



Dungeon Box

Un Dungeon Crawler para
2 a 4 jugadores, sin master,
en caja cúbica de 9x9x9cm.
Campaña compuesta por 4
Leyendas de 5 Capítulos
(o misiones) y un Epílogo.
Duración de 2 a 3 horas por
Leyenda, 30 minutos por
cada misión.



PALADÍN

		+1
		-1
		+1
		-2

Nva.1

AFINAR PUNTERÍA

+2

-1

DESCANSO

+9

1

TROL DE TIERRA

Ataca al

TRASCO

INMUNE:



La Leyenda del Terror Rojo

Epílogo

Mezcla 2 cartas de Tesoro con 1 carta de Página del Libro y 3 cartas de Tesoro en la boca del segundo montón bajo el primer...

Mezcla las 3 Páginas del Libro que están en el mapa de la mazmorra para poder acceder a las Catacumbas. Reunidas las páginas del libro...

COMPENSA: +10 para cada Héroe

ESQUELETO

INMUNE:

ZOMBI

INMUNE:

ARAÑA

INMUNE:



←... 9cm ...→ ←... 9cm ...→

116 cartas
50 tokenadas
y fichas
6 dados
de 6 caras
Pegatinas

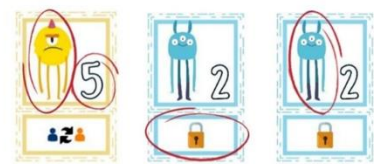
Toma la decisión más adecuada en cada encrucijada, pues un camino puede conducir directo a la muerte... Evolucionar a tu Héroe (4 disponibles) y enfrentarse al mal. El Reino os necesita. O tal vez...

DAVID
VAQUERO

MONSTER CROWD

1 A 5
+9 AÑOS
20 MIN

¡ATENCIÓN, MÁS
MONSTRUOS ESTÁN
POR LLEGAR!



+8
+6
AÑOS

JUEGA UNA CARTA PARA CAPTURAR MONSTRUOS
SEGUN SU TIPO O POSICIÓN Y LA OTRA COMO
ACCIÓN ESPECIAL

LOS MONSTRUOS DEL TIPO DE LA SEGUNDA CARTA
HUYEN A SUS RESPECTIVOS MAZOS.

PERO OJO...

NO PUNTÚAS LOS MONSTRUOS DE TU COLOR, PERO
CUANTOS MÁS ACUMULES MÁS PUNTOS LES DARÁS
A TUS RIVALES!

94 CARTAS + 1 BLOC DE PUNTUACIÓN

LA TRIPULACION ESTA DESAPARECIENDO POCO A POCO. CREEMOS QUE ALGO CONSIGUIO SUBIRSE A LA NAVE EN LA ULTIMA MISION DE RECOGIMIENTO Y AHORA HA CONVERTIDO LA ESTACION EN SU COTO DE CAZA. MANDEN AYUDA LO ANTES POSIBLE O TAL VEZ NO QUEDA NADIE CUANDO LLEGUEN... ■

UNO DE ALIENS

Ninguno sabéis al cien por cien si hay un alien en vuestro mazo, así que cuantas menos cartas reveles, mejor para tu salud.

Arriésgate pero con inteligencia, cualquier pequeño desliz puede hacer que un número bajo se transforme en el más alto de la ronda. Mantén la sangre fría y calcula bien cuál va a ser tu siguiente paso, no querrás forzar demasiado la suerte...

**SOLO
110 CARTAS
Y 6 TOKENS**



3 A 6
JUGADORES



A PARTIR
DE 12 AÑOS

ENTRE
20 Y 40
MINUTOS



El planeta Tierra va a explotar. Así de claro. Sois los encargados de gestionar los embarques de las naves espaciales que abandonarán el planeta en busca de nuevos horizontes para la humanidad. Como estáis condenados a quedaros hasta que esto suceda... ¿Por qué no competir? A ver quién organiza mejor la...

MISION: exodo

2-5 

+13 años



30' / 45'

07:00



**EUROGAME
FAMILIAR**

**SELECCIÓN
DE ACCIONES
RECoger Y
ENTREGAR**

Componentes:

94 cartas

25 fichas de trabajador

85 fichas de viajero

110
CARTAS

65
FICHAS

UNO DE HEROES

2 A 5
JUGADORES

+13 AÑOS

25 A 45 MIN

TEMATICO
FAMILIAR

Un terrible mal
ha despertado.
El Rey os ha
convocado.
Vuestro juramento
os obliga.
Acudid prestos.



Elige primero, hazlo bien
y... ¡sobrevive!



Draft &
Set Collection

UN JUEGO DE
COLOCACIÓN
DE LOSETAS
Y COLECCIÓN
DE SETS

La Cabalgata de las VALKIRIAS

30 MINS

+8 AÑOS

2-4 

UNA GRAN BATALLA SE LIBRA EN MIDGARD. DEBÉIS COMANDAR VUESTRAS ESCUADRAS DE NOBLES VALKIRIAS PARA LLEVAR A LOS CALÍDOS HASTA EL VALMALLA. LOS DIOS, CAPRICHOSES COMO SON, TAL VEZ NO OS PONGAN LAS COSAS FÁCILES, PERO, CON SUERTE, PODRÉIS GANAR SU FAVOR Y LA GLORIA.



FAMILIAR, ABSTRACTO

55 CARTAS Y 105 FICHAS



BOTS over the MOON

La explotación de los recursos de la Luna ha sido liberalizada, aunque las concesiones son sólo anuales así que debéis daros prisa y coger tanto como podáis antes de largaros. Y si explota algo aquí o allá... bueno, ya lo recogerán los que vengan detrás, ¿no?

30-45 min 2a4  +13 Años



**EUROGAME
FAMILIAR
ABSTRACTO**



**Lanzamiento de
Dados, Colocación
de Losetas y de
Trabajadores.**

2 dados personalizados (deseable 8)

1 dado normal (deseable 4)

55 cartas cuadradas

16 fichas de recursos

20 fichas de recurso explotado

1 peón, 6 fichas de fábrica y 1 ficha de
puntuación para cada jugador

1 tablero

Explora y explota la Luna

Copia las estrategias de tus rivales

Explota sus fábricas y ataca a sus robots

beyond

55 CARTAS
100 TOKENS

UN 4X FUTURISTA EN UN MAZO DE CARTAS

I NAVE modelo INCURSOR
CAZA

II JUMPER
NAVE DE SALTO

III BUFALO DE AGUA
MINERA

IV THE SWORD
DESTRUCTOR

TIPO DE
NAVE

RECURSOS QUE PRODUCE Y QUE CUESTA
CAPACIDAD DE EXTRACCIÓN,
ATAQUE Y DEFENSA

RECURSOS
QUE PRODUCE

PUNTOS DE
VICTORIA

CAÑONES DE REPETICIÓN:
+1 de ATAQUE en toda tu flota en
este turno.

EFECTO JUGADA
DESDE LA MANO

+2 de ATAQUE.

HABILIDAD DE
LA NAVE

2-4 JUGADORES 30-60 MINS
+13 AÑOS FAMILIAR/EXPERTO

2 A 4 JUGADORES
20 A 40 MINUTOS
12 AÑOS O MÁS
FAMILIAR/EXPERTO



La Gran MURALLA

SÓLO
110
CARTAS

Draft
Gestión de mano y
Deck Building
Set Collection
Gestión de recursos

El Emperador ha retomado la idea de una Gran Muralla para protegerse de los ataques de los hunos.

Debéis supervisar la construcción de uno de los tramos mientras continuáis con la explotación de las minas. ¿Tal vez podéis convencer a esos hunos que ataquen otro lugar?

Mezcla única de gestión de mano, draft y reserva de cartas.



Upciones

50 Cartas
100 Cubitos
1 Marcador

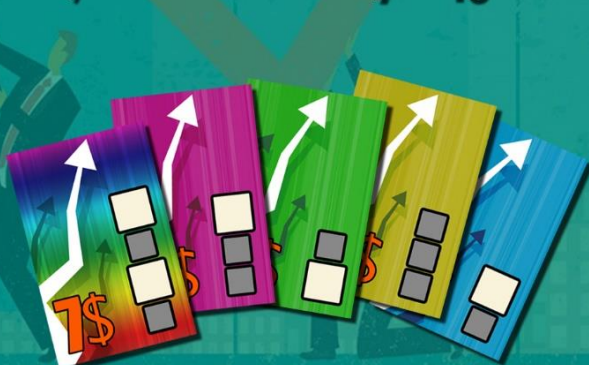
2 a 6 Jugadores 15 a 30 Minutos +8 Años

Invertir en bolsa nunca había sido tan fácil... y tan difícil a la vez.

Elige en qué mercado invertir

Manten el pulso firme para colocar tus acciones

Apuesta a favor (o en contra) de tus rivales y... ¡gana!



Draft

Destreza

Apuestas



Ideal con App

LADRONES^{2.0}

DA EL GOLPE EN 30 SEGUNDOS Y HUYE 

- 80 cartas cuadradas
- 3 dados personalizados
- 25 diamantes
- 1 app / reloj de arena

 Party - 2 a 6 jugadores -
  A partir de 8 años -
  10 a 30 mins



1. Elige un buen plan
 2. Monta una banda
 3. Lanza los dados y realiza el trabajo en 30"
 4. Huye con el botin



LOS ARTIFICIEROS

¡UN JUEGO DE PALABRAS EXPLOSIVO!



2 a 8 jugadores



A partir de 10 años



10 a 30 minutos



Última prueba para el ingreso en la Academia de Artificieros de Miami

¿Qué cable cortar en primer lugar?
El azul

Segundo cable a cortar.
El rojo ~~marrón~~ verde

Último cable.
El rosa amarillo

Bomba desarmada por completo.
¡Enhorabuena!

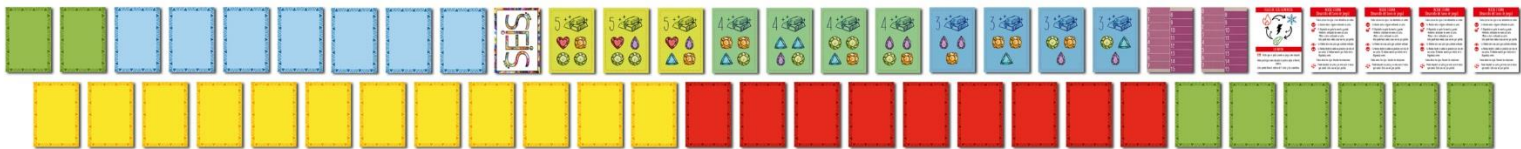


Observa bien qué cable es el adecuado.

Elige bien la palabra que vas a decir.

Trasládasela a tus compañeros de unidad.

No perdáis ojo del reloj y no falléis, o será la última vez...



SEIS está compuesto de, valga la redundancia, 6 juegos que tratan de abarcar las mecánicas más representativas de los juegos de mesa actuales. Del mismo modo, los juegos son de duración y complejidad variada y el número de jugadores oscila entre 2 y 4. ¿Necesitas un regalo para un amigo jugón o no tanto? ¿Te vas de viaje y no sabes qué juegos llevar o no dispones del espacio suficiente para todos ellos? ¿Dudas cuál es tu tipo de juego y necesitas probar antes de lanzarte a comprar? SEIS nace con la intención de poder dar respuesta a éstas y otras preguntas.

COMBATE ELEMENTAL

2 JUGADORES - 20 MINUTOS

APUESTAS - GESTIÓN DE MANO - DECK BUILDING
JUEGO ABSTRACTO

LOS TELARES DE EFHELHEIM

2 a 4 JUGADORES - 30 MINUTOS

COLOCACIÓN DE TRABAJADORES - PICK UP & DELIVER
JUEGO TIPO EURO CON TABLERO

LA MINA

2 a 4 JUGADORES - 15/25 MINS.

DRAFT - SET COLLECTION - MAYORÍAS
JUEGO TIPO FILLER

SEIS

LA RUTA DE LAS ESPECIAS

2 a 4 JUGADORES - 30/40 MINS.

RUTAS - SELECCIÓN DE ACCIONES - COMERCIO
GESTIÓN DE DADOS - JUEGO TIPO EURO CON TABLERO

NOCHE ETERNA

4 o 6 JUGADORES - 15 MINS.

JUEGO DE ROLES OCULTOS CON ELIMINACIÓN

LA ARENA

2 a 4 JUGADORES - 30 MINUTOS

COMBOS - ENFRENTAMIENTO DIRECTO - BAZAS
GESTIÓN DE MANO DE CARTAS

55 CARTAS 4 DADOS 24 CUBITOS 6 JUEGOS MÚLTIPLES MECÁNICAS



LEAF LIFE

¿Quién recibirá antes al otoño?

2 a 4 jugadores
15 minutos
+ 6 años



110 cartas

Un juego infantil/familiar



David Vaquero



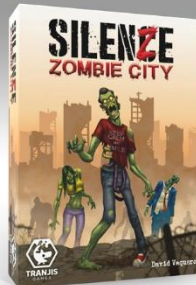
vaquero84@gmail.com



645 95 05 72



@DVaquero_



**JUEGOS
PUBLICADOS
EN 2019**

