

SUPLEMENTO

LOS NIVELES DEL JUEGO

¿QUÉ ES UN NIVEL?

Aquí te ofrecemos algunas sugerencias sobre como podéis combinar los distintos módulos. Por lo general, para una partida de *Paleo* necesitaréis 2 módulos distintos. A estas combinaciones de módulos las llamamos “niveles”. Es recomendable jugar los niveles siguiendo el orden indicado. En cuanto superéis un nivel, podéis pasar al siguiente.

En las páginas 2 y 3 se detallan las particularidades de cada módulo. Además, en las páginas 4-6 hay unas explicaciones más concretas sobre las cartas que llevan un * en el nombre.

NUESTRA RECOMENDACIÓN DE NIVELES

NIVEL I Módulos (A) + (B)

NIVEL II Módulos (C) + (D)

NIVEL III Módulos (E) + (F)

NIVEL IV Módulos (C) + (G)

NIVEL V Módulos (A) + (H)

NIVEL VI Módulos (B) + (I)

NIVEL VII Módulos (D) + (E) + (J)

NIVELES DE CREACIÓN PROPIA

Si ya habéis probado todos los niveles, podéis combinar los 10 módulos entre sí como os parezca; basta con elegir 2 módulos. Únicamente en caso de querer jugar con el módulo J, necesitaríais 3 módulos en total.

PREPARACIÓN DE UN MÓDULO

DISPOSICIÓN DE LAS CARTAS

En función de los módulos con que vayáis a jugar, necesitaréis unas u otras cartas. A continuación os explicaremos cuál es el lugar de cada carta y como deben situarse, mientras que en las dos páginas siguientes os indicaremos de qué cartas se tratan. Las cartas de suceso, idea y misión siempre se colocan en el mismo sitio. El resto de cartas de los módulos, tal como se indica en la p. 3 del Reglamento, tendrán que barajarse junto con las cartas básicas (1).

! Las cartas de suceso, misión e idea no se mezclan con las cartas del módulo y por lo tanto al principio de la partida no estarán en las pilas de los jugadores.



SUCESOS

Cada módulo utiliza unas determinadas cartas de suceso que tendréis que sacar primero del mazo. Las cartas de suceso (5) tienen su propio mazo y nunca se mezclan con los demás módulos. Cada carta de suceso tiene un número distinto en el dorso. Tendréis que colocar las cartas necesarias boca abajo formando una pila en el tablero de la Noche.

Atención: si creáis un nivel con módulos elegidos por vuestra cuenta, podría darse el caso de que algunos módulos necesitaran las mismas cartas de suceso. Sin embargo, esto no es ningún problema ya que, durante la partida, solamente tendréis que resolver cada suceso una única vez.



MISIONES

En cada módulo hay una carta de misión. Tendréis que ponerla en del tablero de la Noche.



Dorso de una carta de misión



EN ESPERA

Aquí deberéis poner las cartas que os esperan.

Caso especial: si llegáis a necesitar más de 4 espacios, situad las nuevas cartas debajo de las que ya hubiera.



IDEAS

En algunos módulos habrá determinadas ideas de las que ya dispondréis al principio de la partida. Estas cartas de idea están en los módulos y tendréis que buscarlas allí primero. En cuanto las tengáis, colocadlas en una ranura disponible del taller y colocad los utensilios correspondientes en el hueco que haya delante.



DADOS

Si en algún módulo aparece este icono, significa que necesitaréis los dos dados. De ser así, dejadlos preparados junto al taller. El nivel 1 es el único en el que no necesitaréis ningún dado.

LOS MÓDULOS

A ABUNDANCIA DE PRESAS (9 cartas). Dificultad: baja

Para poder superar el invierno tendréis que acumular muchas provisiones. Por suerte vuestros exploradores han descubierto un rebaño de mamuts cerca del río...

- Carta de misión A
- Cartas de suceso 1 y 2



B UN NUEVO MUNDO (11 cartas). Dificultad: baja

Si no queréis acabar muriendo de hambre vais a tener que seguir avanzando e ir detrás de las presas.

- Carta de misión B
- Carta de idea "Tienda"



C AUILLIDOS EN LA NOCHE (10 cartas). Dificultad: media

Parece que en esta nueva región no estáis en lo más alto de la cadena trófica. Al menos, de momento...

- Carta de misión C
- Cartas de suceso 3 y 4
- 2 dados



CARTA DE MISIÓN

Todas las cartas que incluyan la palabra "Lobo" o "Loba" en el título se consideran cartas de lobo, sean del módulo que sean.

Atención: poned los lobos muertos junto al cementerio para poder ver cuántos habéis matado.



D EL SIGUIENTE PASO (11 cartas). Dificultad: baja

Sin las materias primas necesarias no podréis fabricar nuevos utensilios.

- Carta de misión D
- Carta "Trabajos manuales" en
- Cartas de suceso 5, 6 y 7
- 2 dados



E HÉROES DE LA EDAD DE HIELO (12 cartas). Dificultad: media

Cuatro experimentados viajeros han llegado a vuestro campamento. Pero de momento lo único que parecen experimentar es un hambre atroz...

- Carta de misión E
- Las cartas de "Petición" de Jhula, Orru, Darca y Ahab en
- Cartas de suceso 3, 8, 9, 10 y 11
- 2 dados



CARTA DE MISIÓN

Las 4 cartas de "Petición" son las cartas que ya habrás dispuesto en al preparar la partida.



LA PETICIÓN DE JHULA

No importa de dónde provenga el talismán en el momento de ponerlo sobre esta carta.



LA PETICIÓN DE ORRU

La debe provenir de la carta "Miel". Las 2 deben provenir de la carta "Dodo".

F TORMENTA DE NIEVE (17 cartas). Dificultad: media

Ha llegado el momento en el que el invierno deposita su frío manto sobre la tundra.

- Carta de misión F
- Carta de idea "Fogata"
- Cartas de suceso 7, 12, 13, 14 y 15
- 2 dados



G FIEBRE EXTRAÑA (15 cartas). Dificultad: media

Toda la tribu está afectada por una grave enfermedad. Por suerte, vuestra chamán os sabrá indicar las bayas que os pueden ayudar.

- Carta de misión G
- Cartas de suceso 8, 16 y 17
- 2 dados



CARTA DE MISIÓN

A diferencia de las heridas normales que habitualmente se padecen en un grupo, esta vez cada persona sufrirá 1 herida. Sin embargo, podéis evitar las heridas como siempre y decidir a quién protegéis.

Atención: fijaos bien en las bayas; todas ellas son distintas.



H LA GRAN CORRIENTE (14 cartas). Dificultad: alta

¿Cómo lograréis cruzar hasta la otra orilla de este caudaloso río?

- Carta de misión H
- Carta de idea “Balsa”
- Cartas de suceso 10, 18, 19 y 20
- 2 dados



PREPARATIVOS ADICIONALES: Toma todas las cartas de río de este módulo, mézclalas y déjalas en una pila junto a . Estas cartas constituyen el río.

REGLA ADICIONAL: En vez de descubrir una carta de tu pila, puedes descubrir la carta de río superior de , siempre y cuando tu grupo tenga una . A menos que se indique lo contrario, tendrás que resolver esta carta de la manera habitual, es decir, eligiendo una de sus opciones y dejándola después en la pila de descartes.

Atención: no es necesario tener una para descubrir una carta de río que ya estuviera en tu pila



Carta de río

I EL ATAQUE DE LOS MANOS BLANCAS (11 cartas). Dificultad: alta

Solamente las guerreras más fuertes lograrán proteger el poblado.

- Carta de misión I
- Cartas de suceso 6 y 9
- 2 dados



PREPARATIVOS ADICIONALES: Antes de que cada jugador reciba sus personas iniciales, separa las 4 cartas de “Guerrera” del mazo de personas y déjalas en .

REGLA ADICIONAL: No podréis usar estas 4 cartas de “Guerrera” como se usan el resto de personas. Estas guerreras solo se usan si alguna carta del módulo I inflige alguna herida a la guerrera superior o bien la cura.

- Como siempre, si una guerrera sufre 3 heridas se muere. En este caso también se ignorarían las heridas sobrantes. Cuando la guerrera superior muera, se dejará en el cementerio y recibiréis un .
- No podréis usar ningún utensilio u otras habilidades para la guerrera (por ejemplo, gastando una piel para evitar una herida).
- Las guerreras no pueden formar parte de un grupo.
- Cuando finalice el día no tendréis que alimentar a las guerreras.

J LA BESTIA (14 cartas). Dificultad: enorme

¡Una aterradora criatura ha atacado vuestro campamento!
¡No estaréis a salvo en ningún sitio!

- Carta de misión J
- 6 cartas de “garras”
- Cartas de suceso 21 y 22
- 2 dados



PREPARATIVOS ADICIONALES: Deja las 6 (cartas de garras) boca abajo en . Estas cartas de momento no se deberán usar.

REGLA ADICIONAL: En esta partida no ganaréis en cuanto consigáis 5 . No obstante, en cuanto tengáis 5 podréis realizar la acción adicional que aquí se indica.

- La bestia puede estar (calmada) o (enfurecida).
- Al principio de la partida la bestia estará (calmada). De momento podréis ignorar las acciones en las que aparezca .



VARIANTES

! Si no lográis superar algún nivel o si el reto os parece demasiado sencillo, hay varias maneras de modificar la dificultad de una partida. Si queréis, podéis combinar distintas variantes.

Una recomendación: si ganáis o si perdéis tres veces seguidas, podéis aprovechar estas variantes para ajustar el grado de dificultad de vuestras partidas.

MÁS FÁCIL

UNA TRIBU MEJOR: Cada vez que consigas una (persona), roba siempre las dos primeras cartas del mazo, elige con cuál de las dos te quedas y deja la otra en la parte inferior del mazo de personas. Al principio de la partida roba también 4 (personas) y quédate con 2 de ellas.

PROVISIONES: Al principio de la partida roba 2 (ideas) y ponlas en el taller. Pon también 2 y 2 en vuestro Campamento.

TRABAJO EN EQUIPO: Siempre que un jugador ayude a otro, podéis decidir cuál de ellos se descarta de las cartas.

MÁS DIFÍCIL

MOCHILA: Cada vez que consigas recursos tendrás que ponerlos en alguna de tus personas. Cada persona no puede llevar más de 2 recursos encima. Solo podrás dejar estos recursos en el Campamento si tú u otro jugador al que estés ayudando habéis descubierto un (hogar). Hasta entonces no podrás usar los recursos de tus personas.

NIEBLA: Solo podrás elegir una de las dos primeras cartas (en vez de elegir entre las tres primeras).

DEBILIDAD: Cada vez que consigas una persona (incluido al principio) ponle 1 .

ALEJADOS: Para ayudar a otro jugador además tendrás que descartarte de 2 cartas .

VARIANTE EN SOLITARIO

Aparte de los cambios que aquí se señalan el juego mantiene las mismas reglas.

PREPARATIVOS: Empiezas sin ninguna comida en el almacén. Después de mezclar las cartas básicas con las de los módulos que hayas elegido, no tendrás que repartir ninguna carta. En vez de ello, deja todo el mazo frente a ti. Luego quédate como siempre con 2 (personas).

DESARROLLO DE LA PARTIDA: Cada vez que destapes una carta podrás pedir ayuda una vez.

PEDIR AYUDA: Descártate de 2 cartas para tirar un dado, o bien de 4 cartas para tirar dos dados. Las habilidades resultantes de la tirada se añadirán a las que ya tuvieras.

! En caso de que descubras una carta que te obligue a lanzar un , tendrás que realizar la tirada de la carta primero y luego acordarte del resultado o anotarlo antes de pedir ayuda.

CARTAS CON *

¿TIENES ALGUNA DUDA SOBRE UNA CARTA?

En las 3 páginas siguientes se explican con mayor detalle las cartas que, según hemos visto, generan más dudas. Para ello las hemos ordenado a partir del distintivo que tienen en la esquina superior derecha. Además, las cartas de suceso (5) están clasificadas según el número que aparece en . No tendría sentido intentar explicar todas las cartas ni tampoco es necesario, puesto que la mayoría siguen la lógica que dictan las reglas habituales. Solo tendréis que leer las aclaraciones de aquellas cartas que os generen alguna duda. Y, sobre todo, intentad no mirar las demás cartas para que no se pierda el factor sorpresa cuando las descubráis.

CARTAS BÁSICAS 1

HOGAR



Si ayudas a otro jugador a usar esta acción, no suméis las personas de los dos grupos; únicamente aquél que vaya a recibir la (persona) deberá tener 1-2 (personas) en su grupo.

3

SUEÑOS



COMERCIANTE

Puedes entregar 1 de los 3 recursos indicados para recibir a cambio los otros 2 recursos. Solo se puede hacer una vez.

Ejemplo: Entregas 1 para recibir 1 y 1 .

VISIONES



Mira 3 cartas cualesquiera de tu pila sin realizar ninguna de las acciones que allí se indiquen (así pues, no es necesario que sean las 3 primeras cartas de la pila). Después, deja esas cartas boca abajo en el lugar que prefieras de tu pila.

Atención: evidentemente, podrías mirar cartas rojas y luego dejarlas en la parte inferior de tu pila.

VALENTÍA RECOBRADA



Pon las 3 primeras cartas de la pila de descartes ocultos sobre tu pila y sin cambiar el orden en el que estuvieran.

Podría suceder que alguna carta roja que se hubiera descartado volviera a tu pila (no siempre es aconsejable ser muy valiente).

Atención: al igual que otras cartas con el fondo azul, esta también se puede ignorar.

AVISO



Puedes elegir una carta cualquiera de tu pila y dejarla en la pila de descartes. Si eligieras una carta roja, no sufrirías ninguna herida. No es necesario que la carta elegida sea una de las 3 cartas superiores.

5

SUCESOS

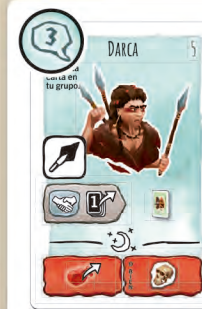


CAZADORES HAMBRIENTOS

Puedes usar este efecto de forma adicional junto con una acción para conseguir temporalmente +2 a la hora de cumplir algún requisito. También podrías usar este efecto aun cuando la carta no te reportara ninguna como recompensa. En este caso, no tendrías que consumir ninguna comida de tus provisiones. Puedes usar este efecto tantas veces como quieras durante la fase de día, pero solo una vez por cada carta descubierta.

Atención: la carta "Cazadores hambrientos" no es una carta verde de persona y, por lo tanto, no tiene que alimentarse durante la fase de noche.

DARCA



Puedes usar para conseguir 1 (persona). Como en el resto de acciones, también puedes ayudar a otro jugador (ver p. 12 del Reglamento, "Ayudar a una carta"). Si los dos usáis la acción de Ayudar, ese otro jugador podría recibir la persona si así lo decidís.

4



CAZA

En cuanto tengáis esta carta en tendréis la posibilidad de derrotar a la "Manada de lobos". En cuanto descubras la carta "Manada de lobos", en vez de realizar una de las acciones de la carta, podrás usar la acción de "Caza".



Manada de lobos

VISIONES



Pon esta carta en tu grupo.

En cualquier momento de tu turno podrás usar la acción adicional que hay en esta carta (ver p. 12 del Reglamento, "Acciones adicionales").

Si la carta "Seta venenosa" esté en el cementerio, podrás entregar un talismán. Con ello eliminarás la carta "Visiones" y recibirás una ficha de victoria y un tocado de chamán.



PROPULSOR DE JABALINAS

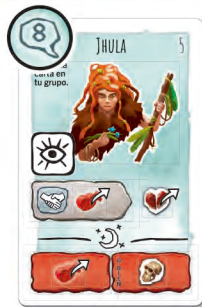
Puedes usar este efecto de forma adicional junto con una acción y entregar una ficha de lanza para conseguir temporalmente +3 [icono de lanza]. Sin embargo, dejarás de tener la [icono de lanza] que te aportaba la lanza que has entregado.

Puedes usar este efecto tantas veces como quieras durante la fase de día, pero solo una vez por cada carta descubierta.



TRAJE DEL CACIQUE

Cuando sufras heridas, tendrás que decidir si las padece una persona o bien el "Traje del cacique". No está permitido repartir las heridas. Al igual que sucede con las personas, con el traje del cacique también ignorarías cualquier herida sobrante.



JHULA

Puedes usar [icono de mano] para entregar 1 [icono de corazón] y retirar así 1 [icono de corazón] de tu grupo. Solo podrás curar a una persona de otro grupo si ese jugador te está ayudando.



ORRU

Puedes usar [icono de mano] para fabricar 1 idea del taller. Como siempre, tendrás que cumplir los requisitos correspondientes.



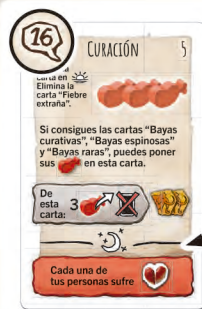
AHAB

Puedes usar [icono de mano] para descartar una carta de peligro descubierta que tenga otro jugador sin que tenga efecto alguno (como si hubiera ignorado esa carta). También podrías usar la habilidad de Ahab después de que otro jugador hubiera lanzado los dados.



FORASTERO APRISIONADO

Si no puedes realizar ninguna de las acciones que eliminarían esta carta, tendrás que dejarla como cualquier otra carta en la pila de descarte visibles. De este modo, cuando acabe el día se mezclará y repartirá junto con las demás cartas. Así pues, más adelante resultará más fácil localizar esta carta.



CURACIÓN

En esta carta solo se pueden poner [icono de corazón] de las 3 cartas de bayas señaladas. Al hacerlo, puedes poner más de 1 [icono de corazón] de esas cartas de bayas sobre esta carta.

Cada una de tus personas sufre [icono de corazón]

Esta acción es igual que la acción de la carta "Fiebre extraña" (ver p. 2 del Suplemento).



OBSERVACIÓN

Esta carta no aporta ninguna acción, pero sirve como consejo.

Atención: al viejo chamán parece que le encantan estas bayas.



TIERRAS LEJANAS

Con esta acción puedes mirar el cementerio y poner 3 cartas cualesquiera que tengan [icono de boca] boca abajo en tu pila. Si lo deseas, también puedes ignorar esta carta y dejarla en la pila de descartes visibles.



LA OFERTA DE AHAB

En vez de realizar cualquiera de las acciones indicadas también puedes ignorar esta carta y dejarla boca arriba en la pila de descartes.



EL DESPERTAR DE LA BESTIA

Tomad las 6 [icono de garras] (cartas de garras) de [icono de garras] y repartiéndolas en los lugares que queráis de vuestras pilas. No es necesario repartir las cartas a partes iguales. Además, cada vez que consigáis una ficha de victoria, en vez de ello podréis retirar un cráneo.

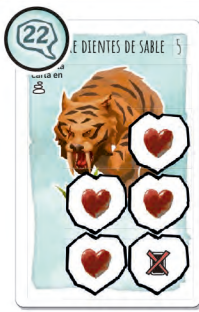
A partir de ahora la bestia está [icono de bestia enfurecida] (enfurecida). Ya no se podrán elegir las acciones donde esté [icono de bestia calmada] (calmada).

A partir de ahora se tendrán en cuenta las acciones con [icono de bestia enfurecida] (enfurecida).

CARTAS CON * (CONT.)

5

SUCESOS



TIGRE DIENTES DE SABLE

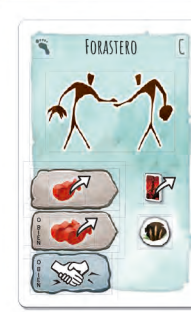
Al igual que una persona, el tigre dientes de sable también tiene puntos de vida. Con la ayuda de otras cartas (con una imagen como la que puede verse a la derecha), podréis infligirle las heridas necesarias al tigre. En cuanto lleguéis a infligirle la quinta herida, habréis derrotado al tigre dientes de sable y con ello ganaréis la partida (ver carta de suceso 21, "El despertar de la bestia").



Herida contra el tigre dientes de sable

6

AULLIDOS EN LA NOCHE



FORASTERO

Puedes trasladar una carta cualquiera con el dorso rojo desde tu pila a la pila de descartes ocultos sin que tenga efecto alguno.

D

EL SIGUIENTE PASO



AVALANCHA

Si solo quisieras usar la acción negativa pero no te quedara ninguna carta de montaña en tu pila, dejarías la carta de "Avalancha" en el cementerio sin que tuviera efecto alguno.



Carta de montaña

F

TORMENTA DE NIEVE



SUELO CONGELADO

Ejemplo: como el jugador 1 tendrá que realizar primero la acción de "Suelo congelado", el jugador 2 tendrá que descartarse de su carta "Arboleda" sin efecto alguno y dejarla en la pila de descarte visible.



Jugador 1



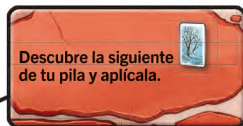
Jugador 2

N



NEVADA

Si no quedara ninguna carta de nieve en tu pila, tendrás que elegir la acción de sufrir 2 heridas.



Si eliges esta acción, descarta la carta "Nevada" y después descubre la siguiente carta de nieve de tu pila. Luego tendrás que seguir las reglas habituales con la carta descubierta.

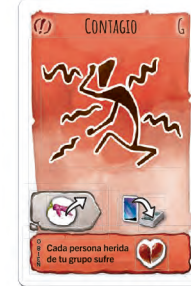


Carta de nieve

Atención: con la carta "Nevada" otro jugador también te puede ayudar para descubrir una carta de nieve de su pila. Si un jugador te ayuda con la carta "Nevada", al resolver la carta de nieve se considerará que vuestros grupos siguen juntos.

G

FIEBRE EXTRAÑA



CONTAGIO

Cada persona de tu grupo que tenga 1 o más corazones rojos, sufre una más. Estas heridas pueden evitarse (del mismo modo que con la carta "Fiebre extraña"; ver p. 2).

Si otro jugador te ayudara, todas las personas afectadas de vuestros grupos sufrirán una herida.

H

LA GRAN CORRIENTE



PESCADOR

Pon el pescador en tu grupo; funcionará como cualquier otra persona. Así pues, tendrás que alimentarle como a cualquier otro y también podrá sufrir heridas. Además, tiene 2 habilidades.



POR LA BORDA

Ejemplo: el jugador 2 usa la acción de "Por la borda" para ayudar al jugador 1. Los dos tienen una ficha de balsa, y el jugador 1 se desprende de la suya. Después tendrán que decidir quién obtiene la recompensa.



Jugador 1



Jugador 2

J

LA BESTIA



HAMBRE INSACIABLE

Elimina una carta de otro jugador.

En vez de sufrir heridas también podrás elegir esta opción, siempre y cuando otro jugador haya descubierto una carta. Al hacerlo, ese jugador tendrá que eliminar la carta que hubiera descubierto y no podrá realizar ninguna acción.



PALEO

LOS LOGROS



Con estas tablas podréis ver rápidamente qué niveles habéis jugado y qué aventuras os esperan todavía en *Paleo*. Además, hay varios logros que no son nada fáciles de conseguir (y como no se consiguen muy a menudo, vale la pena anotarlos).

Estos logros aparecen detrás de las tablas y cuando termine la partida podréis marcarlos.

Ningún cráneo en el tablero de la Noche.

Ninguna de vuestras personas tiene una herida.

Entre todos tenéis 8 o más utensilios.









Hay 6 cartas de idea en el taller.

Entre todos tenéis 10 o más recursos en el almacén.

No queda ninguna carta de suceso en el tablero de la Noche.

FECHA	JUGADORES	VARIANTES	MÓDULOS			LOGROS											
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



FECHA	JUGADORES	VARIANTES	MÓDULOS			LOGROS							
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 0	 0	 8	 6	 10	 0
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEVIR
 Devir Iberia S.L.
 Rosselló 184
 08008 Barcelona
 www.devir.com


 © 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Hans im Glück
 Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15
 80809 Múnich
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de

Autor: Peter Rustemeyer
Diseño gráfico: Franz-Georg Stämmele
Ilustraciones: Dominik Mayer e Ingram Schell
Gráficos 3D: Andreas Resch
Reglamento: Gregor Abraham
DEVIR:
Traducción: Oriol Garcia
Adaptación gráfica: CeciRC
Editor: Xavi Garriga

