EL JUEGO DEL CALAMAR

REGLAMENTO

Para 3-6 jugadores de 16 años en adelante

CONTENIDO

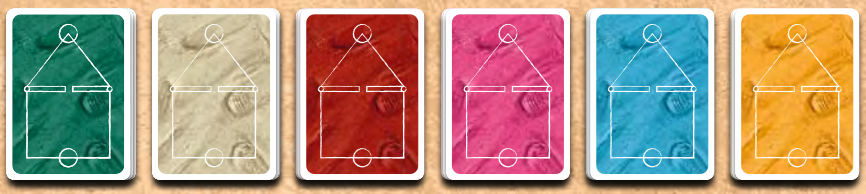
2 tableros para 4 juegos: **LUZ ROJA, LUZ VERDE / LAS GALLETAS DE AZÚCAR** y **TIRA Y AFLOJA / EL JUEGO DEL CALAMAR**

72 **fichas de Equipo** divididas en 6 equipos

7 **cartas de Muñeca** para **LUZ ROJA, LUZ VERDE**

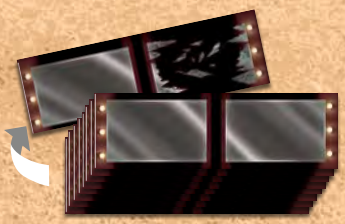
11 **cartas de Galleta** para **LAS GALLETAS DE AZÚCAR**

36 **cartas de Jugador** para **LUZ ROJA, LUZ VERDE, TIRA Y AFLOJA** y **LOS PELDAÑOS DE VIDRIO**

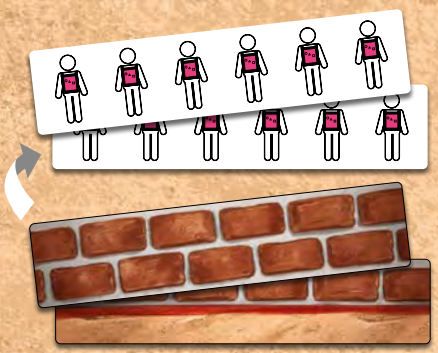


24 **cartas de Calamar** para **EL JUEGO DEL CALAMAR**

4 **fichas de Canica** troqueladas que forman 2 **canicas** para el juego **LAS CANICAS**



8 **fichas de Peldaños** para **LOS PELDAÑOS DE VIDRIO**



4 **secciones de Maniquíes** y **Pared** para **LOS PELDAÑOS DE VIDRIO** y **LAS CANICAS**

1 **ficha de Velocidad** para **EL JUEGO DEL CALAMAR**

1 **Cronómetro** y 2 **fichas de Cronómetro**

OBJETIVO

Enfréntate a seis juegos mortíferos con tu equipo de jugadores. Los miembros de tu equipo que consigan sobrevivir pasarán al siguiente juego. Si al final del sexto juego ha sobrevivido al menos un jugador de tu equipo, habrás ganado.

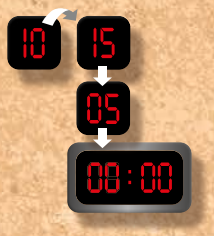
PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color y recibe las **cartas de Jugador (6)** y las **fichas de Equipo (12)** de dicho color. **Los jugadores empiezan la partida con 7 fichas de Equipo**. Las 5 fichas restantes se dejan a un lado hasta que se necesiten.

SUPERVIVENCIA Y ELIMINACIÓN

Cada juego tiene sus propias reglas de supervivencia y eliminación. Las fichas **supervivientes** pasan al **siguiente juego**. Las fichas **eliminadas** quedan fuera de la partida y **se meten en la hucha** (la bandeja que hay dentro de la caja) con el lado del dinero bocarriba.

CRONÓMETRO



Algunos juegos utilizan el Cronómetro. Para configurar el Cronómetro en 15:00, coloca la ficha de 05:00 encima del Cronómetro (00:00). Encima de esta, coloca la ficha de doble cara (15:00 / 10:00) con el lado 15:00 bocarriba. Cuando las reglas indiquen que se activa el Cronómetro, avanzad a la siguiente ficha de Cronómetro al final de cada nueva ronda. Cuando el Cronómetro llegue a 00:00, todas las fichas de Equipo que no hayan superado el juego quedan eliminadas de inmediato.

RECLUTAMIENTO

Importante: al principio de cada juego (a excepción del primero) reclutas un jugador nuevo para tu equipo. Añade a tu equipo una de las fichas de Equipo que habías dejado a un lado. De esta manera, aunque todo tu equipo resulte eliminado durante un juego, siempre tendrás al menos una ficha para el siguiente juego.

LOS JUEGOS

El orden de los juegos es el siguiente:

1- LUZ ROJA, LUZ VERDE

2- LAS GALLETAS DE AZÚCAR

3- TIRA Y AFLOJA

4- LAS CANICAS

5- LOS PELDAÑOS DE VIDRIO

6- EL JUEGO DEL CALAMAR

ORDEN DE TURNO

Cuando las reglas indican que un juego se juega por turnos, el **jugador** que tenga **más fichas de Equipo juega primero** y los turnos continúan en sentido horario. En caso de empate, el jugador que tenga la ficha de Equipo con el número más alto juega primero.
Ejemplo: el equipo A tiene las fichas 366 y 205. El equipo B tiene las fichas 403 y 111. El equipo B juega primero.

LOS VIPS

Apenas se sabe nada sobre los vips, tan solo que se trata de personas inmensamente ricas que hacen apuestas sobre el resultado de los juegos. Mucho cuidado, no es buena idea dejar que se aburran.

VICTORIA

Solo el equipo más fuerte podrá ganar. Si el ganador del último juego (El juego del calamar) es un **miembro de tu equipo**, **ganas** la partida.

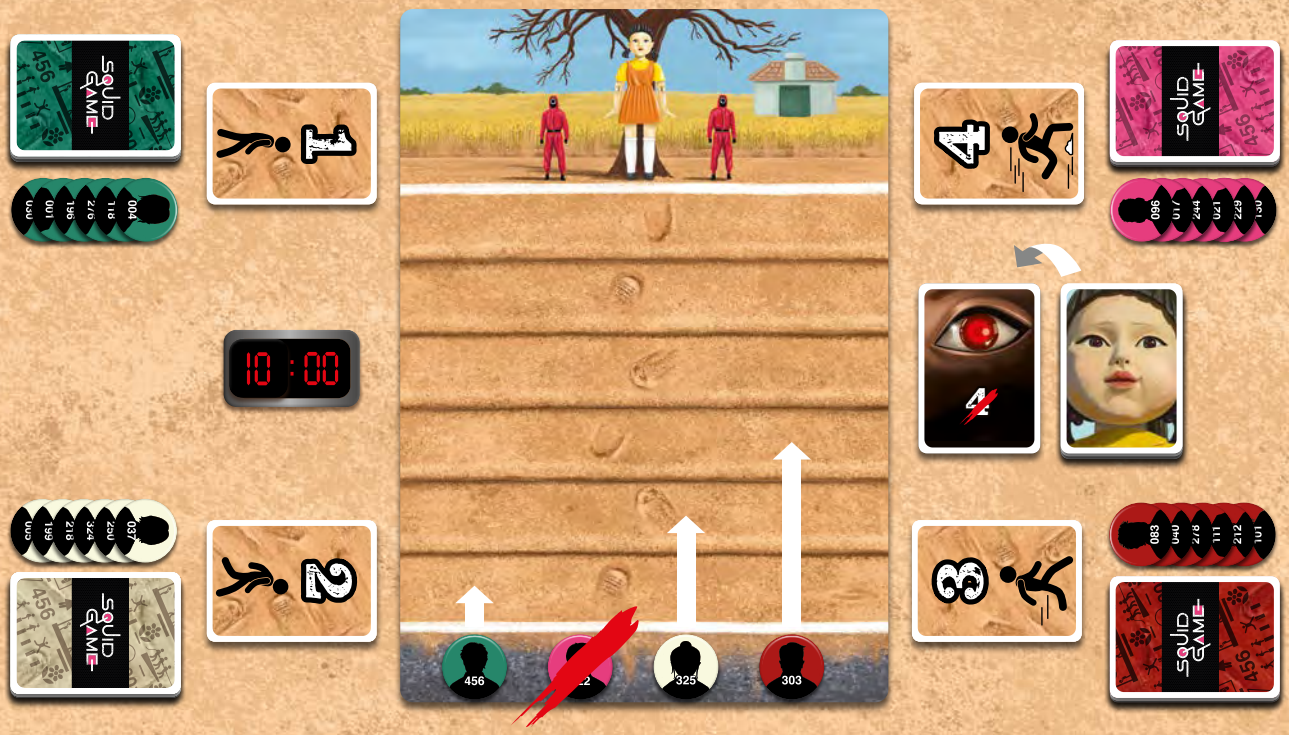
«Los preparativos del primer juego están listos. Ya podemos empezar».

LUZ ROJA, LUZ VERDE

«Podéis moveros únicamente cuando oigáis "Luz verde". Si detectamos que os movéis en cualquier otro momento, seréis eliminados».

Objetivo: lleva a tu equipo al otro extremo del campo sin que os vea la muñeca gigante.

Componentes: tablero de Luz roja, luz verde – cartas de Muñeca (7) – Cronómetro configurado en 10:00 – cartas de Jugador (6 por jugador)



Reglas: Luz roja, luz verde se juega por rondas. **En cada ronda:**

Coloca una ficha de Equipo detrás de la línea de salida (a menos que ya tengas una en esta posición).
Juega bocabajo una de tus seis cartas de Jugador.
Revelad las cartas de Jugador cuando todos hayan jugado la suya.
La muñeca se gira: revela la primera carta de Muñeca para comprobar cuándo abre los ojos.

- **Eliminación:** si la **carta de Luz roja** tiene tu número, no te has quedado inmóvil a tiempo. En esta ronda tus fichas no se mueven y se **elimina** la **más cercana a la muñeca**. Si tu única ficha se encuentra detrás de la línea de salida, elimínala igualmente.

- **Movimiento:** si la **carta de Luz roja no tiene** tu número o se ha revelado una carta de **Luz verde**, lo has conseguido. Avanza todas tus fichas situadas en el tablero ese mismo número de casillas en dirección a la muñeca, incluida la ficha que se encuentra detrás de la línea de salida. ¡Si una ficha llega a la casilla de la muñeca, ha sobrevivido!

- **Empujón:** si has jugado tu **carta de Empujón (con el número 0)**, tus fichas no se mueven. A cambio, después de que todos los demás jugadores se muevan, **empuja una ficha de un oponente** (a tu elección) que se encuentre en la misma casilla que tú o una casilla por delante. La ficha empujada queda eliminada. Si varios jugadores juegan Empujón, el dueño de la ficha con el número más alto sobre el tablero empuja en primer lugar, luego el siguiente, etc.
  Nota: las fichas situadas detrás de la línea de salida pueden empujar fichas situadas detrás de la línea de salida o en la primera casilla.

Descarta la carta de Muñeca bocabajo.
Recupera tu carta de Jugador. Empieza la siguiente ronda.

Cuenta atrás: cuando se juegue la última carta de Muñeca, se activa el Cronómetro. Barajad todas las cartas de Muñeca descartadas y continuad jugando. Cuando el Cronómetro llegue a 00:00, todas las fichas que sigan sobre el tablero quedan eliminadas.

CONSEJO: «No te verá si te escondes detrás de alguien».

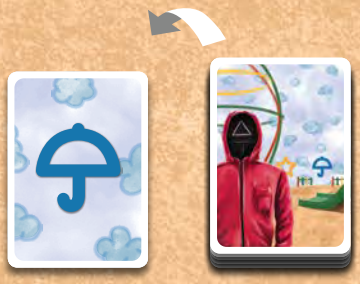
LAS GALLETAS DE AZÚCAR

«Escoged una de las cuatro figuras disponibles. Ahora tenéis que recortar la galleta con la figura que habéis elegido. Superaréis el juego si recortáis la figura a la perfección dentro del límite de tiempo».

Antes de empezar Las galletas de azúcar, cada jugador recluta un nuevo miembro para su equipo.

Objetivo: recorta las figuras sin romper tus galletas.

Componentes: tablero de Las galletas de azúcar – cartas de Galleta (11) – Cronómetro configurado en 15:00



Colocación:
Por turnos, **los jugadores distribuyen todas sus fichas** como prefieran entre las cuatro figuras. No deben colocarlas de una en una, sino **todas a la vez. Las fichas se colocan en las casillas sombreadas**. Una vez colocadas todas las fichas, llega el momento de recortar las figuras.

Reglas: Las galletas de azúcar se juega por rondas. **En cada ronda:**

Barajar: en tu turno, el **jugador de tu derecha baraja** todas las cartas de Galleta.
Recortar: revela cartas, una tras otra, hasta que decidas parar o hasta que reveles la carta «¡Crack!». Es obligatorio revelar al menos una carta.
Excepción: si en algún momento te quedas sin fichas en el tablero, tu turno termina y ya no revelas más cartas.

- **Revelas «¡Crack!»: elimina** una de tus fichas del tablero. Tu turno termina. **Excepción:** si «¡Crack!» es la primera carta que revelas, elimina una ficha de un oponente en lugar de una tuya.

- **Revelas una figura: avanza** una de tus fichas situadas sobre esa figura hasta la siguiente casilla, siguiendo la dirección de las flechas.
  - Si la ficha que avanza ya estaba en la última casilla de la figura: ¡has completado la galleta y tu ficha sobrevive!
  - Si no tienes ninguna ficha en la figura revelada: «pasas el mechero» y debes avanzar la ficha de un oponente situada en dicha figura.

Cuenta atrás: cuando todos hayáis jugado un turno, se activa el Cronómetro. Cuando el Cronómetro llegue a 00:00, todas las fichas que sigan sobre el tablero quedan eliminadas.

CONSEJO: «No pongas todos los huevos en la misma cesta».

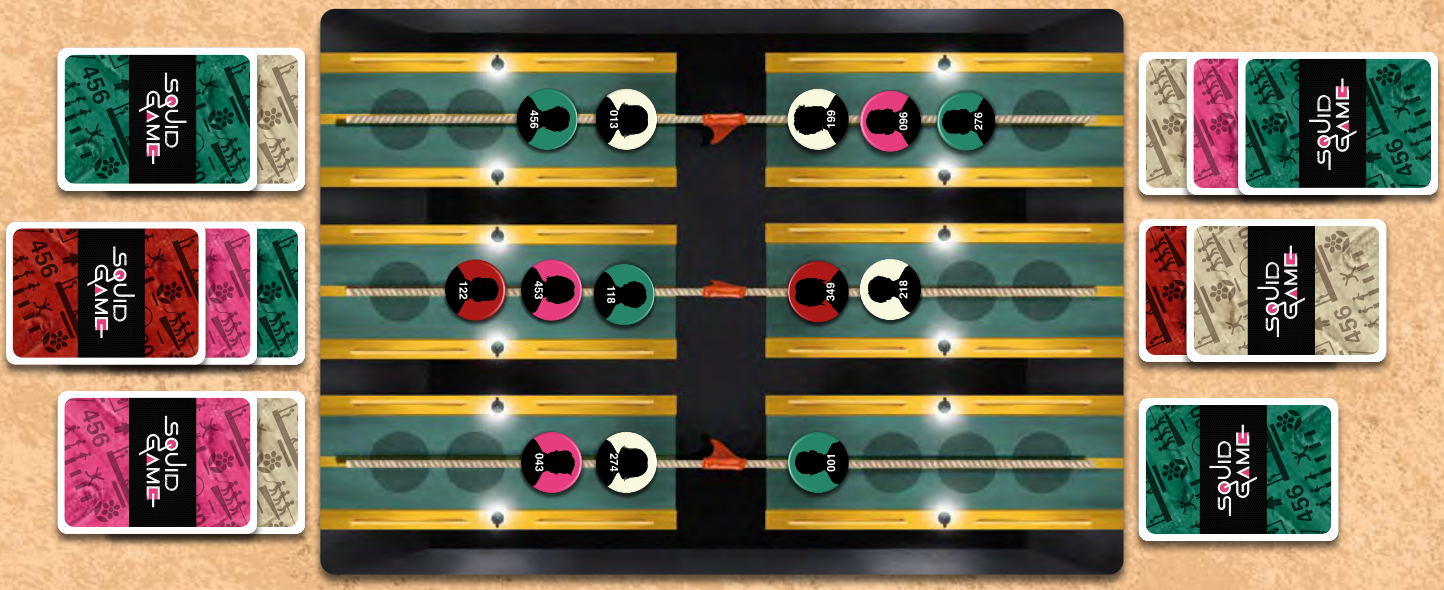
TIRA Y AFLOJA

«Jugadores, dividíos en seis equipos. Tiraréis de una cuerda desde las torres y tendréis que arrastrar a vuestros oponentes abajo para ganar».

Antes de empezar Tira y afloja, cada jugador recluta un nuevo miembro para su equipo.

Objetivo: tira al vacío a los equipos contrarios. Las fichas de los equipos ganadores sobreviven.

Componentes: tablero de Tira y afloja – Cartas de Jugador (6 por jugador)



Colocación:
Por turnos, coloca una de tus fichas en el tablero de Tira y afloja. Hay seis equipos disponibles que representan tres enfrentamientos diferentes de Tira y afloja. Es posible colocar tus fichas en equipos enfrentados entre sí. Una vez colocadas todas las fichas, llega el momento de tirar.
Nota: las fichas que compiten contra un equipo sin fichas sobreviven automáticamente.

Regla del equilibrio: no puedes colocar una ficha en un equipo que ya tenga una ficha más que el equipo opuesto.
Ejemplo: el equipo A tiene 1 ficha y el equipo B tiene 2 fichas. No puede añadirse una ficha más al equipo B hasta que se añada una segunda ficha al equipo A.

Solo hay 24 casillas para colocar fichas. Las fichas que no se puedan colocar en el tablero quedan eliminadas.

Reglas:

Juega una carta bocabajo por cada ficha que tengas. La carta se coloca detrás del equipo correspondiente. Si tienes fichas en equipos enfrentados, juega cada carta en el lado correspondiente. Como solo tienes 6 cartas, elige con cuidado dónde las juegas si tienes más de 6 fichas en el tablero.
Revelad las cartas de Jugador cuando todos hayan jugado las suyas. **Los enfrentamientos se resuelven de uno en uno**.

- **Total más alto:** el equipo que tenga el número total más alto **gana** y arrastra al otro equipo al vacío. Todas las fichas ganadoras sobreviven. Todas las fichas perdedoras quedan eliminadas.

- **Tres pasos:** los equipos que juegan **una carta con el número 0** intentan que el equipo contrario se caiga mediante la técnica de avanzar tres pasos. Si solo hay una carta de 0, gana el **número total más bajo**. Sin embargo, si hay dos cartas de 0 (aunque se hayan jugado en el mismo lado), se cancelan y gana el número total más alto. Si hay 3 cartas de 0, gana el número total más bajo; si hay 4 cartas de 0, gana el número total más alto, etc.

Empate: el lado que tenga más fichas gana. Si el empate persiste, los vips se aburren y deciden eliminar a los dos equipos.

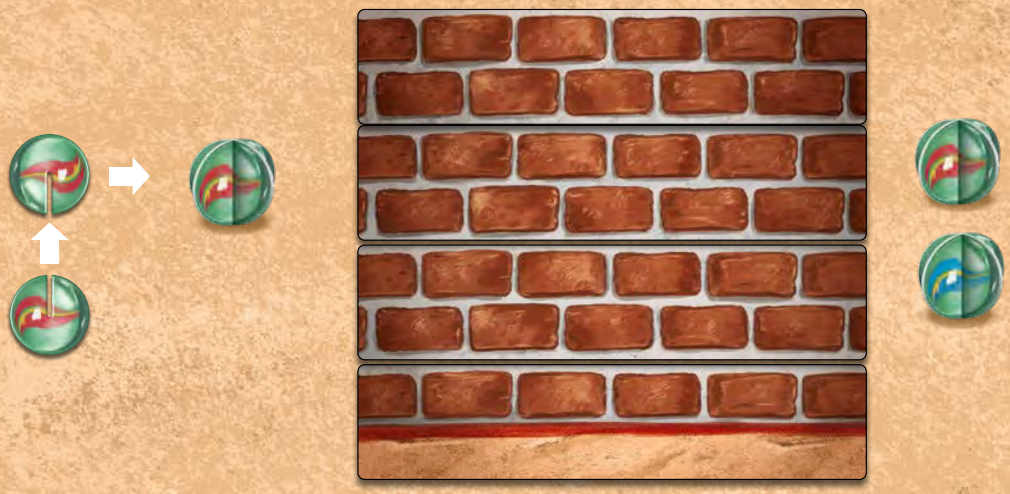
CONSEJO: «Cuando yo os avise, dad tres pasos hacia delante. ¡Tenemos que hacer que se caigan!».

LAS CANICAS

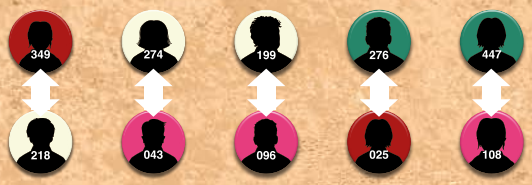
«Cuando dos jugadores accedan a jugar juntos y se estrechen la mano, serán compañeros.
El jugador que se haga con todas las canicas de su compañero sin violencia será quien gane».
Antes de empezar Las canicas, cada jugador recluta un nuevo miembro para su equipo.

Objetivo: emparejad vuestras fichas y jugad a las canicas entre vosotros. El ganador de cada partida sobrevive.

Componentes: 2 canicas – secciones de Pared



Parejas:
Por turnos, coloca una de tus fichas en la mesa. Puedes **colocarla sola** o **emparejarla con otra ficha**. No se pueden formar grupos de más de dos fichas. Si ya no te quedan fichas por colocar y alguna de tus fichas sigue sola, en tu turno debes emparejarla con otra ficha. Esta fase concluye cuando todas las fichas estén emparejadas.
Nota: si en la mesa queda una sola ficha que no puede emparejarse, la ficha sobrevive hasta el siguiente juego.



Sobrevive hasta el siguiente juego.

Reglas:

En tu turno, elige una pareja que contenga una de tus fichas. Tú decides si vais a jugar a «Par o impar» o a «La raya». Después de determinar quién gana, el **siguiente jugador en sentido horario** elige una pareja. El juego continúa hasta que todas las parejas hayan jugado.
Nota: si las dos fichas de una pareja son tuyas, una sobrevive y otra queda eliminada automáticamente.

Par o impar
Guárdate en la mano una o dos canicas. Tu oponente debe elegir entre «par» o «impar».

- **Si tu oponente acierta:** su ficha sobrevive y la tuya queda eliminada.
- **Si tu oponente falla:** su ficha es eliminada y la tuya sobrevive.
  Nota: si el jugador no se guarda ninguna canica en la mano, pierde automáticamente por incumplir las reglas.

La raya
Coloca las secciones de Pared en la mesa. Tu oponente tira una canica y luego tú tiras la otra. La canica que se detenga más cerca de la raya roja de la pared gana. Si la canica de un jugador se cae de la mesa, pierde automáticamente.

CONSEJO: «Gganbu. Es un buen amigo con quien lo compartes todo».

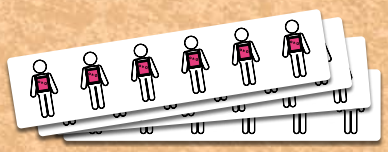
LOS PELDAÑOS DE VIDRIO

«Antes de que empiece el juego, lo que tenéis que hacer es escoger uno de los maniquíes numerados y poneros el chaleco correspondiente. Los peldaños de vidrio templado pueden aguantar perfectamente el peso de dos personas. Sin embargo, el vidrio normal se romperá con el peso de una sola persona».

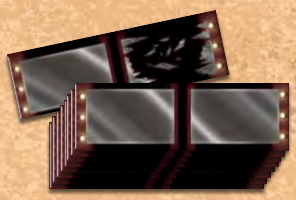
Antes de empezar Los peldaños de vidrio, cada jugador recluta un nuevo miembro para su equipo.

Objetivo: cruza el puente de vidrio antes de que se agote el tiempo.

Componentes: fichas de Peldaños (hasta 8) – cartas de Jugador (6 por jugador) – secciones de Maniquíes (hasta 4) – Cronómetro configurado en 15:00



Secciones de Maniquíes



Fichas de Peldaños

Contad el número de fichas supervivientes:

- **6 o menos:** usad 1 sección de Maniquíes
- **7-12:** usad 2 secciones de Maniquíes
- **13-18:** usad 3 secciones de Maniquíes
- **19-24:** usad 4 secciones de Maniquíes

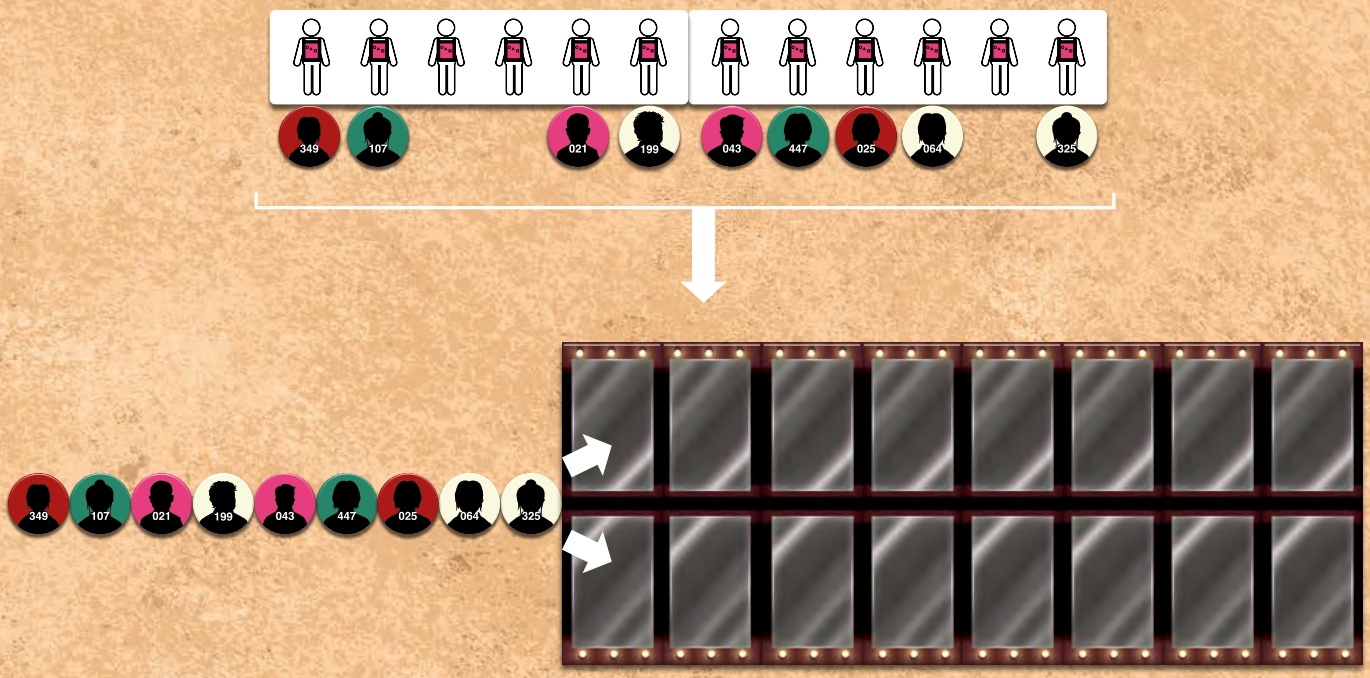
Si hay menos de 8 fichas supervivientes, usad ese mismo número de fichas de Peldaños. Colocad todas las fichas de Peldaños de forma que el lado roto quede bocabajo y mezcladlas sin que nadie las vea.

Colocación:

Formad una fila con las secciones de Maniquíes. Por turnos, coloca una de tus fichas delante de un maniquí para quedarte con esa posición. Hasta que todas las fichas estén en posición no sabréis cuál será el orden de salida; las fichas de los extremos podrían ser las primeras o las últimas en jugar.
Construir: cuando todas las fichas estén en posición, cada jugador juega una carta. Después, reveladlas y sumad todos los números.

- Si el total es **impar**: el puente de vidrio se construye formando una fila a la **izquierda** de las fichas.
- Si el total es **par**: el puente de vidrio se construye formando una fila a la **derecha** de las fichas

Recupera la carta que has jugado.



Ejemplo de colocación cuando el número total es par.

Reglas: Los peldaños de vidrio se juega por rondas. **En cada ronda:**

Adelanta las fichas situadas en la cola de salida para **cubrir huecos**. No adelantes las fichas que ya se encuentran en el puente.
Juega una carta bocabajo.
Revelad las cartas de Jugador cuando todos hayan jugado la suya.
Moved las fichas de acuerdo con las cartas jugadas. **Empieza** el jugador que haya jugado la **carta más alta** y los demás **continúan en sentido horario**. Si dos jugadores han jugado el mismo número, el jugador que tenga una ficha más cerca del final del puente de vidrio se mueve primero. Si el empate persiste, la ficha con el número más alto se mueve primero.

- **Avanza** una de tus fichas el **número de posiciones indicado en tu carta**. Al moverse, las fichas situadas en la cola de salida pueden adelantarse las unas a las otras (no tienen por qué entrar en el puente siguiendo el orden inicial de la cola de salida). Si una ficha cruza el final del puente, ha sobrevivido.

- **Reacciones en cadena:** si te mueves o te empujan a **una posición (del puente o de la cola) que ya contiene dos fichas, te detienes y empujas una de esas fichas** a la siguiente casilla. Es posible que al hacerlo provoques otro empujón o que incluso obligues a otro jugador a avanzar a un nuevo peldaño del puente de vidrio. Si tu ficha resulta empujada debido a una reacción en cadena, el jugador que te ha empujado puede decidir a qué lado del puente de vidrio saltas o dejarte escoger a ti.

Descartad las cartas que habéis jugado.

Cuenta atrás: cuando ya no os queden cartas por jugar, se recuperan todas las cartas descartadas y se activa el Cronómetro. Cuando el Cronómetro llegue a 00:00, todas las fichas que todavía no hayan cruzado el puente quedan eliminada

Ejemplo de reacción en cadena: la ficha roja ha jugado un 3, pero solo se mueve un peldaño porque debe detenerse cuando haya dos fichas en el mismo peldaño. Después, empuja una de las dos fichas y puede decidir a qué lado del puente de vidrio salta o dejar que lo elija la ficha empujada.

Movimiento por los peldaños de vidrio:
Al avanzar por los peldaños, debes moverte de uno en uno. Cuando te mueves o te empujan debido a una reacción en cadena, debes declarar a qué lado del puente quieres saltar antes de darle la vuelta a la ficha de Peldaños.

- **Si has elegido el lado roto:** el vidrio se parte. Tu ficha queda **eliminada**.
- **Si has elegido el lado intacto:** sigues con vida. **Continúa** con tu movimiento.

Empujón (número 0): la carta con el número 0 solo se puede jugar cuando una de tus fichas comparte posición con otra ficha (ya sea en el puente o en la cola). Al jugarla, empujas la ficha y la obligas a avanzar a la siguiente posición. Si eso provoca que la ficha avance al siguiente peldaño del puente de vidrio, puedes decidir a qué lado del puente se mueve (o dejar que lo elija el otro jugador), lo que en ocasiones te permitirá eliminar una de las fichas del oponente. Si la ficha se mueve a una posición donde ya hay dos fichas, sigue las reglas de reacción en cadena.

Los vips: si el Cronómetro marca 15:00 o 10:00 cuando se revela la última ficha de Peldaños, **los vips se aburren** y, para que el juego sea más emocionante, **reducen inmediatamente el tiempo a** 05:00; además, los jugadores recuperan todas sus cartas al final de la ronda. Si el Cronómetro ya marcaba 05:00, los vips no hacen nada.

CONSEJO: «¿Ir primero en un concurso a vida o muerte? Qué miedo. Pero recuerda que, en el primer juego, muchos de los de atrás murieron por quedarse sin tiempo».

EL JUEGO DEL CALAMAR

«Lo que deben hacer los atacantes es entrar en el dibujo del calamar, superar a los defensores y pisar la cabeza del calamar para ganar. Si se llegara a la situación de que los jugadores no pueden continuar jugando por el motivo que sea, el último que quede en pie gana».

Antes de empezar El juego del calamar, cada jugador recluta un nuevo miembro para su equipo.

Objetivo: llega a la cabeza del calamar en primer lugar para ganar.

Componentes: tablero de El juego del calamar – cartas de El juego del calamar (4 por jugador) – ficha de Velocidad

El jugador que tenga **menos fichas de Equipo recibe** la ficha de Velocidad. En caso de empate, el jugador empatado que tenga la ficha con el número más alto en el tablero recibe la ficha de Velocidad.

Colocación:
Todos los jugadores colocan una ficha en el Cuadrado y el resto en la Zona Segura de la parte inferior del Calamar. **Las fichas situadas en la zona segura no pueden recibir Puñaladas ni Empujones**. No hay Cronómetro. El juego termina cuando alguien llegue a la Cabeza del calamar o cuando solo queden fichas de un mismo equipo.

Reglas:

El juego del calamar se juega por rondas. **En cada ronda:**
Juega una de tus cuatro cartas bocabajo.
Revelad las cartas cuando todos hayan jugado la suya.
Resolved las cartas en orden: 1 - Bloqueo, 2 - Puñalada, 3 - Empujón, 4 - Movimiento. Primero se resuelven todos los Bloqueos, luego todas las Puñaladas, luego todos los Empujones y finalmente todos los Movimientos. Si varios jugadores eligen la misma carta, **se empieza** por el jugador que tiene la **ficha de Velocidad** y **se continúa en sentido horario** para determinar el orden.
Bloqueo: evita que tus fichas resulten eliminadas con una Puñalada. No evita los Empujones.
Puñalada: elimina una ficha de otro jugador situada en la misma zona que una de tus fichas. No puedes dar una Puñalada a una ficha que también haya jugado una Puñalada. Si el único jugador al que podrías dar una Puñalada ha jugado Bloqueo, tu ficha resulta eliminada.
Empujón: empuja una ficha que haya jugado Bloqueo y esté situada en la misma zona que una de tus fichas. La ficha empujada sale del terreno de juego y los guardias la eliminan.
Movimiento: elige una de estas opciones:

- Mover una ficha de la Zona Segura al Cuadrado.
- Mover una ficha del Cuadrado a la casilla 1 del Triángulo.
- Mover una ficha situada en el Triángulo a la siguiente casilla numerada.

Nota: puedes tener más de una ficha en la misma zona. Todas las casillas del Triángulo cuentan como una misma zona.

Avanza todas las fichas situadas en el Triángulo a la siguiente casilla numerada, incluidas aquellas que durante esta ronda han jugado Movimiento para entrar en el Triángulo o para moverse a la siguiente casilla numerada. Para llegar a la Cabeza del calamar hay que avanzar desde la casilla 8.
Pasa la **ficha de Velocidad** en **sentido horario**. Los jugadores recuperan sus cartas jugadas y empieza la siguiente ronda.

ACCIONES

Orden de resolución

Si varios jugadores eligen la misma acción, se empieza por el jugador que tiene la ficha de Velocidad y se continúa en sentido horario.

1.º BLOQUEO

- No puedes recibir Puñaladas.
- Pueden eliminarte con un Empujón.

2.º PUÑALADA

- Elimina una ficha de otro jugador situada en tu zona (Cuadrado o Triángulo).
- No puedes dar una Puñalada a un jugador que también haya jugado Puñalada.
- Si das una Puñalada a un jugador que haya jugado Bloqueo, tu ficha resulta eliminada.

3.º EMPUJÓN

- Elimina una ficha de otro jugador situada en tu zona (Cuadrado o Triángulo), pero solo si dicho jugador ha jugado Bloqueo.

4.º MOVIMIENTO

Mueve una de tus fichas:

- de la Zona Segura al Cuadrado.
- del Cuadrado al Triángulo (casilla 1).
- a la siguiente casilla numerada del Triángulo.

1 – Azul juega Bloqueo y no puede recibir Puñaladas.
2.a. – Blanco y Rosa juegan Puñalada. Blanco es el primer jugador en sentido horario a partir de la ficha de Velocidad, así que juega Puñalada en primer lugar. La ficha blanca **325** elimina a la ficha verde **056** con una Puñalada.
2.b. – Rosa solo puede jugar la Puñalada contra la ficha azul **240** (las fichas situadas en la Zona Segura no pueden recibir Puñaladas). Como Azul ha jugado Bloqueo, es la ficha rosa **021** la que resulta eliminada.
3 – Amarillo juega Empujón contra un jugador que haya jugado Bloqueo. La ficha amarilla **068** empuja y elimina a la ficha azul **067**.
4 – Verde y Rojo juegan Movimiento. Verde mueve su ficha **107** al Cuadrado. Rojo mueve su ficha **349** a la casilla 1 del Triángulo.
La ronda termina: la ficha azul **240** avanza a la casilla 4 y la ficha roja **349** avanza a la casilla 2. Los jugadores recuperan sus cartas jugadas y empieza la siguiente ronda.

VICTORIA

La primera ficha que llegue a la Cabeza del calamar gana y el juego termina inmediatamente. Todas las demás fichas del tablero quedan eliminadas. Por otro lado, si en cualquier momento solo quedan fichas de tu equipo, ganas.

QUE EMPIECEN LOS JUEGOS

Mixlore™

Publicado por el Grupo Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt – Francia

Un juego de Nicholas Cravotta, Rebecca Bleau y
Skylar Cravottableau, BlueMatter Games 2021.

SQUID GAME ™/© Netflix. Utilizado con autorización.

Ilustraciones: Mathieu Lidon
Traducción: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: Camila Castañón Moreschi
Maquetación: Ricardo Martínez Vicente

Este juego se inspira en la serie de Netflix *El juego del calamar*.
No es un juego de apuestas que permita ganar dinero real.