

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

BOSQUES Y CENAGALES

En siglos recientes la gente necesitaba extraer turba del suelo para poder calentar sus hogares y para disponer de nuevas tierras de cultivo. A menudo los bosques también se aprovechaban del mismo modo. En *Agricola: bosques y cenagales* los jugadores empezarán con varias fichas de ciénagas y bosques que deberán retirar mediante acciones especiales para así poder disponer de más espacio para cultivar y para criar animales. Al retirar estas fichas los jugadores conseguirán madera y combustible que necesitarán para calentar su hogar. Con las nuevas acciones especiales el juego incorpora una mecánica muy particular, ya que se trata de unas acciones que no requieren de ninguna ficha de persona para llevarse a cabo.

Para jugar a esta ampliación es necesario disponer del juego *Agricola*.
Para entender adecuadamente las reglas que se exponen a continuación es necesario conocer las reglas de *Agricola*.

COMPONENTES

- A** 2 tableros de juego para ampliaciones mayores
- B** 1 casilla de acción "Dispensario"
- C** 25 figuras de caballos
- D** 27 fichas de combustible
- E** 42 fichas de bosques y cenagales
- F** 6 fichas de campos arados
- G** 10 cartas de acciones especiales
- H** 14 adquisiciones mayores
- I** 9 cartas de disposición inicial
- J** 118 adquisiciones menores (divididas en dos mazos)
- K** 2 cartas de mazo
- L** 6 marcadores de valor variable con un dibujo de "No utilizable" en el reverso
- M** 4 marcadores con un dibujo de "Enfermo" en el reverso
- N** 1 ficha de Panteón
- O** 1 marcador con una flecha verde y un punto negativo en el reverso
- P** 1 bloc de puntuación



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Niveles de juego

Antes de empezar la partida, debe decidirse con qué nivel de juego se desea jugar.

- En el Nivel 1, al igual que en la versión familiar del juego original, se juega sin cartas en la mano.
- En el Nivel 2 se juega con los tableros y cartas de acción de la versión familiar, pero cada jugador empieza la partida con **7 cartas de adquisición menor** repartidas al azar. Para ello, los jugadores deberán elegir si prefieren jugar con el mazo básico (E) o con el avanzado (F). También pueden optar por mezclar ambos mazos si lo prefieren. Del mismo modo, pueden utilizar las cartas de adquisición menor del juego original si lo desean.
- El Nivel 3 se basa en la versión avanzada del juego original. En este reglamento aparece como variante (véase página 7).

Colocación de las fichas de bosques y cenagales

Cada jugador recibe al principio una carta de “Disposición inicial” y coloca las 3 fichas de cenagal y las 5 de bosque en su tablero de juego siguiendo la ilustración que aparece en la carta.

Cartas de acciones especiales

Estas cartas se seleccionan en función del número de jugadores. En la esquina superior izquierda de la carta se indica el número de jugadores que deben participar para incluir esa carta. Las cartas seleccionadas se colocan boca arriba en un espacio al alcance de todos los jugadores.



Anverso y reverso de una carta de acciones especiales para 2 jugadores.

Hay dos cartas idénticas de Matadero mayor y dos cartas idénticas de Fogón de cocina. Cada una de éstas se coloca debajo de un Hogar y de una Cocina respectivamente.



Nuevas adquisiciones mayores

A las diez adquisiciones mayores del juego original se le añaden 14 adquisiciones mayores más. En la esquina superior izquierda de cada carta se indica dónde se coloca cada una durante la preparación de la partida. Debajo de cada una de las diez adquisiciones mayores originales se coloca una nueva adquisición mayor.

Las cartas Carbonera de turba y Casa del guardabosques deben situarse en la ampliación del tablero para adquisiciones mayores, y el Museo de la turba y la Casa de campo se colocan debajo de estas cartas.

Marcadores de valor variable

Los marcadores de valor variable se dejan a un lado, al alcance de los jugadores, ya que pueden entrar en juego durante el transcurso de la partida mediante algunas adquisiciones menores. Estas fichas indican cuántas veces se puede utilizar la acción que algunas cartas de adquisición permiten.

Marcadores de “Enfermo”, “No utilizable” y otros

En el dorso de los marcadores de valor variable se encuentran las ilustraciones de “Enfermo” y “No utilizable”. Los marcadores de “Enfermo” indican que un miembro de la familia está indispuerto y no puede trabajar (véase página 5). Los marcadores de “No utilizable” son para una variante del juego (véase Variante 1, página 7). Además, también hay una ficha que se utiliza con la carta de adquisición menor Panteón familiar y otra para la carta Camino forestal.



A pesar de que todas las cartas de disposición inicial tienen el mismo número de bosques y cenagales, cada disposición es distinta. Aun así, todas las disposiciones son equiparables. El jugador que tenga su casa rodeada de fichas de bosque o cenagal como compensación tendrá las parcelas libres unidas.

En una partida con 2/3/4/5 jugadores sólo se utilizan 2/2/3/4 cartas de acciones especiales respectivamente. Las cartas de acciones especiales que no se utilicen deben devolverse a la caja.

Dado que en la preparación de la partida 12 de las 14 nuevas adquisiciones mayores que se incluyen quedan cubiertas por otra adquisición mayor, no es necesario explicar con detalle la utilidad de dichas cartas al principio de la partida. Las 2 adquisiciones mayores que si habría que explicar son, por lo tanto, las que quedan al descubierto, es decir, la Carbonera de turba y la Casa del guardabosques.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

A menos que se indique explícitamente lo contrario, en *Agricola: bosques y cenagales* se aplican las mismas reglas del juego original. El jugador inicial se elige al azar y recibe 2 unidades de comida, mientras que el resto de jugadores recibe 3.

Regla especial: la primera carta de acción que entre en juego en la Ronda 1 debe ser la carta "1 adquisición menor o mayor".



Las fichas de cenagal y de bosque

Las fichas de cenagal y de bosque se pueden retirar del tablero de juego individual mediante acciones especiales. Durante toda la partida debe tenerse en cuenta lo siguiente: las fichas de cenagal y de bosque no pueden quedar valladas ni tampoco pueden quedar cubiertas por otras fichas. Tampoco puede construirse ningún establo ni puede colocarse ningún animal sobre ellas.

Algunas adquisiciones menores permiten cubrir las fichas de cenagales y bosques con otras fichas de cenagales y bosques. En estos casos únicamente se considerará aquella ficha que esté visible, es decir, la que estuviera encima. Ésto se aplica tanto a efectos del texto de las cartas como para la puntuación final.



Las adquisiciones mayores

Una Cocina puede pagarse con adobes o bien devolviendo un Hogar, tal como se indica en el coste de la carta. Al igual como sucedía con el juego original, en esta ampliación cuando se devuelve un Hogar se coloca de nuevo en el espacio previsto para las adquisiciones mayores del tablero de juego. Lo mismo se aplica para un Fogón de cocina, cuyo coste también puede pagarse con adobes o bien devolviendo un Hogar o una Cocina.

En cambio, hay cartas que indican "Retira del juego tu Parroquia". En este caso la Parroquia no se volvería a colocar en los espacios para adquisiciones mayores.

Las adquisiciones menores

Agricola: bosques y cenagales incluye muchas adquisiciones menores nuevas. La información que aparece en estas cartas está dispuesta de la misma manera que en el juego original.

- En la esquina superior izquierda se indican los prerequisites. Más adelante (véase páginas 6 y 7) se detallan los distintos tipos de prerequisites que existen.
- En la esquina superior derecha aparece el coste o bien la carta que debe devolverse o retirarse del juego.
- En algunos casos se muestra un asterisco (*), que remite a una explicación más detallada en el texto inferior de la carta.

Las adquisiciones puestas en juego deben quedar ante el jugador hasta el final de la partida. No está permitido volver a descartar una adquisición que ya ha sido retirada. Algunas adquisiciones menores se refieren a los campos arados. En estos casos hay que tener presente lo siguiente:

- Al igual que en el juego original, las nuevas fichas de campo siempre deben limitarse con las fichas de campo que ya hubiera colocadas (excepción: la carta Campos silvestres).
- En la fase de Recolección es obligatorio recolectar (no es opcional).
- Disponer de una acción adicional de "Sembrar" mediante una carta no implica disponer también de la acción "Hornear pan".

Acciones de personas y acciones especiales

Hay ciertas diferencias entre las acciones que se realizan con las personas y las acciones especiales. Con una acción de persona, el jugador (como ya sucedía en el juego original) coloca a uno de los miembros de su familia en una casilla de acción.

Ahora, sin embargo, en vez de colocar a una persona el jugador puede descubrir una carta de acción especial y realizar inmediatamente una de las acciones especiales descritas en esa carta.



Los jugadores empiezan la partida sin ninguna unidad de combustible.

En las rondas 2, 3 y 4 la carta de acción que entrará en juego se elige al azar: "Sembrar y/o Hornear pan", "1 oveja" o "Construir vallas".

Estas reglas (al igual que muchas otras) pueden verse modificadas por el texto de algunas cartas de adquisición menor.

Con la carta *Bosque frondoso* se coloca una ficha de bosque encima de otra ficha de bosque. Del mismo modo, con la carta *Bosque cenagoso*, se coloca una ficha de bosque encima de una ficha de cenagal. En aquellas parcelas de la granja en las que hubiera dos o más fichas, sólo se cuenta la ficha superior (es decir, la que queda visible) y sólo ésta cuenta en la puntuación final (por ejemplo, para la *Casa del guardabosques*).

Así pues, el segundo Hogar debe devolverse a la casilla para el segundo Hogar, y el tercer Hogar debe devolverse a la casilla para el tercer Hogar, independientemente de si en esa casilla hubiera o no un Matadero mayor. Puede darse el caso de que un Matadero mayor vuelva a quedar cubierto.

La Cocina se devuelve a su sitio inmediatamente después de haber adquirido el Fogón de cocina (si no, los jugadores no podrían adquirir el Fogón de cocina devolviendo la Cocina).



Las adquisiciones menores de esta ampliación se diferencian de las adquisiciones del juego original por tener la casilla de texto de color gris.

Así pues, cada jugador debe decidir siempre si prefiere realizar una acción especial o una acción de persona. Con una acción de persona debe utilizar una de sus fichas de persona, mientras que con una acción especial, no.

La Jornada laboral es la fase de la ronda en la que se van colocando las fichas de persona.

De este modo, el jugador no habrá utilizado uno de los miembros de su familia, por lo que éste estará todavía disponible para realizar alguna otra acción más adelante durante la misma ronda.

Cuando un jugador coge una carta de acción especial de la zona común coloca esa carta delante de él. Las cartas de acción especial que estén ante un jugador (y que, por lo tanto, ya han sido utilizadas una vez) pueden ser utilizadas por el resto de jugadores (pero no otra vez por el mismo jugador). En este caso, el otro jugador debe pagar 2 unidades de comida (que se devuelven a la reserva general) y luego colocar la carta de acción especial **boca abajo** ante sí. Inmediatamente después realiza una de las acciones descritas en la carta (cualquiera de ellas, independientemente de la que hubiera elegido el primer jugador). Durante el resto de la ronda esa carta de acción especial ya no podrá volver a ser utilizada por ningún otro jugador.

Al terminar la ronda todas las cartas de acción especial que se hubieran cogido se devuelven boca arriba al espacio común.

Regla especial: si un jugador no dispone de ninguna ficha de persona en su vivienda no puede llevar a cabo una acción especial.

Las acciones especiales

Existen siete acciones especiales. Las cartas de acción especial que entran en juego al principio de una partida varían en función del número de jugadores (véase esquina superior izquierda).



Extracción de turba

El jugador elige una ficha de cenagal que tenga en su granja y la devuelve a la reserva. A continuación recibe 3 unidades de combustible. Esta acción no se puede utilizar si el jugador no tiene ninguna ficha de cenagal.



Roza y quema

El jugador elige una ficha de bosque que tenga en su granja y la intercambia por un campo arado. El campo debe colocarse en la misma parcela en la que estaba la ficha de bosque.

Sigue aplicándose la regla de que el nuevo campo arado debe limitar ortogonalmente con otro campo arado. Así pues, no siempre es posible realizar esta acción. Del mismo modo, no puede utilizarse esta acción especial si el jugador no tiene ninguna ficha de bosque en su granja.



Tala de árboles

El jugador elige una ficha de bosque que tenga en su granja y la devuelve a la reserva general. A continuación recibe 2 maderas. La acción especial "Tala de árboles" no se puede realizar si el jugador no tiene ninguna ficha de bosque.



Feria caballar

El jugador obtiene 1 caballo de la reserva general. En las partidas con 2 ó 5 jugadores es necesario pagar 1 unidad de comida para obtener el caballo. Al igual que los otros animales, los caballos deben colocarse en la granja. Asimismo, se aplican las mismas reglas que rigen para el resto de animales (incluida la Procreación). Los caballos sólo se pueden convertir en comida mediante las adquisiciones mayores Matadero mayor o Fogón de cocina o a través de algunas adquisiciones menores. Siempre que se disponga de la adquisición necesaria para cocinarlo, es posible coger un caballo y convertirlo inmediatamente en comida sin tener que colocarlo en la granja.



Mercado laboral

El jugador recibe 1 comida de la reserva general. En las partidas con tres jugadores con esta acción se consiguen 2 comidas en vez de 1.

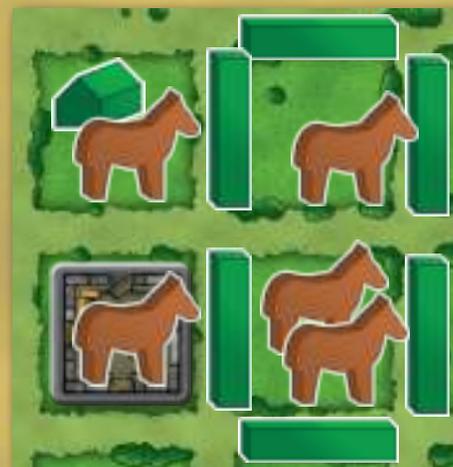
Cada carta de acción especial puede llegar a utilizarse hasta dos veces por ronda. Para el primer jugador la acción es gratuita, mientras que el segundo jugador que la utilice deberá pagar 2 comidas.



No hay límite al número de cartas de acciones especiales que un jugador puede llegar a tener frente a él.



En este ejemplo no puede realizarse la acción "Roza y quema", ya que no hay un bosque que limite con un campo arado.



VERSIÓN EN SOLITARIO (PARA 1 PERSONA A PARTIR DE 10 AÑOS)

Se aplican las mismas reglas que la versión en solitario del juego original con una excepción: en caso de jugar a la versión familiar (Niveles 1 y 2 de estas reglas) no se coloca ninguna comida en la casilla de acción Jugador inicial. Además, se aplican las mismas reglas de *Agricola: bosques y cenagales* con una excepción: se utilizan las diez cartas de acciones especiales. Durante la preparación de la partida se mezclan todas estas cartas y se forma un mazo con las cartas boca abajo.

Principio de ronda

Si al empezar una nueva ronda no hubiera ninguna carta de acción especial boca arriba, se descubre una nueva carta de acción del mazo. Si, por contra, al principio de la ronda ya hubiera una carta descubierta de una ronda anterior, el jugador puede optar por colocar dicha carta debajo del mazo de cartas de acciones especiales y mostrar una nueva carta (el dorso de la carta ya indica las acciones especiales que permite esa carta). Si al principio de la ronda no quedaran cartas en el mazo de acciones especiales, la última carta de acciones especiales jugada vuelve a entrar en juego boca arriba.

Desarrollo de una ronda

En cada ronda el jugador puede, durante la Jornada laboral, utilizar una de las acciones especiales que aparece en la carta descubierta. Cada vez que se utiliza una de las acciones especiales, la carta se retira del juego. Ésto se puede evitar si el jugador decide pagar 2 comidas para realizar la acción. De este modo, la carta de acción especial es como si no se hubiera utilizado (además, sigue quedando descubierta y podría volverse a utilizar una segunda vez durante la misma ronda).

Objetivo de la partida

Si se juega la versión familiar sin cartas (Nivel 1), el objetivo es alcanzar 65 puntos. Si se juega la versión familiar con cartas (Nivel 2), el objetivo es alcanzar 70 puntos. Si se juega la versión avanzada con oficios (Nivel 3; véase la Variante 2, página 7), se deben alcanzar 72 puntos.

LOS PRERREQUISITOS DE LAS CARTAS DE ADQUISICIÓN

Los prerequisites que hay en la esquina superior izquierda de algunas cartas de adquisición menor deben cumplirse en el momento en que se pone en juego la carta. En cuanto se ha puesto en juego la carta los requisitos pueden dejar de cumplirse; éstos ya no tienen ningún efecto sobre la carta.

A continuación se detallan algunos aspectos sobre los prerequisites, ordenados según temáticas. En primer lugar los requisitos que dependen de las cartas de adquisición jugadas, seguidos por los requisitos que dependen de las fichas o animales que se tengan. Luego los requisitos que dependen del número de ronda. Y finalmente los requisitos que dependen de la vivienda que se tenga.

Adquisiciones

- “Tener x adquisiciones mayores” significa “Haber adquirido como mínimo x adquisiciones mayores”.
- “Tener x adquisiciones menores” significa “Haber puesto en juego como mínimo x adquisiciones menores”. En este caso las adquisiciones mayores no cuentan.
- Algunas adquisiciones menores cuentan a la vez como adquisiciones menores y mayores (véase el color del marco en la ilustración).
- “Tener x adquisiciones” significa “Haber puesto en juego como mínimo x adquisiciones”, independientemente de si son adquisiciones mayores o menores.
- Las cartas que se traspasan a otro jugador no cuentan como “puestas en juego”. Así pues, si una carta tuviera, por ejemplo, el requisito de “No tener ninguna adquisición”, el jugador todavía cumpliría este requisito aunque hubiera jugado antes una carta itinerante.
- Asimismo, la expresión “Tener menos de x adquisiciones” implica “Tener en juego menos de x adquisiciones en este momento” y por lo tanto no depende de las cartas itinerantes.

Al igual que en el juego original la partida en solitario se empieza sin comida. Asimismo, en la casilla de acción “3 maderas” únicamente se colocan 2 maderas al principio de cada ronda. Además, los miembros de la familia deben alimentarse con 3 comidas cada uno durante la Cosecha (los recién nacidos sólo necesitan 1 comida).

El hecho de que el jugador decida colocar una carta de acciones especiales sin utilizar debajo del mazo puede influir bastante, ya que determina qué carta de acciones especiales será la última. La última carta de acciones especiales puede llegar a salir hasta cinco veces en los compases finales de la partida (desde la ronda 10 hasta la 14), por lo que su importancia es considerable.



En este caso, el color del marco y de los ornamentos indica que la Iglesia también cuenta como adquisición mayor.

Las cartas itinerantes son aquellas que, una vez jugadas, se entregan al jugador de la izquierda. Se reconocen por tener el dibujo de una flecha.

Bosques, cenagales y campos

- “Tener x bosques” significa “Tener como mínimo x fichas de bosque visibles en la granja” (las fichas de bosque cubiertas por otras fichas no cuentan).
- “Tener menos de x bosques” significa que no se pueden tener x o más fichas de bosque visibles en la granja.
- “Tener exactamente x bosques” significa que el jugador no puede tener ni más fichas de bosque ni menos que x visibles en su granja.
- Estos requisitos se aplican del mismo modo para las fichas de cenagales y de campos arados.

Animales

- “Tener 1 caballo” supone “Tener como mínimo 1 caballo”. Este requisito se aplica de igual manera a los otros tipos de animales. Los requisitos “Tener exactamente 1 animal” y “Tener 1 animal” también se ven afectados por los animales que el jugador pudiera tener en la carta Prado comunal (aunque sea de otro jugador).
- Los requisitos “Tener 1 animal” y “Tener 1 caballo” no se ven afectados por adquisiciones relativas a los caballos, como el Caballo minero o el Caballo de tiro.
- “Tener 1 pasto con establo” significa “Tener como mínimo 1 pasto que tenga como mínimo 1 establo”. Es decir, tener como mínimo 1 establo vallado.

Número de ronda

- “Jugar antes de la ronda x” significa que la carta no se puede jugar a partir de la ronda x. Por lo tanto, tampoco se puede jugar durante la ronda x.
- “Jugar después de la ronda x” significa que la carta no puede jugarse antes de la ronda x ni tampoco durante la ronda x.
- “Jugar en una ronda sin Cosecha” indica que esa carta no puede jugarse en una ronda que vendrá seguida por una Cosecha.

Vivienda

- “Tener 3 habitaciones” significa que el jugador debe tener una casa que tenga como mínimo 3 habitaciones, ya sean de madera, de adobe o de piedra (la Choza de turba no cuenta como habitación).
- “Tener una vivienda de adobe o de piedra” significa que los miembros de la familia viven en una cabaña de adobe o en una casa de piedra.
- “Tener una casa de piedra” significa que los miembros de la familia viven en una casa de piedra.
- “Tener una cabaña de madera” significa que el jugador aún no ha reformado su vivienda (cambiar la Choza de turba no cuenta como reformar).

VARIANTES

Variante 1. Reglas especiales para las adquisiciones de cocina

El Hogar, la Cocina, el Matadero mayor y el Fogón de cocina se consideran adquisiciones de cocina (véase el icono del puchero en la esquina inferior izquierda de la carta). Cuando un jugador consigue una adquisición de cocina debe colocar un marcador de “No utilizable” encima de la carta. La adquisición sólo se podrá empezar a utilizar cuando se haya retirado este marcador de encima. El jugador podrá retirarlo pagando 1 unidad de combustible en cualquier momento.

- Si un jugador mejora o cambia una adquisición de cocina que ya podía usar, la nueva adquisición también estará utilizable.
- Del mismo modo, un jugador que cambie una adquisición de cocina que todavía no se pueda utilizar por otra adquisición de cocina deberá colocar una ficha de “No utilizable” sobre la nueva adquisición.

Variante 2. El Nivel 3

El Nivel 3 de *Agricola: bosques y cenagales* se juega como la versión avanzada del juego original. Cada jugador recibe al inicio de la partida 7 cartas de oficio y 3 cartas de adquisición menor del juego original, y luego le añade 4 cartas de adquisición menor de esta ampliación.



Cada uno de los demás jugadores está obligado a cambiar el animal que elija y recibir la siguiente comida a cambio: comida por 1 oveja; 2 comidas por...



Para la Variante 2 se recomienda que la carta de oficio Amante no se pueda jugar antes de la Ronda 3.



CONSEJO PARA FACILITAR EL DESARROLLO DEL JUEGO

Para facilitar el desarrollo de la partida con esta ampliación es recomendable que los jugadores no sostengan sus fichas de persona en la mano mientras estén meditando acerca de su turno. Es mejor coger la ficha de persona de la vivienda en el momento en el que vayamos a colocarla en una casilla de acción.

CRÉDITOS

Agricola: bosques y cenagales es la primera ampliación del premiado juego *Agricola*. Desde que empezó a madurar la idea original, en noviembre de 2008, muchas personas han contribuido para que esta ampliación fuera posible.

La redacción de las reglas ha corrido a cargo de Uwe Rosenberg y Hanno Girke. La edición y corrección de las mismas corresponde a Susanne Rosenberg, Inga Blecher, Daniël Hogetoorn, Jochen Steininger, Stefan Schmid, Grzegorz Kobiela, Mike Schröder, Mario Weise, Heiko Schiffer y Lutz Leonhardt. La edición y corrección de las cartas debe agradecerse a Susanne Rosenberg, Daniël Hogetoorn, Takuya Ono y Melissa Rogerson. Los gráficos e ilustraciones son obra de Klemens Franz, quien a su vez desea dar las gracias a Andrea Kattinig por encargarse del color y de los niños.

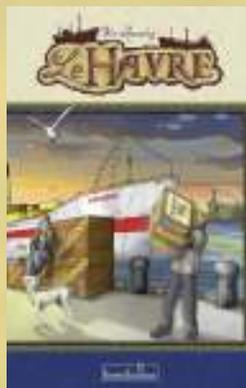
El autor quisiera dar las gracias a todos los probadores del juego, sin cuyas aportaciones difícilmente esta ampliación habría terminado en la forma en que lo ha hecho.

OTROS JUEGOS DE UWE ROSENBERG

LE HAVRE

En "Le Havre" un turno de juego a su vez consta de dos partes: En primer lugar, distribuir los nuevos productos en la oferta de espacios y, a continuación, realizar una acción. Como acción, los jugadores podrán elegir entre coger todos los bienes de un tipo de una espacio de oferta o utilizar uno de los edificios. Las acciones de edificio permiten a los jugadores realizar acciones diversas, actualizar los bienes, venderlos o utilizarlos para construir sus propios edificios y barcos. Los edificios son a la vez una oportunidad de inversión y un flujo de ingresos, ya que los jugadores deben pagar una tasa de entrada para utilizar los edificios que no poseen. Los barcos por otra parte, se utilizan principalmente para proporcionar el alimento que se necesita para alimentar a los trabajadores.

Después de siete turnos la ronda termina: los jugadores deben alimentar a sus trabajadores. Después de un número fijo de rondas, cada jugador podrá llevar a cabo una acción final y, a continuación, el juego termina. Los jugadores añaden el valor de sus edificios y barcos a sus reservas de efectivo. El jugador que ha acumulado la mayor fortuna es el ganado



MAMMA MIA!

¡Eh! ¿Quién me ha quitado el queso?

Como los pizzeros, los jugadores ponen ingredientes en la mesa. Cuando crean que hay los ingredientes necesarios para ello, también colocarán una pizza en la mesa. A través de meditaciones tácticas, una pizza de suerte y una taza de memoria puedes ganar.

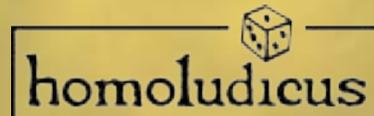
Mamma Mia! es un juego fácil aunque inusual, que abre el apetito.



© 2009 Lookout Games
www.lookout-games.de

Versión española por:

HomoLudicus Juegos S.L.



www.homoludicus.org

