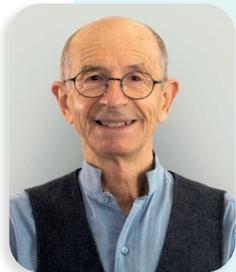
Probablemente sea esta la razón por la que en sanidad usamos juegos a diario como herramienta de cuidado, ya sea para estimular el desarrollo de la memoria, mejorar el déficit de atención y proyección o incluso rehabilitar habilidades motrices mermadas.

Pero los juegos son más que eso: ofrecen una experiencia compartida, un espacio donde el rendimiento importa menos que la interacción social. Los jugadores aprenden a reconocer sus propias emociones, aceptarlas, expresarlas y compararlas con lo que sienten los demás jugadores. Aprenden a transmitir cosas (a veces sobre sí mismos) y, por encima de todo, a construir recuerdos compartidos. Los juegos constituyen una vía de escape, establecen un momento y un lugar en los que uno puede olvidar o afrontar las dificultades de la vida cotidiana.

La nueva línea de juegos **Access+** no solo ofrece diversión para cuidadores y cuidados. Va mucho más allá: posibilita la aplicación terapéutica de estos juegos adaptándolos y transformándolos, de modo que todos los implicados, tanto familiares como terapeutas y pacientes, se desarrollen juntos.

Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda. ”





### PROF. PHILIPPE ROBERT *Profesor de Psiquiatría*

Philippe Robert enseña Psiquiatría en la universidad de Côte d'Azur y dirige al equipo de Cognición, Conducta y Tecnología (CoBTek), además de ser catedrático del Departamento de Logopedia.

“ Los problemas de concentración y memoria, la incapacidad para organizarse de cara a una actividad recreativa o profesional, la desmotivación, la ausencia de emociones, el desinterés por las relaciones sociales... todos pueden ser síntomas de una afección neurodegenerativa como la enfermedad de Alzheimer y otros males asociados, pero también de trastornos neuropsiquiátricos como la depresión, el estrés psicotraumático o la esquizofrenia.

Hace ya muchos años que los profesionales de la salud están interesados en la aplicación de remedios no farmacológicos para estas patologías. Ya sea de manera individual o en terapias de grupo, esta clase de intervenciones presenta diversas metodologías que incluyen los juegos de mesa entre ellas.

En junio de 2021 se reunió un grupo de expertos terapeutas, investigadores, cuidadores, artistas y especialistas en juegos para definir la labor que podían desempeñar los juegos de mesa en intervenciones no farmacológicas. Recomendaron el uso de juegos principalmente para estimular las funciones cognitivas, la motivación y las emociones positivas, además de promover la interacción social. Dependiendo del tipo de patología y de su gravedad, conviene adaptar el nivel de dificultad del juego para evitar que la persona se sienta abrumada por la derrota; en su lugar, lo que se busca es favorecer el éxito de todos los participantes. Estas recomendaciones se han aplicado al diseño de la línea de juegos **Access+**.

Los juegos de mesa no son medicamentos para sanar trastornos mentales. Su función va mucho más allá, pues mejoran la calidad de vida de las personas.

¡Que os divirtáis!





## ANICK PELLETIER

*Maestra de educación especial, licenciada en ciencias de adaptación social y académica*

Anick Pelletier lleva desde 2003 trabajando con estudiantes que presentan alguna discapacidad o problemas de adaptación o aprendizaje. Fundó la clínica Optineuronos y el método de rehabilitación OptiFex. También es profesora y conferenciante, escribió la *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (guía de uso de juegos de mesa para aprender y divertirse), ha diseñado tres juegos, lleva el canal de YouTube OptiJeu e inició el proyecto de investigación JEuMETACOGITE.

“ Hoy en día, los juegos de mesa ocupan un lugar destacado en nuestras relaciones con parientes y amigos. Los beneficios que aportan son aún más importantes para los niños, ya que les permiten desarrollar numerosas habilidades.

Cuando un niño juega a un juego de mesa, siempre y cuando se haya elegido adecuadamente (con una complejidad apropiada para su edad, atractivo visual, sensación de logro, diversión, etc.), se establece un lazo emocional casi en el acto. Este vínculo natural le permite recurrir a sus recursos intelectuales y ejecutivos sin fatigarse por el esfuerzo. Además, debido a la naturaleza intrínsecamente participativa de los juegos de mesa, esta actividad estimula el desarrollo de las habilidades sociales del niño, pues le exige flexibilidad para mostrarse abierto a las ideas de los demás jugadores y ajustar sus reacciones tanto a sus jugadas como a las reglas del juego. Los niños también aprenden a ejercer y reforzar sus funciones cognitivas y ejecutivas, así como las destrezas específicas que requiera el propio juego: control de emociones e impulsos, planificación y organización, memoria, habilidades lingüísticas o de lógica matemática, etc.

Los juegos de mesa han demostrado ser un método excelente para estimular estas funciones, que pueden ser deficitarias en niños con trastornos cognitivos, del desarrollo o de otros tipos.

Una vez adaptado, este medio tan ameno constituye una herramienta ideal de evaluación, activación e intervención para el desarrollo infantil.

La línea de juegos **Access+** se ha diseñado para ayudar a familias y profesionales sanitarios a alcanzar estos objetivos. Ofrece un surtido variado de juegos que se han adaptado para facilitar su uso y servir como introducción a los juegos sociales (mediante reglas simplificadas, ayudas visuales y táctiles, etc.). Y lo que es más: estas modificaciones alivian la carga mental (pues no requieren la gestión de varios elementos a la vez) y se adaptan a contextos específicos. Esta línea de juegos se ha concebido expresamente para ayudar a intervenir en trastornos concretos de carácter cognitivo, ejecutivo, social, conductual o del aprendizaje. Por tanto, cada producto **Access+** posee la sutileza necesaria para establecer un vínculo emocional y proporcionar momentos de diversión, a la par que estimulan ciertas funciones y habilidades que puedan presentar carencias para contribuir a su desarrollo. ”



# Funciones cognitivas que se ejercitan con *Cortex Access+*

## *Atención y observación*

**Se usan en estos retos:** Análisis – Casillas – Piedra, papel, tijeras – Multitarea – Razonamiento – Laberinto – Coordinación

Los jugadores deben concentrarse y prestar mucha atención para examinar de manera rápida y estratégica (observar) los detalles visuales presentados (piezas de juego, casillas, recorridos, etc.) sin distraerse.

También han de concentrarse para realizar la acción apropiada y resolver más de dos tareas, o bien procesar múltiples datos de forma simultánea.

## *Flexibilidad y regulación de los impulsos*

**Se usan en estos retos:** Multitarea – Análisis – Casillas – Piedra, papel, tijeras – Razonamiento – Laberinto – Coordinación

Los jugadores deben pisar el freno mental para no precipitarse y arriesgarse a cometer errores en sus tareas de análisis, colocación, rastreo o duplicación (según el reto).

En el nivel «Avanzado» del reto de Coordinación, los jugadores deben retener múltiples datos independientes sin confundirlos. Esto dificulta aún más el no actuar de manera impulsiva.

El reto de Multitarea pone a prueba la capacidad de los jugadores para alternar diferentes tareas.

## *Memoria operativa y a corto plazo*

**Se usan en estos retos:** Análisis – Casillas – Piedra, papel, tijeras – Multitarea – Razonamiento – Laberinto – Coordinación

Dependiendo del reto, los jugadores deben retener lo siguiente en su memoria a corto plazo: las casillas que ya han contado, los gestos que han de imitar, los recorridos equivocados, etc.

También tienen que discernir entre la información correcta que han de recordar y la incorrecta que deben descartar, y a menudo deberán procesar dos órdenes simultáneas.

Esta constante labor de procesamiento y reajuste requiere que los jugadores empleen la memoria operativa, que actualiza constantemente la información retenida en su memoria a corto plazo.

## *Representación mental y habilidades motrices*

**Se usan en estos retos:** Piedra, papel, tijeras – Multitarea – Coordinación – Análisis – Casillas – Razonamiento – Laberinto

Al reflexionar, los jugadores utilizan representaciones mentales para identificar rápidamente secuencias, contar casillas vacías, rotar ilustraciones, etc. También deben visualizarse a sí mismos realizando los gestos para poder ejecutarlos físicamente.

## *Cálculo*

**Se usa en estos retos:** Casillas

Los jugadores han de utilizar sus habilidades de cálculo para completar el reto de Casillas. También deben aplicar estrategias de emparejamiento visual para poder contar más deprisa.

## *Anticipación, planificación, organización y flexibilidad estratégica*

**Se usan en estos retos:** Razonamiento – Laberinto

Los jugadores deben planear y organizar sus movimientos y operaciones al tiempo que ejercitan su flexibilidad estratégica para realizar los ajustes necesarios sobre la marcha.

## *Habilidades motrices, representación mental y memoria a largo plazo*

**Se usan en estos retos:** Táctiles

Las cartas de Textura ejercitan el sentido del tacto. Los jugadores traducen la información percibida en imágenes mentales para luego cotejarlas con la información que ya poseen y reconocer lo que están tocando.



## MATHILDE TRO

*Directora de Terapias no Farmacológicas en Korian (Francia)*

Mientras cursaba el segundo año de su máster en psicología con especialidad de gerontología, Mathilde Tro se unió al grupo Korian en febrero de 2014, habiendo ejercido previamente en residencias geriátricas, centros de rehabilitación y asistencia postoperatoria, y unidades de terapia cognitiva conductual. Ha contribuido a implementar procedimientos terapéuticos basados en las capacidades del individuo como respuesta a un envejecimiento patológico. Dirige el Departamento de Terapias no Farmacológicas desde 2021.

“ ¡El juego es importante a todas las edades! Tanto niños como adultos juegan, ¿por qué no iban a hacerlo los ancianos? El mito de que juegos y juguetes son solo para niños puede llevarnos a pensar que estas herramientas no tienen cabida en la tercera edad. Sin embargo, está demostrado que facilitan el cuidado de ancianos con patologías neurodegenerativas. Cuando los cuidadores juegan con una persona mayor, el juego establece el marco de su interacción.

En consecuencia, ser cuidado o cuidador deja de ser importante: ambos son jugadores y, por tanto, iguales en lo que respecta a las reglas; el propósito es disfrutar del placer del momento. Dado que en el contexto del juego está permitido cometer errores, esto no se considera un fracaso, siempre y cuando la dinámica se adapte a las capacidades de la persona. Esta adaptación, unida a la planificación, es la clave para que todos los participantes disfruten de la sesión. El juego puede utilizarse como herramienta para estimular y preservar capacidades, y luego, una vez que la enfermedad alcance un estadio avanzado, puede contribuir a priorizar las nociones de disfrute y experiencia compartida. No obstante, este paso puede suponer un obstáculo en los cuidados si se comete el error de infantilizar. Los ancianos deben ser capaces de ejercer su libre albedrío, sea cual sea su patología y su evolución. Por tanto, deben ser ellos quienes elijan el juego al que quieren jugar, o cómo quieren jugarlo, y el profesional ha de adaptarse a sus deseos con ayuda de los juegos **Access+**.

”





### CÉDRIC GUEYRAUD

*Doctor en Ciencias de la Educación, director del centro nacional para la formación lúdica en Francia (FM2J) y profesor titular en las universidades de Lyon 1 y Lyon 2.*

Cédric Gueyraud dirige el centro nacional para la formación en oficios de juegos y juguetes en Francia (FM2J), además de ofrecer talleres y charlas a diversos profesionales y cuidadores que desean utilizar juegos con personas en situación de vulnerabilidad. Ha publicado numerosos artículos, incluida la tesis doctoral *Jeu et maladie d'Alzheimer* (los juegos y la enfermedad de Alzheimer).

“ Todo el mundo tiene una faceta juguetona, pero, cuando una persona vive con una discapacidad o presenta ciertas patologías relacionadas con la vejez, tanto cuidadores como profesionales sanitarios tienen más dificultades para conseguir que aflore esa faceta.

Teniendo en cuenta los beneficios que proporcionan los juegos, es crucial que las personas más vulnerables tengan acceso a ellos. Jugar a un juego establece un espacio de libertad, independencia y creatividad que propugna una sensación de realización. Para profesionales y cuidadores, los juegos sirven como un objeto cultural, una herramienta educativa y terapéutica, un facilitador social. El propósito de un juego no tiene por qué variar para promover estos intereses. Más bien al contrario: cuanto más entretenido y divertido sea el juego, mayor bienestar y satisfacción infundirá a los jugadores.

Dicho esto, cuando se enfrentan a ciertas fragilidades, los profesionales sanitarios o cuidadores pueden atribuir al juego un objetivo externo que en ocasiones puede volverlo demasiado serio o didáctico. Asimismo, no siempre es fácil elegir el juego apropiado. Para compensar la dificultad de ciertos juegos, es habitual que tiendan a querer ayudar al jugador..., y, aunque sin duda su intención es buena, deben tener presente que un «buen» juego siempre es aquel que el jugador haya elegido o accedido a participar y requiera poca o ninguna ayuda para jugarlo. Los juegos adaptados de la línea **Access+** refuerzan la autoestima y el reconocimiento social de las personas más vulnerables, brindándoles una oportunidad para disfrutar de una mayor autonomía en juegos muy entretenidos. De este modo, pueden seguir disfrutando de los juegos y gozar de los beneficios que proporcionan.

Su amplia variedad de retos y los distintos niveles de dificultad permiten plantear juegos adecuados para todo tipo de jugadores. ”



## Las cartas de Textura

Osito de peluche



Tronco de árbol



Pelota de baloncesto



Bola de golf



Anillo



Loro



Nuez



Concha



Dado



Fresa

## Agradecimientos

Queremos transmitir nuestro más sincero agradecimiento a los equipos de Korian y CoBTek por contribuir en este proyecto y en las diferentes fases de prueba; al profesor Philippe Robert, Léa Martinez y a todos los científicos expertos, cuyos estudios han arrojado luz sobre los beneficios de los juegos de mesa, y que a su vez han hecho posible la creación de esta línea de juegos; y al estudio Zygomatic por su colaboración en los maravillosos títulos de este catálogo. Gracias también a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette y al resto de los empleados de Asmodee del mundo por su apoyo y compromiso.

Contacta con tu distribuidor si tienes dudas sobre el servicio posventa.  
El diseño de las cartas permite limpiarlas con regularidad.



Visita nuestra página en [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
y nuestras redes sociales para Access+



## Créditos

**Autores::** Johan Benvenuto,

Nicolas Bourgoïn & Olivier Mercier

**Ilustraciones:** Sébastien Lopez

**Editor:** Studio Access+

**Jefe del estudio:** Mikael Le Bourhis

**Responsable de marca:** Sarah Favaron

**Coordinación del proyecto:** Aurélie Raphael

**Dirección artística:** Yannick Da Veiga

**Diseño gráfico:** Allison Machepey

**Fabricantes:** Christelle Aujard  
& Sandrine Vuccino

**Traducción:** Juanma Coronil

**Revisión de la traducción:** Aurora Menaplnc.



Creado por: Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn y Olivier Mercier  
Ilustraciones: Sébastien Lopez  
Cortex Challenge es una marca comercial del Grupo Asmodee

© Grupo Asmodee, 2022. Todos los derechos reservados.