

CATÁLOGO DE JUEGOS

EDICIÓN 2010



LAPIRAMIDE

ROL - MINIATURAS - TCG'S

**ADENTRO
PODRÁS
ENCONTRAR:**

- Juegos de la mas alta calidad.
- Increíblemente divertidos.
- Para todas las edades.
- Para todos los gustos.
- De todos los niveles de complejidad.



AEG Games

Abandon Ship

3-7 Jugadores

30 minutos

*De 10 años en
Adelante*

El S.S. Nvrsnks se está hundiendo, y ¿quienes son los primeros que salen de un barco hundiéndose? ¡Las ratas!

Abandon Ship es el juego en el que juegas a mover tu grupo de ratas hacia afuera del barco antes de que el nivel del agua alcance a tus peludos amiguitos. El Nvrsnks está cargado con valioso queso con puntos extra, pero ten cuidado de que tu deseo por alcanzar esa deliciosa comida no vaya a ahogar a tus ratitas. El nivel del agua está subiendo, a los botes salvavidas!

En Abandon Ship, tus oponentes pueden compartir algunas de las ratas en tu grupo, provocando difíciles decisiones sobre cómo quieren mover a las ratas en contra de tu estrategia. ¿Será su plan tan bueno como el tuyo? Con reglas sencillas y una modalidad de juego estratégica, Abandon Ship es un gran juego para toda la familia.





AEG Games

Un rico y Nuevo mundo se ha abierto. Los recursos son vastos, la economía está creciendo y la ciudad capital de este nuevo mundo se está expandiendo como nunca antes. A pesar de que muchas empresas se apresuran para reclamar una parte de esta explosiva prosperidad, ¡solo una podrá ser la dueña de todo! ¿Quién tendrá la habilidad de tomar a la Infinite City?

Infinite City

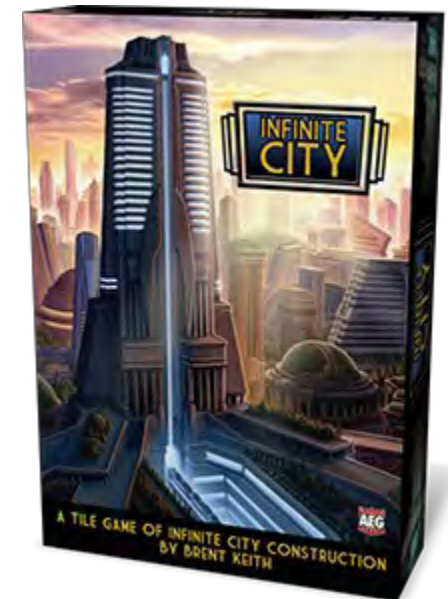
2-6 Jugadores

45 minutos

*De 10 años en
Adelante*

¿Colocarás la capital junto al puerto, tomando ambas para ti? ¿Utilizaras la Estación de transito para mover la Base militar de otro jugador, o tal vez colocaras tu embajada para quedarte con su templo? ¿Intentarás quedarte con una gran área o trataras de obtener edificios clave?

Infinite City es un juego independiente basado en piezas de tablero donde los jugadores se convierten en líderes de empresas que construyen una ciudad en constante expansión, los jugadores maniobrarán para controlar los distritos más grandes mientras mantienen el control de los edificios mas valiosos.





AEG Games

Monkey Lab

Como ex monos de laboratorio, los jugadores deberán cooperar y competir para liberar monos encarcelados de una instalación de experimentos bien resguardada. Por supuesto, ya que los monos no tienen llaves, deberán usar su creatividad para buscar objetos que se pueden encontrar en los laboratorios e intentar forzar, doblar o romper las jaulas. Mientras más monos rescates, más grande será la recompensa que recibas.

2-4 Jugadores

Con reglas sencillas y una modalidad de juego estratégica, Monkey Lab es un gran juego para toda la familia.

30 minutos

*De 8 años en
Adelante*





AEG Games

Myth

3-6 Jugadores

45 minutos

*De 10 años en
Adelante*

En Myth, cada jugador toma el papel de una mítica deidad, pujando para ganarse la devoción de las grandes ciudades del mundo antiguo y obtener la mayor cantidad de seguidores. Un jugador puede ser una diosa de la fertilidad y la cosecha, multiplicando sus seguidores, mientras otro jugador con una deidad juguetona se roba valiosas riquezas y recompensas. ¿Declararas la guerra a tus enemigos enviando enfermedades para decimar a sus seguidores? ¿Los destruirás usando el poder del trueno? ¿O veras el futuro en las estrellas y te adelantaras a sus planes?

Myth es un juego de cartas independiente con un mazo de asuntos mortales, cartas únicas para que cada una de las doce deidades apliquen su influencia de diferentes maneras, fichas para los poderes, y un mazo de 30 diferentes ciudades que le traerán diferentes recompensas a la deidad que las reclame para sí.

¿Serás tú el que gobierne el cosmos?





AEG Games

Straw

Straw es un juego de cartas ligero, divertido y familiar que ocurre en el mundo de las mil y una noches.

En Straw intentas cargar la mayor cantidad de cosas encima de un camello pero sin romper su espalda. Si no puedes hacerlo, perderás la ronda.

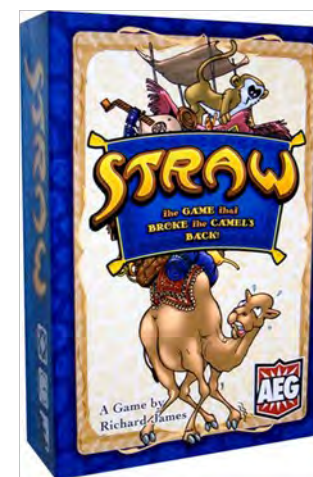
2-6 Jugadores

30 minutos

Pero, los otros jugadores deben de tener cuidado en no cargar al camello demasiado cerca de su límite, porque si puedes romper la espalda del camello con la carta de la pajilla (Straw en inglés) habrás ganado!

*De 8 años en
Adelante*

¿Serás tú el que rompa la espalda del camello?





AEG Games

The Adventurers

The Adventurers and the Temple of Chac es un nuevo y excitante juego de mesa completamente diferente a todo lo que hayas jugando antes. Creado por AEG y Dust Games, Los Aventureros cuenta las vertiginosas aventuras que se viven al recorrer el Templo de Chac, el dios Maya de la lluvia.

2-6 Jugadores

Los intrépidos aventureros se internaron en las ruinas y ahí se encontraron cara a cara con las mortales trampas que resguardan las antiguas y preciadas reliquias del Templo.

45 minutos

Este juego incluye preciosas miniaturas y piezas para construir las trampas del templo, Los Aventureros es una aventura que ¡no querrás perderte!

*De 10 años en
Adelante*





APE Games

Las carreras de patos de hule han sido un deporte muy popular desde hace mucho tiempo. Cada año, patitos de hule de todos tamaños y colores entrenan en bañeras, spas y charcos de todo el mundo, en preparación del Derby anual, la gran carrera de patitos de hule en tina.

Duck, Duck, Go

2-6 jugadores

Duck! Duck! GO! Trae 6 AUTENTICOS patitos de hule, y un perrito de hule. Existen más de 100 modelos de patos diferentes – ¿cuál te tocará a ti?

20 minutos

Cada ronda escoge una carta de movimiento en tu mano, sigue las instrucciones de la carta y sé el primer pato en tocar todas las boyas y regresar a la meta para ganar!

De 6 años en adelante





APE Games

Cinco juegos en uno – este juego utiliza patitos de hule con forma de animales de safari, un tablero de dos lados, piezas de tablero con animales y algunas cartas. El juego provee reglas para:

Carrera corta de Safari – Escoge tu patito y ¡que comience la carrera!

Duck, Duck, Safari!

Hi-Lo Hijinks – Juega una carta del mazo – si corresponde con la anterior no tendrás problema, pero si no, ¡te llevaras toda la pila de cartas! Cada carta que tomes contará en tu contra, a menos que seas el que tiene más.

2-5 jugadores

Cacería Animal – Un excitante juego para los pequeños que captura el espíritu de los juegos clásicos “Concentración” y “Ve de pesca”

45 minutos

Savannah – Ayuda a los animales a ocupar toda la Savannah en este juego de igualar cartas. Encuentra los espacios intocables para adquirir puntaje extra. Cuando la Savannah este llena, junta más puntos vaciándola de nuevo.

De 6 años en adelante

Rebaños – A todo el mundo le gusta estar con sus amigos. En el mundo animal esto significa ¡formar rebaños! Este juego al estilo de Rummy ofrece todo tipo de giros.





Asmodee Editions LLC

En un almacén abandonado, una banda de gánsteres, representada por diversas familias de mafiosos, se está dividiendo el dinero que asaltaron de un banco, pero no pueden llegar a un acuerdo de cómo dividirlo!

Cash & Guns

Es hora de que saquen las pistolas y dejen que ellas hablen por sí solas entonces pronto todos van a estar apuntando a todos.

4-6 jugadores

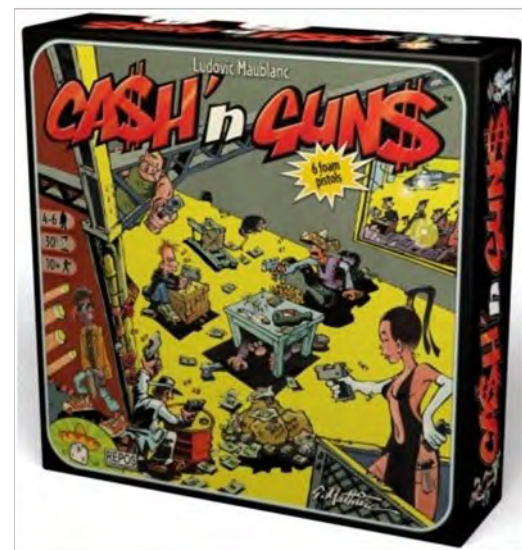
El gánster con más dinero ganará el juego!! Cash & Guns te hará revivir las escenas de tu película favorita de gánsteres

30 minutos

Diviértete, miente y toma difíciles decisiones.

De 10 años en adelante

¿Te atreverás a jugarlo?





Asmodee Editions LLC

Cash & Guns Yakuzas

6-9 jugadores

45 minutos

De 10 años en
adelante

Las tres organizaciones de mafiosos mas grandes han perpetrado conjuntamente el robo del siglo...

Unas cuantas horas después se han juntado en una siniestra bodega en Hong-Kong para repartir el botín, como es de esperarse cada uno de ellos ha llegado armado hasta los dientes

De pronto la tensión se eleva, al parecer las partes en que se ha dividido el botín no son iguales... ¡Prepárate! La guerra entre los mafiosos podría desatarse en cualquier momento.

BANZAI!!!... Yakuzas introduce nuevos personajes, armas de hule espuma, objetos y juego en equipos.

Con esta expansión de Cash & Guns puedes jugar con hasta 9 jugadores al mismo tiempo.





Asmodee Editions LLC

Formula D

Prepárate para llevar tus motores al límite, abrazar las curvas en las esquinas cerradas, pero también a mantenerte cerca de tus oponentes para tomar ventaja del flujo de aire y rebasarlos para ganar... Tomar riesgos y pensar por adelantado son dos cualidades que necesitaras como piloto si es que quieres llegar a la parte más alta de pódium!

2-10 jugadores

Pero eso no es todo, Formula D también te lleva a las grandes ciudades al excitante mundo de las carreras callejeras ilegales – cualquier cosa puede suceder: autos modificados, aceleración por nitro, drifting en las curvas, trucos sucios... Todo usando las mismas mecánicas del juego sobre pista.

60 minutos

De 8 años en adelante





Asmodee Editions LLC

Formula D Sebring / Chicago

2-10 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Dos nuevas pistas para Formula D: Sebring, Florida y Chicago, Illinois

Estirándose por casi 6 kilómetros, la pista de Sebring, Florida alterna entre largas rectas, veloces curvas y lentas y técnicas vueltas. Trazada sobre un antiguo campo de entrenamiento militar convertido en pista aérea, esta pista ha sido una parada obligada desde los años 30. Cada año las 12 horas de Sebring se celebran ahí: una carrera de resistencia que le da a los conductores la oportunidad de probar la tolerancia de sus vehículos en el clima de Florida.

La segunda pista de esta expansión le ofrece a los entusiastas de los circuitos callejeros la oportunidad de manejar alocadamente en las calles de Chicago – en el área del parque oriental, para ser precisos.

La pista ofrece un terreno urbano que alterna entre curvas y líneas rectas.

Esta loca carrera por el corazón del tráfico citadino le dará la oportunidad a los conductores de manejar junto al impresionante Aon Center, uno de los más altos rascacielos de la ciudad, cruzar el lago Shore East Park y sus caminos llenos de arboles, y después correr junto al puerto interior antes de finalmente cruzar dos vertiginosos puentes.





Asmodee Editions LLC

Formula D Valencia / Hockenheim

Dos nuevas pistas para Formula D:

1. Hockenheim, Alemania

2. Valencia, España

Descubre el esplendido circuito de Hockenheim rodeado de bisques y en la urbana ciudad de Valencia, el circuito hermano a Múnaco.

2-10 jugadores

El gravitatorio y moderno circuito de Hockenheim en Alemania fue reconstruido con muchas recuperaciones antes de adquirir su trazado final. Hockenheim es sin duda el circuito de las carreras con ¡gran espectáculo!

60 minutos

Extendiéndose por más de cinco kilómetros, el circuito urbano de Valencia en España está equipado con una excepcional pista que recorre los puertos y la infraestructura del Cut of America.

De 8 años en adelante





Asmodee Editions LLC

Ghost Stories es un juego cooperativo en el que los jugadores tratan de derrotar al espíritu de Wu-Feng, el señor del infierno, y sus legiones de fantasmas antes de que logren embrujar un pueblo y recuperen las cenizas que le permitirán regresar a la vida.

Ghost Stories

1-4 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante

Cada jugador representa un monje taoísta cazador de fantasmas que está trabajando junto con otros para detener las oleadas de espíritus y otros seres inspirados en la mitología oriental.





Asmodee Editions LLC

Jungle Speed

En Jungle Speed, deberás de confiar en tu agudo sentido de la observación y tus rápidos reflejos. Se requiere un pulso firme – ¡que puede ser difícil de mantener durante los ataques de risa maniática! El Tótem está colocado al centro de la mesa, esperando a que el jugador con los reflejos más rápidos lo tome y gane la partida.

3-8 jugadores

A cada jugador se le reparte una mano de cartas. Para ganar deberás ser el primero que se quede sin cartas. Cada turno, todos los jugadores revelan una de sus cartas. Si las cartas de dos o más jugadores son idénticas, esos jugadores deberán ir por el tótem. El jugador más rápido le dará sus cartas al perdedor.

10 minutos

¡Solo ten cuidado! Hay cartas que son casi idénticas, y si tomas el Tótem cuando no debes recibirás un castigo, además pon atención ya que hay cartas que cambian las reglas ¡a la mitad del juego!

De 7 años en adelante





Atlas Games

Es un emocionante y rápido juego de cartas para varios jugadores que combina imágenes oscuras y psicológicas. Con la mecánica básica de una pelea callejera.

Lunch Money

¡¡No tengas piedad!!

2-4 jugadores

Es lo más parecido a un combate callejero real, sin llegar a la sangre.

20 minutos

De 12 años en adelante





Atlas Games

Beer Money es una secuela de 110 cartas del juego Lunch Money. Beer Money es un juego que se puede combinar con Lunch Money o con Sitcks & Stones para jugar hasta 8 jugadores.

Beer Money

2-4 jugadores

Como en Lunch Money, Beer Money combina imágenes oscuras y psicológicas, con una mecánica de una pelea callejera. Pero Beer Money pone algunas cartas que son armas especiales como un casco de cerveza, ataques básicos, defensa y cartas especiales. El dolor se mantiene cuando estas jugando por Beer Money!!

20 minutos

De 12 años en adelante





Avalon Hill Games

Construye, compra, y manipula tus propio conglomerado de corporaciones. Después, como tu negocio crece, invierte en ellas, fusiona pequeñas compañías con las grandes, y recibe bonos.

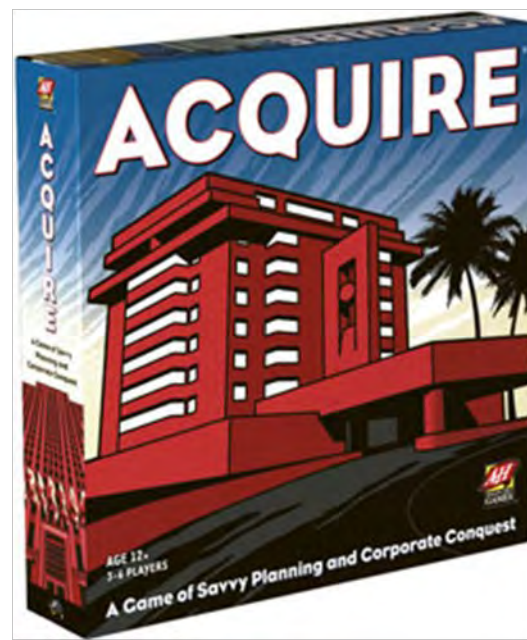
Acquire

3-6 jugadores

90 minutos

De 12 años en adelante

Espera lo inesperado en esta carrera de cálculos. Acquire es un simple juego de estrategia empresarial para poder aumentar y crecer las empresas. Te invitamos a divertirte y ser dueño de una empresa!!





Avalon Hill Games

Axis & Allies 1940

2-4 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

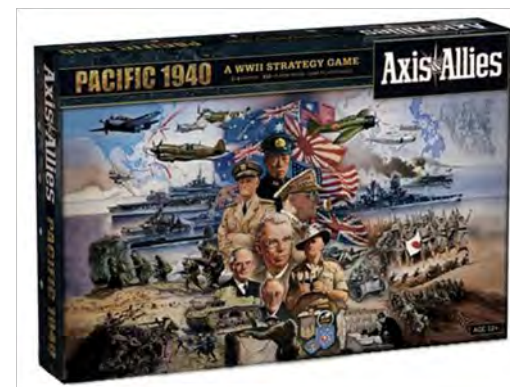
Axis & Allies celebra los 25 años de juegos de estrategia con una edición de lujo de su juego original. Axis & Allies Pacific 1940, utiliza las nuevas reglas establecidas en la edición de aniversario de A&A.

Debutan en este juego 2 nuevos tipos de unidades, los Bombarderos Tácticos y la Infantería Mecanizada. Australia y Nueva Zelanda, se unieron a las fuerzas de ANZAC, y presentan un nuevo tipo aliado que se puede jugar.

China tiene más fuerzas que nunca antes, pero necesitará ayuda de sus aliados –Los Estados Unidos e Inglaterra– para resistir la fuerza expansiva del Japón imperialista.

Axis & Allies Pacific 1940 contiene un tablero extra grande que mide 89 x 81 cm. Más de 450 piezas, componentes de lujo y cajas para guardar las piezas, este juego eleva el estándar establecido por la Edición de Aniversario de A&A. También se incluyen nuevas reglas para las naciones neutrales, bases aéreas y navales, ataques kamikaze destrucción de convoyes y aun más profundidad y exactitud histórica en este gigante juego.

Este juego está diseñado para poder unirse al Axis and Allies Europe: 1940 Edition para crear la más grande experiencia de Axis & Allies hasta el día de hoy! Cuando se unen, estos tableros medirán 178 x 81 cm. Ambos juegos han sido diseñados para poder jugarse por separado o juntos ofreciendo escenarios de 2 a 6 jugadores.





Avalon Hill Games

Axis & Allies 1942

2-5 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante

Primavera de 1942, El mundo está en guerra!

Cinco poderes luchan por la supremacía: Alemania y Japón están alineados en contra del Reino Unido, la Unión Soviética y los Estados Unidos. Tú controlas el destino económico y militar de uno de esos países en la lucha titánica que decidirá el destino mundial. Necesitarás la perseverancia de Montgomery, la astucia de Rommel, el coraje de Patton, la coordinación de Yamamoto y la entereza de Zhukov!

Axis & Allies celebró su 25 Aniversario en Agosto de 2009 con una nueva y mejorada edición de su juego clásico. A&A1942, utiliza las reglas actualizadas establecidas en la Edición de Aniversario. Los navíos de tipo Crucero harán su aparición por primera vez, cambiando así para siempre la alineación naval.

Las piezas han sido mejoradas con nuevas esculturas y un nuevo empaque que posicionaran esta edición como la piedra angular de la línea de Axis & Allies.

Decide el destino de una nación ¡en unas pocas horas!





Avalon Hill Games

A principios del siglo 20, las siete grandes Potencias Europeas se traban en una intrincada lucha por la supremacía. Las fuerzas militares invaden y se retiran, dejando tras de sí cambiantes fronteras y forzando la alternación de imperios con acciones sutiles y osadas apuestas.

Diplomacy

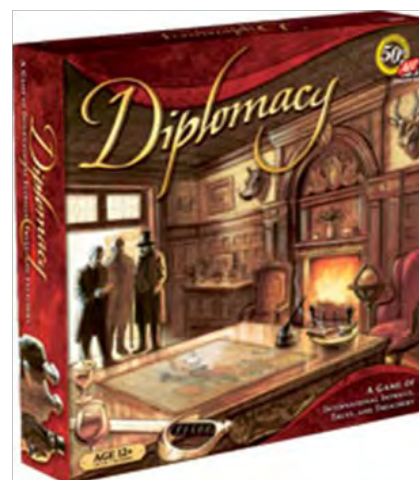
2-7 jugadores

Forma alianzas e incuba traicioneros planes mientras negocias y burlas enemigos – Todo dentro de un delicado balance entre la cooperación y la competencia – para iganar el dominio del continente!

180 minutos

En Diplomacy, tu éxito no depende de la suerte de los dados, sino de tu astucia e inteligencia.

De 12 años en adelante





Avalon Hill Games

Risk 2210 a.d.

2-5 jugadores

240 minutos

De 10 años en adelante

Es el año 2210, y el mundo está en guerra.

Como el líder de una de las facciones, tu controlas el destino de tu gente. Ya sea en tierra, en las grandes ciudades sumergidas en los océanos, en orbita y hasta en la Luna, deberás reunir a tu ejército, enviar al frente a tus tropas y contratar a los altos mandos adecuados para aplastar a tus enemigos.

Hazte de aliados, si te atreves, pero ten mucho cuidado en quién confías. La energía es la moneda en uso del siglo 23; gastala sabiamente y tal vez podrás conquistar el mundo — y hasta mas allá.

Rodeado de nano chips, tecnología, innovación y muchas otras cosas más evolucionadas para el año 2210. ¡Estrategia y Tecnología te llevarán a dominar al mundo!!





Avalon Hill Games

El juego del dominio terrenal y ¡más!

Risk Godstorm

2-5 jugadores

120 minutos

De 10 años en adelante

Este es el juego clásico de Risk pero en proporciones míticas. Ejércitos y dioses pelean por el dominio del Mundo Antiguo y el infierno.

Entra en una era de mitos y leyendas. Entra en el Mundo de Risk: Godstorm, donde las antiguas religiones y miedos rigen. Batalla por todo el mundo y en las oscuras regiones debajo de él. Aprovecha las fuerzas espirituales para atacar con un poder devastador. Conviértete en el comandante de una de 5 culturas antiguas – Griegos, Celtas, Babilonios, Nórdicos o Egipcios – en una batalla por los continentes que determinará que civilización es la suprema. Y no te preocupes, los dioses no se sentarán solo a ver esta guerra.

Risk: Godstorm también incluye todo lo necesario para jugar un clásico juego de Risk en un tablero del Mundo Antiguo.





Bucephalus Games

Dwarven Dig

2-4 jugadores

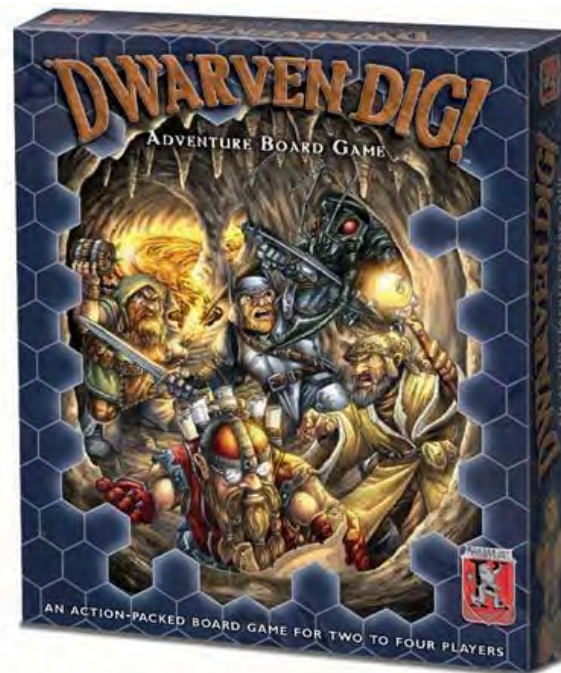
45 minutos

De 10 años en adelante

Dwarven Dig! Es un rápido juego de duros golpes y aplastamiento de cavernas en la búsqueda de tesoro.

Utilizando al máximo las habilidades del sabio anciano generador de arcilla, el inteligente y desparpajado ingeniero, el minero temperamental y el robusto soldado, tendrás que navegar por las peligrosas cavernas de la montaña para obtener el tesoro antes de que tus oponentes te lo ganen.

Juega defensivamente o ve al ataque para dismantelar directamente los planes de los otros equipos, nunca jugarás el mismo juego dos veces ya que el tablero cambia cada vez que lo colocas. ¡Enfréntate a la montaña si te atreves!





Bucephalus Games

Rorschach

3-8 jugadores

20 minutos

De 12 años en adelante

Juega a ser un detective de la personalidad mientras tratas de discernir la manera en la que trabaja la mente de tus amigos. Ellos tienen secretos, pero tú también. Tal vez haya un rebelde dentro de ti o tal vez no; ¿Podrán predecir tus amigos lo que harás? ¿O los mantendrás adivinando mientras expones tus secretos al mundo?

En cada ronda de Rorschach, cada jugador elige una mancha de tinta que responda a una pregunta hecha en una carta. Para ganar el juego, deberás escoger la misma mancha de tinta que todos los otros jugadores al menos una vez y deberás ser el único que escoge una mancha al menos una vez.

¿Podrás averiguar si los otros jugadores están dando respuestas honestas?

¿O simplemente están tratando de escoger la misma mancha que creen que tú escogerás?

¿Podrás fingirlos lo suficiente como para hacer una elección única para obtener el punto extra?

El engaño abunda en este juego de habilidad e intriga.





DaVince Editrice

Bang!

"Los forajidos están tras el Sheriff. El Sheriff esta cazando a los forajidos. Los renegados se mantienen al margen decidiendo secretamente que lado van a tomar. Las balas vuelan. ¿Quién de entre todos los pistoleros es un comisario listo para sacrificarse por el Sheriff? ¿Quién es un forajido inmisericorde intentando asesinarlo? ¡Si quieres averiguarlo, solo desenfunda (tus cartas)!"

4-7 jugadores

Este juego recrea una tradicional balacera del viejo oeste, cada jugador recibe al azar un Personaje para determinar sus habilidades especiales y una carta de su papel a desempeñar que determinara lo que debe hacer para salir victorioso.

30 minutos

De 8 años en adelante



DaVince Editrice

Bang! The Bullet! Es la versión de lujo de Bang! y sus expansiones. El contenido de esta magnífica 'caja'-bala es:

Bang! The Bullet!

3-8 jugadores

30 minutos

De 8 años en adelante

- Bang! – La cuarta edición
- Dodge City – Tercera edición
- High Noon – Segunda edición
- High Noon II (A Fistful Of Cards) – Segunda edición.
- Dos exclusivas cartas de “High Noon” – ‘Nueva Identidad’ y ‘Esposas’
- Tres nuevos personajes – ‘El Tio Will’, ‘Johnny Kisch’ y ‘Santa Claus’
- Dos cartas en blanco.
- Una insignia plateada de Sheriff.





Days of Wonder

Memoir '44

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Memoir '44 es un juego de mesa histórico en el que los jugadores se enfrentan en estilizadas batallas de algunos de los más famosos enfrentamientos de la Segunda Guerra Mundial, incluyendo Omaha Beach, el Puente Pegasus, la Operación Cobra y los Ardenes.

Incluye más de 15 escenarios diferentes y cuenta con un tablero de hexágonos de doble cara para utilizarse tanto en las incursiones de playa como el combate en el campo. Cada Escenario reproduce el terreno histórico, el emplazamiento de tropas y los objetivos de cada ejército. Los comandantes despliegan a sus tropas a través de cartas de Comando y Tácticas, aplicando las habilidades únicas de cada una de sus unidades – infantería, paracaidistas, tanques, artilleros y hasta luchadores de la resistencia – para su mayor beneficio.

Memoir '44 está diseñado para ser jugado por 2 personas, sin embargo el esquema de juego y las reglas permiten que el juego en equipo sea posible, y con los escenarios de Overlord, los jugadores pueden unir varios tableros y formar parte de partidas de hasta 8 jugadores en operaciones de gran escala.





Days of Wonder

Memoir '44 Air Pack

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Esta expansión para Memoir '44 incluye ocho aviones pintados y las reglas aéreas necesarias para volarlos desde la Batalla de Britania a la Batalla de Midway, del gélido aire de Kursk a los balsámicos cielos de Malta, y hasta el interior del territorio Nazi.

En este paquete también se incluyen los 64 escenarios oficiales que se han publicado para Memoir '44, inclusive a algunos se les han hecho revisiones para tomar ventaja de las numerosas expansiones que están disponibles para el sistema de juego.

Redondeando este paquete Aéreo se encuentran 120 cartas describiendo cada uno de los tipos de terreno, reglas especiales, tipos de tropas y naciones que se han introducido desde el lanzamiento del juego en el 60 aniversario del Dia-D.





Days of Wonder

Memoir '44 Breakthrough

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Viaja profundamente detrás de las líneas enemigas en Sword Beach al ser lanzado en paracaídas para capturar los puentes de Orne... Únete a los famosos Panzers de Guderian cuando peleen con las columnas armadas de las Fuerzas Expedicionarias Británicas... Apúntate para tomar parte en la operación Crusader en contra de Rommel en los desiertos del Norte de África y libera a las tropas atrapadas en Tobruk...

La expansión Breakthrough para Memoir '44 te llevará a estas batallas de la Segunda Guerra Mundial en un mapa reversible de 9 paneles que estira al límite la tecnología de impresión actual y abre el nuevo formato Breakthrough para nuevos y más expansivos escenarios.

Se incluyen 15 nuevos escenarios nunca antes vistos que cubren los frentes Orientales y Occidentales, así como los Teatros de Operaciones en el Mediterráneo y el Pacífico. Todos diseñados para el formato Breakthrough de 13 x 17 hexágonos.



Days of Wonder

Memoir '44 Campaign Bag

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

La Bolsa oficial de campaña es la solución perfecta para guardar y viajar con todo el sistema de juego de Memoir '44.

Esta específicamente diseñada para acomodar hasta al más demandante jugador de Overlord y puede cargar hasta 2 copias completas del juego, mas todas las expansiones actuales; o una copia del juego con sus expansiones con espacio para crecer.

La bolsa oficial de Campaña para Memoir '44 incluye además como bono un mapa de campo en el nuevo formato, y al reverso un mapa exclusivo listo para jugarse - ¡Incurción a Gembloux!





Days of Wonder

Memoir '44 Campaign Book

2 jugadores

60 minutos

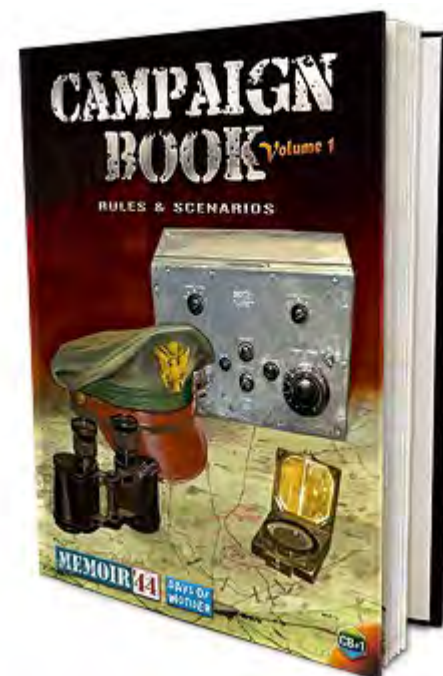
De 8 años en adelante

El libro de campaña de Memoir '44 te invita a revivir los conflictos de la Segunda Guerra Mundial con toda su intensidad y tamaño. Incluye más de 50 nuevos escenarios y un avanzado sistema de reglas para campaña que cubren tres teatros de operaciones e través de toda la guerra: La Batalla por Normandía en el verano de 1944, el Blitzkrieg al Oeste en 1940 y la Operación Barbarossa en el frente Ruso en 1941.

Las nuevas reglas de campaña te permiten jugar escenarios en sucesión, con el resultado de cada batalla impactando la batalla siguiente: cada acierto te acerca más a la victoria, mientras que las derrotas te presentaran obstáculos menores, o peor aún ¡la destrucción completa de tu ejercito!

Con el libro de campaña de Memoir '44 podrás ponerte en las botas de Montgomery, o iras al frente de una columna Alemana para tratar de regresar a los Aliados al mar. Desata tus Panzer en la desprotegida Bélgica o avanza a las estepas heladas del imperio Soviético.

La Batalla de Normandía puede jugarse por sí solo, pero para poder jugar las otras 2 campañas necesitaras piezas del Terrain Pack y el Eastern Front. Una de las 12 campañas también requiere el uso del Air Pack, que está recomendado, pero no es obligatorio para las otras campañas.





Days of Wonder

Desde las heladas costas del Lago Ladoga hasta las ardientes ruinas de Stalingrado, revive algunas de las más intensas batallas de la Segunda Guerra Mundial. Lugares en los que grupos enteros de los ejércitos desaparecieron más rápido que un batallón en las playas de Normandía.

Memoir '44 Eastern Front

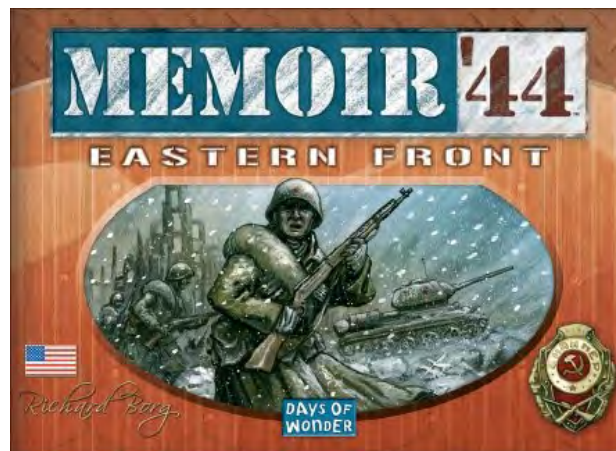
2 jugadores

Esta es la primera expansión después del Terrain Pack. Mientras que este de enfoco en añadir nuevas piezas de terreno y sus reglas, la expansión del Eastern Front está dedicada a las feroces batallas que involucraron a las fuerzas del eje y a la Unión Soviética.

60 minutos

También se incluye un escenario extraído de la guerra de Rusia contra Finlandia, y un escenario de Overlord que resulto ser la más grande de todas las batallas de tanques: Kursk.

De 8 años en adelante





Days of Wonder

Memoir '44
Hedgerow Hell /
The Cadets of
Saumur

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

La expansión de mapa de batalla Overlord The Hedgerow Hell de Memoir '44 incluye un mapa reversible de gran escala con dos escenarios de Overlord – Hedgerow Hell y The Cadets of Saumur, adicionalmente incluye 6 nuevas miniaturas de Camiones Dodge.

El gran mapa está listo para jugarse con todo el terreno, obstáculos y puntos para unidades pre impresos, ¡solo añade las figuras! Incluye también las reglas de los escenarios, tarjetas de resumen para el terreno y las unidades y el trasfondo histórico.

Es perfecto para jugar en equipos en casa o en eventos con otros entusiastas de Memoir '44, la serie de mapas de batalla Overlord está diseñada para 2 a 8 jugadores y requiere una copia del juego original Memoir '44 y una copia de Operation Overlord, o dos copias de Memoir '44.





Days of Wonder

La expansión para el Teatro de operaciones del Mediterráneo introduce las figuras del ejército Británico y reglas para el sistema de juego de Memoir '44, además de una nueva clase de Activos de Armas Especiales para ponerle a las unidades de infantería.

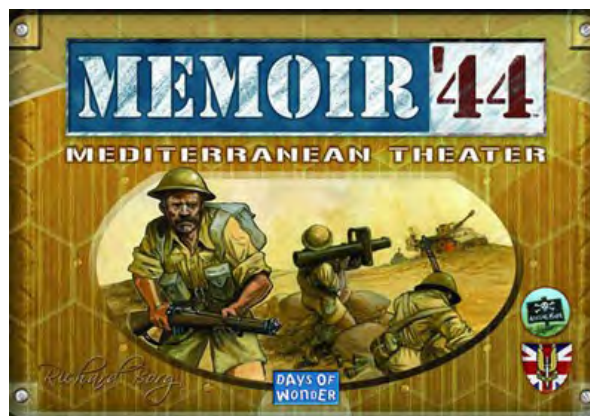
Memoir '44
Mediterranean
Theater

Además se incluyen ocho escenarios históricos en el Norte de África, 44 nuevos pedazos de terreno reversible, además de obstáculos, marcadores e insignias de fuerzas especiales.

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante





Days of Wonder

Lleva tu juego al siguiente nivel con Operation Overlord y revive las batallas de la Segunda Guerra Mundial a gran escala. Soportando hasta 4 jugadores por lado, pronto experimentarás las altas y bajas de ser parte de una cadena de comando estilo militar.

Memor '44
Operation
Overlord

Al combinarlo con una copia del original Memor '44, esta expansión incluye todo el material necesario para jugar partidas de Overlord. No se incluyen escenarios; esta expansión está planeada para utilizarse con la serie de Battle Map para Memor '44 o los mapas Overlord.

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante





Days of Wonder

Esta expansión para el Memoir '44 te llevará al teatro de operaciones del Pacífico, completo con el nuevo ejército Japonés, nuevas reglas de comando y terreno para las fuerzas armadas del Imperio Japonés y los marines Norteamericanos.

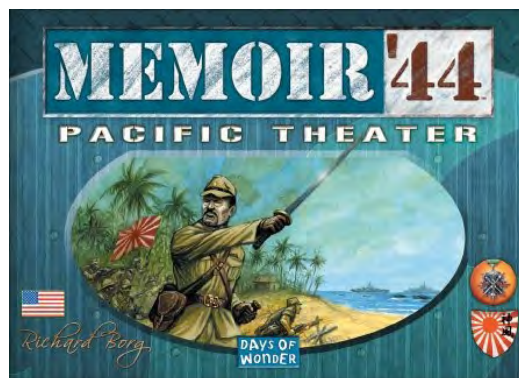
Memoir '44 Pacific Theater

¡Pelea la segunda guerra mundial en el emocionante Pacífico!

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante





Days of Wonder

Memor '44 Sword Of Stalingrad

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Esta expansión te permitirá jugar 2 escenarios de Overlord de gran escala y listos para jugar; 2 escenarios estándar; también incluye nuevas tarjetas resumidas para otros Mapas de Batalla, la expansión del teatro de operaciones del Mediterráneo y por primera vez, cartas adicionales para usar dentro del juego – El nuevo mazo de combate específicamente diseñado para la guerra urbana.

Sword of Stalingrad – Atrapado en un elevador de granos con vista a una plaza vitalmente estratégica, acabas de presenciar durante las últimas 6 horas como cambia de manos 14 veces la estación de trenes del sur. ¿Podrás sobrevivir la siguiente arremetida?

Rats in a Factory – Las fabricas del norte: un horrendo lugar para la batalla... pesadas placas de metal rechinan con el viento. Los animales inteligentes han huido, dejando únicamente a las ratas para prosperar en este ardiente infierno.

La serie de mapas de batalla Overlord está diseñada para 2 a 8 jugadores, el mapa está pre pintado con todo el terreno y los obstaculos y requiere una copia del juego original Memor '44 y una copia de Operation Overlord, o dos copias de Memor '44.





Days of Wonder

Memoir '44 Terrain Pack

De las dunas arenosas del Norte de Africa a los pasos montañosos del Norte de Italia; de los Pantanos del Peripato al Sur de Bielorrusia hasta el terreno elevado que rodeo a la Operación Jardín del Mercado. Antes de la Segunda Guerra Mundial, nunca antes en la historia un conflicto había sido peleado por tantos hombres en tantos diferentes terrenos repartidos en un área tan grande.

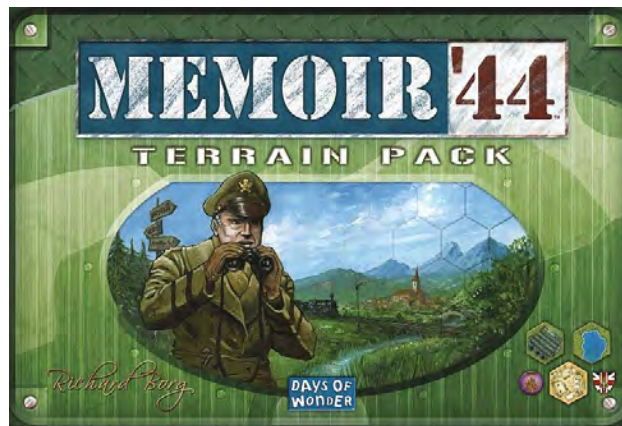
2 jugadores

Como muchos de ustedes lo han descubierto, Memoir '44 no es solo un juego, es un sistema de juego independiente y expandible. Con esto en mente es que se creó esta primera expansión para el juego base de Memoir '44.

60 minutos

Contando con una buena cantidad de nuevas piezas de terreno, nuevas insignias para unidades de elite y medallas adicionales de victoria, esta expansión además incluye docenas de nuevos elementos, incluyendo reglas para la guerra al Norte de África, campos minados marcadores para armas de alto calibre, estaciones de radar, depósitos de provisiones, campos aéreos y más.

De 8 años en adelante



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com

Days of Wonder

Memoir '44 Tigers in the Snow

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en
adelante

En Tigers in the Snow podrás revivir los momentos inmediatamente después del éxito de la Operasiya Bagration de las fuerzas Soviéticas, estas atacaron a profundidad la costa Báltica, rápidamente cortando las comunicaciones entre el Ejército Alemán del Norte y lo poco que quedaba del Ejército del Centro.

También se incluye la más grande operación aérea de todos los tiempos, la operación Market Garden fue un atrevido intento del Mariscal de Campo Montgomery por desplegar tres Divisiones Aéreas detrás de las líneas enemigas en las tierras ocupadas por Alemania en Holanda.

Su objetivo táctico: Capturar y retener todos los cruces acuáticos en un estrecho corredor carretero de 60 millas terminando al norte de Alemania.

Esta expansión de mapas también incluye 2 escenarios estándar que pueden jugarse en un tablero normal de Memoir '44 y utiliza los nuevos tanques Tigre.

Este no es un juego independiente, requiere una copia de Memoir '44 y la expansión de Operación Overlord o dos copias completas de Memoir '44





Days of Wonder

Memoir '44 The Vercors Campaign

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en
adelante

Al oeste de los Alpes Dauphiné, la meseta de Vercors forma una fortaleza natural a tres mil pies de altura con acceso limitado del mundo exterior. Después de la invasión a la Zona Libre de Francia perpetrada por las fuerzas Alemanas e Italianas, algunos elementos del desbandado Ejército del Armisticio, encontraron en Vercors la perfecta base de operaciones desde donde seguir atacando a los ocupantes Alemanes y su despreciable aliado, la milicia Francesa...

Así comienza el trasfondo histórico de la campaña de Vercors – cinco nuevos escenarios creados por Jacques “jdRommel” David que resaltan a los heroicos Maquisards de la resistencia francesa y su batalla contra las arrolladoras fuerzas de la SS en la Meseta de Vercors en el verano de 1944.

Al igual que en todas las campañas de Memoir '44, la victoria final requerirá varias batallas y cada una ira determinando las circunstancias de la siguiente.





Days of Wonder

Un Nuevo campo de batalla de doble lado para Memoir '44. Contiene helados campos de un lado y campos desérticos del otro.

Memoir '44
Winter/Desert

Además incluye unas cuantas reglas de Campaña para ligar escenarios y reglas de Blitz para los inicios del conflicto bélico.

Una pequeña expansión de Memoir '44 llena de nuevas estrategias.

2 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante





Days of Wonder

La pacífica abadía de los Templarios es un raro espacio de tranquilidad para los cansados viajeros. Y así fue como la encontraste anoche cuando llegaste. Esta mañana esa serenidad se rompió en mil pedazos al descubrirse el cuerpo sin vida del Hermano Adelmo al pie de los acantilados del monasterio. ¿Habrá sido este un accidente del normalmente ágil Hermano? ¿O recibió ayuda?

Mystery of the Abbey

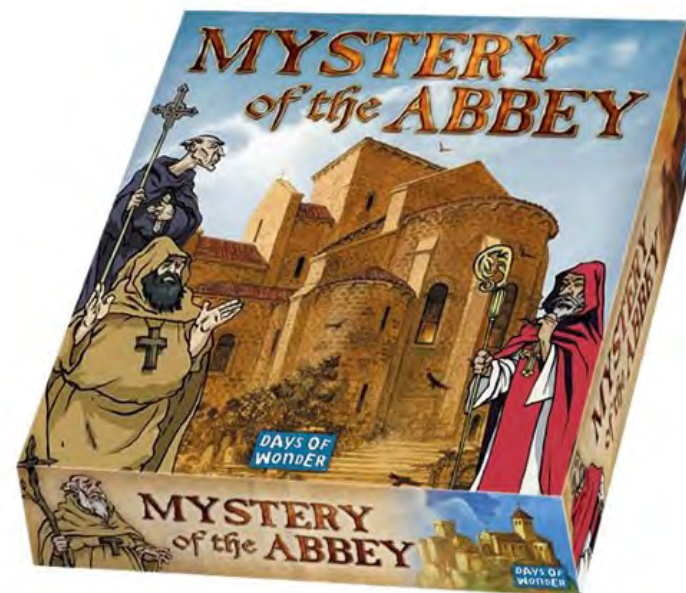
3-6 jugadores

120 minutos

De 10 años en adelante

Mystery of the Abbey es un nuevo tipo de juego de deducción e intuición, situado en una abadía medieval. Los jugadores compiten y colaboran para resolver el misterio moviéndose por todo el hermoso tablero representando la abadía interrogando a la hermandad.

El estilo de juego es divertido, cautivador y tenso; la atmósfera vivida; la inmersión completa. La constante interacción entre los jugadores, los inteligentes interrogatorios y la dinámica de la intriga hacen que Mystery of the Abbey sea el juego más socorrido para una sólida hora de diversión con familia y amigos.





Days of Wonder

Shadows Over Camelot

3-7 jugadores

90 minutos

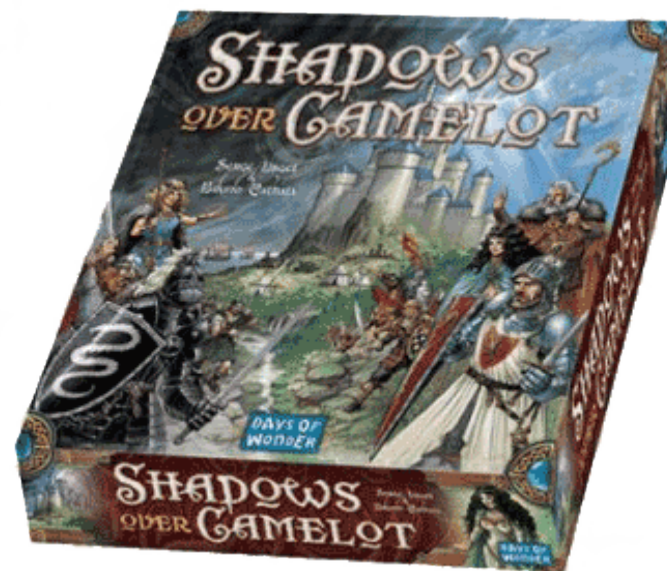
De 10 años en adelante

En la mayoría de los juegos, los participantes compiten unos contra otros para lograr la Victoria. Shadows over Camelot propone una travesía muy distinta, en dónde tú y tus compañeros, como Caballeros de la Mesa Redonda, colaborarán para juntos poder derrotar... ¡al juego!

La victoria dependerá de su habilidad para completar legendarias aventuras, como la búsqueda de Excalibur, el Santo Grial, La Armadura de Lancelot; el torneo contra el Caballero Negro; y numerosas guerras en contra de los sajones y celtas.

Pero tengan cuidado... no todo es lo que parece entre estos nobles Caballeros. Uno de ustedes todavía puede ser un traidor, esperando el momento oportuno mientras siembra la discordia y la destrucción ¡desde las sombras!

Adéntrate a la leyenda con nosotros.





Days of Wonder

Smallworld

2-5 jugadores

80 minutos

De 8 años en adelante

En Smallworld los jugadores luchan por la conquista de un mundo que simplemente es demasiado pequeño para que todos quepan.

Diseñado por el famoso Philippe Keyaerts después de que su juego “Vinci” fue altamente premiado, Smallworld está habitado por estrafalarios personajes, como los enanos, magos, Amazonas, gigantes, orcos y hasta humanos; que utilizan a sus tropas para ocupar territorio y conquistar tierras adyacentes en un intento de empujar a las otras razas fuera del mundo.

Al escoger la perfecta combinación de cada una de las 14 razas fantásticas y los más de 20 diferentes poderes especiales, los jugadores compiten por expandir sus imperios – muchas veces a expensas de los reinos vecinos. Sin embargo también deberá de saber cuándo dejar de apoyar su vieja y sobre extendida civilización y dejarla morir mientras impulsan una nueva civilización ¡hacia la victoria!





Days of Wonder

Cursed! Es una expansión para el juego de mesa Smallworld.

Smallworld:
Cursed

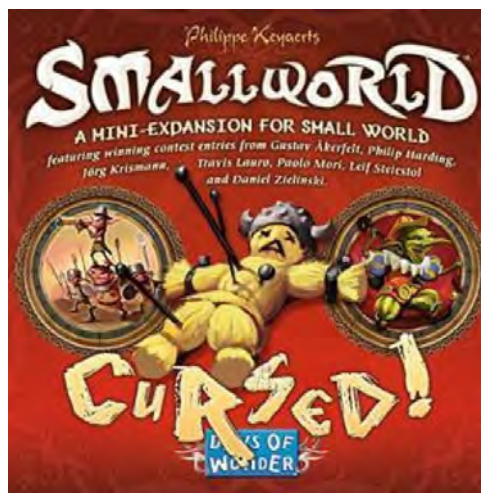
Cursed! Incluye 2 nuevas razas para Smallworld – los Kobolds y los Goblins; además de 5 nuevas insignias de poderes especiales – Cursed; Hordes of; Marauding; Ransacking; y Were-. La expansión Cursed! Fue creada como parte del concurso de diseño para Smallworld e incluye características seleccionadas de más de 700 participantes.

2-5 jugadores

Este juego es una expansión y por lo tanto requiere una copia del juego de mesa Small World.

80 minutos

De 8 años en adelante





Days of Wonder

Smallworld: Grand Dames

2-5 jugadores

80 minutos

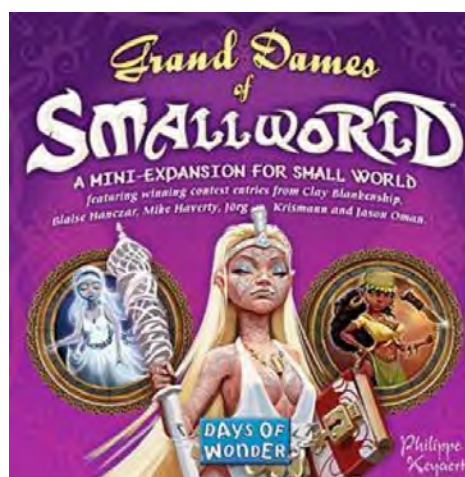
De 8 años en adelante

Las Grand Dames de Smallworld es una de las primeras expansiones par el juego de mesa Smallworld.

The Grand Dames incluye 3 nuevas y poderosas razas de mujeres – Las Gitanas, las Sacerdotisas y las fantasmales Damas Blancas.

Además incluye 2 nuevas fichas de poderes especiales – Historiadores y Pacíficos. La expansión Grand Dames fue creada como parte del concurso de diseño de Smallworld e incluye diseños ganadores de más de 700 participantes.

Este juego es una expansión y por lo tanto requiere una copia del juego de mesa Smallworld.





Days of Wonder

Smallworld: Tales & Legends

2-5 jugadores

80 minutos

De 8 años en adelante

¡54 cartas de evento te invitan a (re) escribir la historia de Small World!

Small World: Tales & Legends fué creado por Laurent Verrier, ganador del premio especial del concurso de diseño de Small World y Philippe Keyaerts, el autor del juego original apoyo con su experiencia en el desarrollo.

Small World: Tales & Legends introduce 54 nuevas cartas de Evento que van modificando la historia durante el juego.

Las cartas de Evento están organizadas en 6 diferentes temas, cada uno con su muy particular sentido. Además estas cartas están organizadas según impacten el juego: desde pequeñas metáforas que apenas influyen al mundo, hasta impresionantes cuantos épicos que ¡pondrán al Small World de cabeza!

- ¿Terminaras bebiendo del Filtro del Olvidadizo?
- ¿Lanzado por una gran catapulta?
- ¿O tal vez hasta tendrás la oportunidad de seducir a la Reina Blanca?





Days of Wonder

Ticket To Ride

Con un modelo simple y elegante de juego, Ticket to Ride se puede aprender a jugar en 3 minutos, y al mismo tiempo puede proveer a los jugadores intensas decisiones estratégicas y tácticas en cada turno. Los jugadores recolectan diferentes tipos de vagones de tren que después usan para reclamar rutas en Norte América. Mientras más largas sean las rutas, mas puntos obtendrán. Adicionalmente se pueden recolectar puntos al cumplir ciertos objetivos generales o señalados por cartas de misiones.

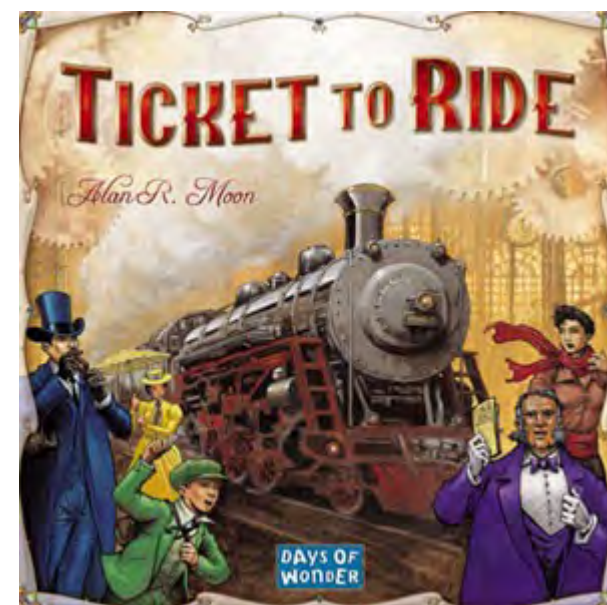
2-5 jugadores

Ticket to Ride continúa la tradición de Days of Wonder de juegos de mesa de gran formato que incluyen ilustraciones y componentes de muy alta calidad como: un gran tablero de juego con el mapa de Norte America, 225 vagones de tren hechos a la medida, 144 cartas ilustradas y marcadores de madera.

45 minutos

Desde su lanzamiento y aun después de haber ganado múltiples premios, Ticket to Ride se ha caracterizado por ser un “juego de puerta” – suficientemente simple para poder ser enseñado en unos minutos, y con suficiente acción y tensión para mantener a los nuevos y experimentados jugadores involucrados en el juego.

De 8 años en adelante





Days of Wonder

¡Una nueva aventura por tren comienza!

Ticket To Ride Card Game

2-4 jugadores

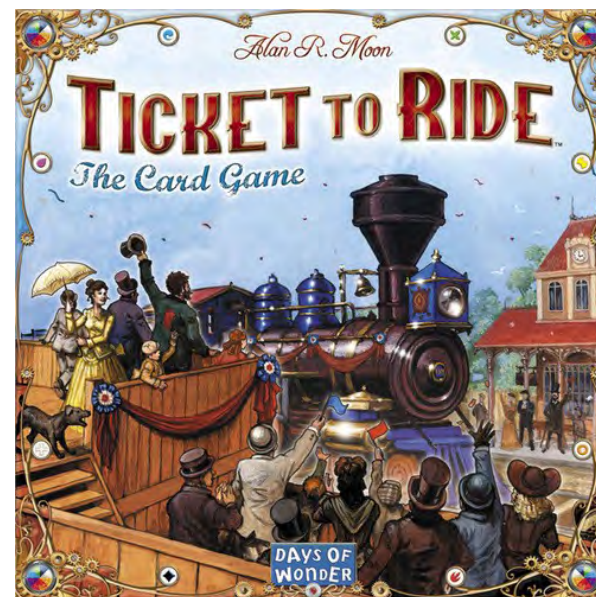
30 minutos

De 8 años en
adelante

El juego de cartas de Ticket to Ride pone sobre la mesa todo el entretenimiento, diversión y tensión del Ticket to Ride Original, pero con varios giros interesantes en la forma de juego en un nuevo e independiente formato de juego de cartas.

Los jugadores recolectan grupos de cartas de Trenes, que después son utilizadas para completar Boletos de destinación – Rutas entre 2 ciudades ilustradas en cada boleto. Pero antes de que sus cartas de Tren puedan ser usadas, los jugadores deberán enfrentarse al riesgo de que su tren sea asaltado, otros jugadores podrían forzarlos a perder sus arduamente conseguidas cartas.

Contiene 96 cartas de trenes finamente ilustradas, 46 boletos de destinación, 6 cartas de premio tipo gran ciudad y un libro de reglas.





Days of Wonder

Ticket To Ride Dice Expansion

2-5 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante

En esta expansión de la serie de Ticket to Ride, los jugadores mantienen los objetivos originales de completar los Boletos de Destinación, reclamar rutas y bloquear a sus oponentes en el mapa. Pero en lugar de robar y recolectar las cartas de Tren, tiran cinco dados hechos a la medida cada turno.

Dependiendo del resultado, pueden volver a tirar algunos o todos los dados, y después usar estos resultados para reclamar rutas en el tablero; tomar Fichas de Ruta para usarlas en el futuro; o robar mas Boletos de Destinación.

Para los mapas que incluyen rutas con túneles, como ticket to Ride: Europa, se incluyen 3 dados de Túnel.

Esta expansión requiere los trenes, Boletos de Destinación y tablero mapa de cualquiera de los juegos de Ticket to Ride.





Days of Wonder

Ticket To Ride Europe

2-5 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante

Ticket to Ride: Europe te lleva a una nueva aventura de trenes a través de Europa. Desde Edinburgo a Constantinopla y de Lisboa a Moscú, podrás visitar grandes ciudades Europeas del cambio de siglo. Más que solo un nuevo mapa, Ticket to Ride: Europa incluye elemento de juego totalmente nuevos, como Túneles, Ferris y estaciones de Tren. Este juego también incluye cartas de formato amplio y piezas de juego para las Estaciones de Tren.

Al igual que en el Ticket to Ride original, el sistema de juego se mantiene elegantemente simple, puede ser aprendido en unos cuantos minutos y le es agradable tanto a las familias como a los jugadores experimentados. Ticket to Ride: Europe es un juego completamente Independiente y no requiere de la versión Original para ser jugado.





Days of Wonder

Ticket To Ride Märklin

2-5 jugadores

45 minutos

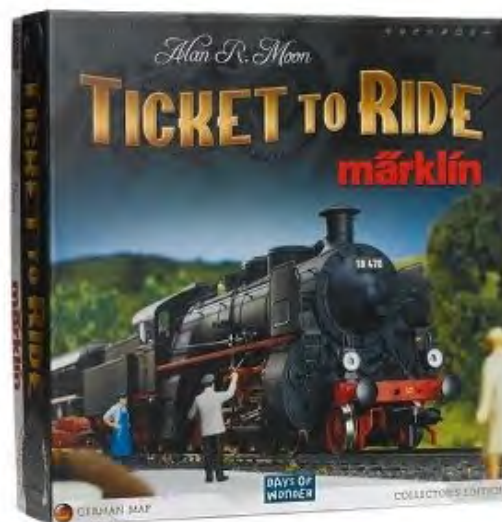
De 8 años en adelante

La tercera parte en la serie de uno de los juegos más vendidos de Days of Wonder, Ticket to Ride.

El tablero de la edición Märklin está basado en un mapa de Alemania y en cada carta figura un modelo de tren Märklin diferente. También se incluye un DVD con una introducción a la línea de trenes a escala Märklin.

Utiliza pequeñas figuras de pasajeros para recoger fichas de mercancía que valen diferentes puntos a lo largo de las rutas que has reclamado. El jugador que complete la mayor cantidad de boletos de destinación recibe 10 puntos (en lugar del bono al trayecto más largo del juego base)

Este es un juego completamente Independiente y no requiere de la versión Original para ser jugado.





Days of Wonder

Introduce un tablero nuevo, 46 cartas de destinación y reglas (en varios idiomas) para crear un juego nuevo. El mapa de Ticket to Ride: Switzerland y sus reglas aparecieron por primera vez en la versión para computadora de manera exclusiva y ahora podrás desatarlos en tu juego de mesa.

Ticket To Ride Switzerland

2-5 jugadores

45 minutos

*De 8 años en
adelante*

Además de estar diseñado para un número más reducido de jugadores, el mapa incluye nuevas características. Las cartas de locomotora son usadas exclusivamente para túneles (como en Ticket to Ride: Europe), algunas cartas de destinación terminan dentro de Suiza y algunos países adyacentes.

Este producto es una expansión para el juego de mesa Ticket to Ride, no es un juego independiente. Se requiere una copia original de Ticket to Ride o de Ticket to Ride: Europe para poder jugarlo. Ticket to Ride: Switzerland no es considerado como compatible con Ticket to Ride: Märklin debido a las diferencias en la distribución de las cartas de Ticket to Ride: Märklin.





Days of Wonder

Ticket To Ride USA 1910

Ticket to Ride: USA 1910 es una expansión de cartas para el Ticket to Ride original. Contiene 181 cartas de formato amplio. Incluyendo 35 nuevas cartas de Boleto de Destinación 1910, un bono por recorrer el mundo, 4 cartas Boleto de Destinación de tren misterioso, y un remplazo completamente nuevo de 141 cartas para el mazo de cartas original.

El libro de reglas está escrito por el diseñador original del juego Alan R. Moon y provee 3 diferentes maneras de jugar el juego:

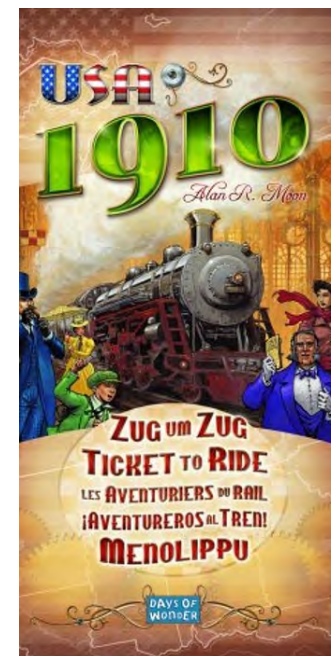
2-5 jugadores

Reglas 1910
Reglas de la gran ciudad
El mega Juego

45 minutos

De 8 años en adelante

Este producto es una expansión para el juego de mesa Ticket to Ride, no es un juego independiente. Se requiere una copia original de Ticket to Ride para poder jugarlo.





Days of Wonder

Ticket To Ride Europa 1912

2-5 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante

La expansión Ticket to Ride: Europa 1912 para la serie de juegos Ticket to Ride, introduce 101 Boletos de destinación – los 46 originales más otros 55 nuevos que posibilitan 3 nuevas variantes para el mapa de Europa: Europa Expanded, que añade 19 nuevas rutas a las 46 originales; Big Cities of Europe, con Boletos a 9 grandes ciudades Europeas; y Mega Europe, que usa todas las rutas nuevas además de las 46 originales.

Esta expansión también introduce las Bodegas y Depósitos – Nuevas reglas y piezas que crean una nueva capa de estrategia y pueden jugarse en cualquiera de los mapas de Ticket to Ride. Piezas de madera para los Depósitos de Trenes son colocadas en ciudades elegidas por los jugadores.

Durante el juego la Bodega de cada jugador acumulara Cartas de trenes y aquellos que sean previsores, adivinen el momento exacto o simplemente tengan la buena fortuna de construir una ruta que pase por un depósito podrá hacerse de un interesante numero de cartas. La colocación de los Depósitos y una táctica de Bodega habilidosa se convierten en una parte importante de la estrategia.

Para poder utilizar las Bodegas y Depósitos se requiere de cualquier juego completo de Ticket To Ride. Los nuevos boletos de destinación están diseñados únicamente para usarse con Ticket to Ride: Europe.





Devir

El Gran Dalmuti

El Gran Dalmuti es el más sencillo de los juegos familiares de sobremesa. Para ganar, debes deshacerte de todas tus cartas, pero debes recordar que la vida no es justa, y que el Gran Dalmuti siempre tendrá ventaja.

4-8 jugadores

El Gran Dalmuti es un clásico juego para jugar con la familia y los amigos y que combina la interacción con el resto de jugadores de la mesa con altas dosis de estrategia. Cada turno, todos los jugadores intentarán deshacerse de las cartas que le han tocado el suerte. Habrá quienes tengan ventaja, el Gran Dalmuti y el Pequeño Dalmuti, y habrá quienes tengan menos posibilidades, pero si juegas tus cartas bien y tienes paciencia o atrevimiento, podrás ir escalando posiciones en la escala social, ¡pudiendo llegar a ser Gran Dalmuti!

60 minutos

De 8 años en adelante





Devir

Middle Earth Quest

2-5 jugadores

45 minutos

De 8 años en
adelante

Transcurren tiempos de desesperación y de creciente oscuridad. Sauron, ha vuelto a su antigua fortaleza de Barad-dûr y su maldad y corrupción se han extendido de nuevo por la Tierra Media. Casi todos los Elfos se han ido, y la sangre de Númenor está casi extinguida.

Sin embargo, aún queda esperanza. Gandalf el Gris ha descubierto que el Anillo Único, el anillo que Sauron desea y teme por encima de todo, está en manos del hobbit Frodo en la Comarca. ¡Y también están los héroes! Héroes que ayudarán a Gandalf a dar caza a la criatura Gollum. Héroes, que se aventurarán en los bosques de Ithilien, o incluso en la mismísima Tierra de la Sombra, para allí desbaratar los planes de Sauron.

Middle-earth Quest está situado en el período de 17 años desde la fiesta de cumpleaños de Bilbo hasta la partida del Anillo de la Comarca. Un jugador toma el papel de Sauron, intentando dominar la Tierra Media con sus tramas malévolas y sus viles servidores. Y hasta tres jugadores toman los roles de los héroes que deben mantener a raya las tinieblas.

- ¿Jugarás como Sauron y reclamarás la Tierra Media para ti?
- ¿O jugarás como un héroe y te opondrás al Señor Oscuro?

¡El destino de la Tierra Media está en tus manos!





Devir

Three-Dragon Ante es un frenético juego de cartas no coleccionable basado en los juegos de azar jugados por los personajes del mundo de Dungeons & Dragons.

Three Dragon Ante

Three-Dragon Ante puede ser jugado como un juego de cartas independiente cuando no hay tiempo para una aventura completa de D&D, o puede ser jugado como parte de una campaña de juego de rol – donde las habilidades de cada uno de los personajes le dan a él o ella una ventaja en la competencia.

2-6 jugadores

20 minutos

*De 12 años en
adelante*





Eagle Games

**Through The
Ages: A Story Of
Civilization**

2-4 jugadores

40 minutos

*De 12 años en
adelante*

Through the Ages es un juego de construcción de civilizaciones. La meta es desarrollar tu civilización, no destruir las de los otros. La fuerza militar es solo un aspecto de tu nación, como lo es la población, la producción o la ciencia. Dependerá de ti en que aspecto te concentraras más, pero no deberás desestimar ninguno mientras construyes tu civilización.

La victoria es alcanzada por el jugador cuya nación produzca la mayor cantidad de cultura en el juego. Sin embargo, hay muchas maneras de producir cultura: religión, literatura o teatro, construyendo maravillas, utilizando personajes culturales, etc. También se puede recibir una considerable cantidad de cultura por la vía de las guerras o la agresión.





Fantasy Flight Games

Android

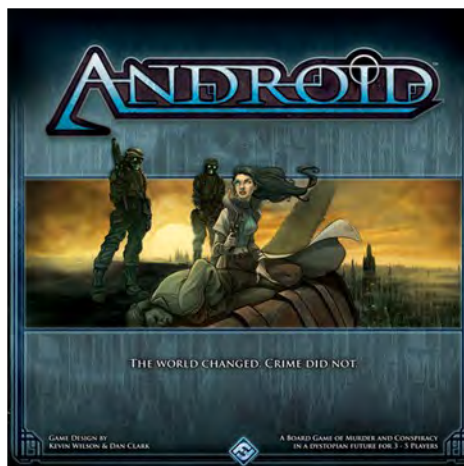
Android es un juego de mesa de asesinato y conspiración, ambientado en un futuro opresivo, totalitario e indeseable. Los detectives viajan entre la ciudad de Nuevos Ángeles y la colonia lunar de Heinlein persiguiendo pistas, pidiendo favores y descubriendo una siniestra conspiración que lo permea todo. La tarea de los detectives se dificulta aún más cuando tienen que balancear su persecución del asesino contra sus vidas personales y demonios internos.

3-5 jugadores

Las innovadoras mecánicas de Android aseguran que no haya dos detectives que se jueguen igual. ¿Podrás jugar como Louis Blaine, el corrupto policía atormentado por la culpa y las pérdidas de su pasado? ¿O tomarás el rol de Caprice Nisei, el clon psíquico que lucha para mantener la cordura mientras trata de probar que es un humano igual a los demás?

180 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

¡¡El futuro está cerca!! Basado en el mundo de Cthulhu, creado por HP Lovecraft's. Arkham Horror es un juego de aventura, cooperativo, en el cual los jugadores escogen de entre 16 investigadores y van hacia las calles de Arkham.

Arkham Horror

Antes del juego unos de los 8 antiguos se escoge y los investigadores quedan encargados de prevenir que llegue a nuestro mundo. Durante el juego los jugadores pueden mejorar a sus personajes, adquiriendo habilidades, aliados, objetos, armas y hechizos.

1-8 jugadores

Los jugadores serán los encargados de limpiar las calles de Arkham peleando contra diferentes monstruos aunque su meta principal es cerrar los portales de otras dimensiones. Con muchos portales abiertos el antiguo despierta y los jugadores sólo tienen una oportunidad de salvar al mundo. ¡¡Derrotar al antiguo en combate!!

240 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

Curse of the Dark Pharaoh es una expansión de Arkham Horror con una temática egipcia que contiene 166 cartas y es compatible con la expansión Arkham Horror - Dunwich Horror.

Arkham Horror:

Curse of The Dark Pharaoh

Una exhibición egipcia ha llegado al museo de Arkham, cosas raras han comenzado a suceder en sus inmediaciones, se aproxima un nuevo reto a los valientes investigadores...

1-8 jugadores

La exhibición egipcia en el pueblo de Arkham se puede jugar como un lugar permanente en el juego básico (mezclando las cartas originales con estas), o visitarlo cuando gustes (cartas por separado).

240 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

Arkham Horror: Dunwich Horror

1-8 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

Dunwich Horror añade 8 Investigadores, 4 Antiguos, 15 Cartas de Objeto, 25 Cartas de Objeto Único, 21 Cartas de Hechizos, 11 Cartas de Habilidades, 5 Aliados, 4 Cartas de Condiciones, 28 Fichas de Monstruos, 36 Cartas de Mythos y 32 Cartas Puerta al set básico También añade cartas de locación, para llegar así a un total de 14 locaciones en lugar de 7.

Dunwich Horror también añade nuevas mecánicas. Los jugadores pueden tomar un tren a Dunwich (un Nuevo tablero que se coloca al final del tablero de Arkham), que añade 9 nuevas locaciones y 2 nuevos mundos externos al juego.

Los jugadores que sean reducidos a 0 de resistencia o sanidad tienen la opción de tomar cartas del mazo de Heridas o el de Locura, adquiriendo desventajas permanentes, en lugar de perder la mitad de sus objetos y fichas de pistas. Las puertas ahora ya no se sellan permanentemente. Las cartas de Condición que beneficien a todos los jugadores pueden ser activadas. Y por supuesto, el Horror de Dunwich en persona – no tan poderoso como los antiguos, pero sí mucho más poderoso que cualquier otro monstruo del juego.





Fantasy Flight Games

Arkham Horror:
Innsmouth
Horror

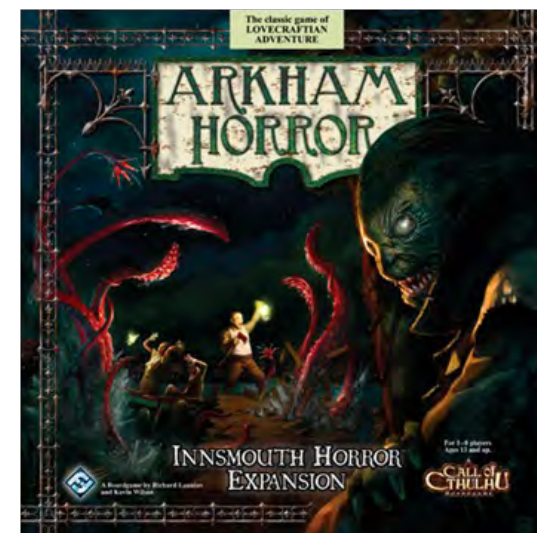
De todas las ciudades que se encuentran en la visión de Massachusetts de H.P. Lovecraft, probablemente ninguna sea tan mortífera como la pequeña villa pesquera de Innsmouth. Decrepita y moribunda, Innsmouth está siendo consumida desde adentro por un antiguo pacto realizado para salvar al pueblo. Los investigadores todo en su contra mientras exploran sus podridos muelles y playas fétidas. Al final, tal vez la única forma de salvar Innsmouth es destruyéndolo junto con las terribles criaturas que acechan las aguas cerca del Arrecife del Diablo.

1-8 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

Innsmouth Horror introduce varios nuevos conceptos a la serie de Arkham Horror, incluyendo Historias Personales únicas para cada investigador y el aspecto estilo Innsmouth. El pueblo de Innsmouth es completamente hostil a los investigadores, ellos pueden verse encarcelados o siendo el alimento de un Shoggoth mientras buscan evidencia suficiente para llamar a los Federales. Sin embargo, dejar que Innsmouth se inflame, no es una buena idea ya que Los de las Profundidades podrían juntarse y salir, trayendo con ellos Al Antiguo. Innsmouth Horror además agrega 16 nuevos investigadores, ocho nuevos Antiguos, dos nuevos Heraldos, cartas de Batalla Épica para los nuevos Antiguos, más de 30 nuevos marcadores de monstruos, y un tablero que muestra el pueblo de Innsmouth.



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Fantasy Flight Games

Esta expansión a la Serie de Arkham Horror, introduce una nueva mecánica al juego – Heraldos, que preparan el camino para la llegada del Antiguo. Además, viejas y familiares caras serán lanzadas en contra de los investigadores en maneras inesperadas.

Arkham Horror : King in Yellow

Con más de 160 nuevas cartas, The King in Yellow comienza una era aún más oscura para los fans de Arkham Horror.

1-8 jugadores

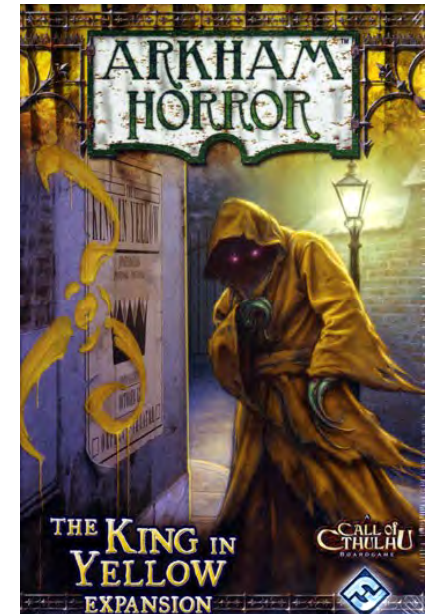
Has visto la Marca Amarilla?

180 minutos

- Una nueva obra se presentará en la Universidad de Miskatonic, y la crema y nata de la sociedad estarán presentes para el gran estreno. Sin embargo, hay algo siniestro acerca de esta presentación, y las personas que la ven regresan algo... diferente.

De 12 años en adelante

- Como si los investigadores no tuvieran ya bastante de que preocuparse, ahora deberán enfrentarse a los efectos alterantes de King in Yellow una presentación teatral que cuenta una historia de locura y horror, abriendo una puerta para que el Rey entre.





Fantasy Flight Games

Una extensión de caja grande para Arkham Horror. Los Grandes Antiguos regresan a Massachusetts y esta vez han liberado sus monstruos en Kingsport.

Arkham Horror: Kingsport Horror

¡Cuidado! Hay algo en la neblina

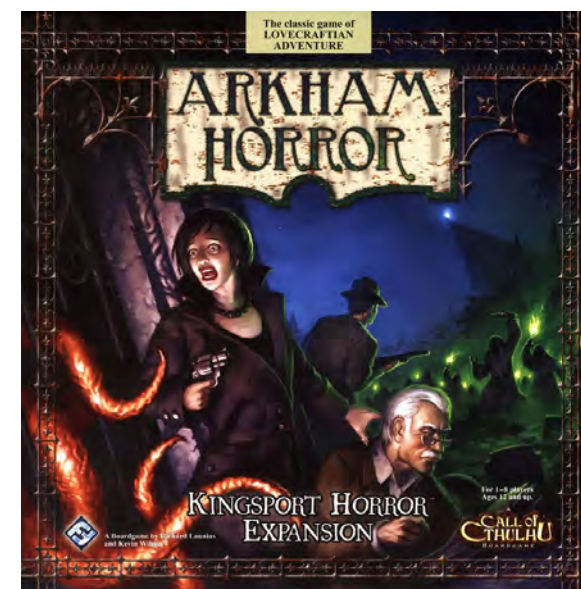
1-8 jugadores

Regresa una vez mas a la Nueva Inglaterra de H.P. Lovecraft, está vez explora las embrujadas y neblinosas costas de Kingsport, una ciudad donde las barreras entre las dimensiones son muy delgadas. En este lugar hay poderosos guardianes, esta vez, los investigadores podrían encontrar a alguien — o a algo — dispuesto a ayudarlos en su batalla contra el Antiguo.

240 minutos

De 12 años en adelante

Únete a los investigadores para combatir nuevas criaturas antes de enfrentarte al Antiguo. ¿Podrás salvar al mundo antes de que despierten....?





Fantasy Flight Games

**Arkham Horror:
The Black Goat of
the Woods**

¡Un nuevo y peligroso culto ha aparecido en Arkham!

Reuniéndose en secreto, estos herejes y locos han forjado una alianza con poderes oscuros y le ofrecen sacrificios al Antiguo, mientras hordas de monstruos descienden al pueblo. Solo un pequeño grupo de investigadores podrá infiltrarse en el culto y aprender de estos oscuros rituales, sin embargo hasta los más puros de corazón podrían verse corrompidos en el proceso.

¿Sus esfuerzos serán suficientes para detener el despertar del Antiguo?

1-8 jugadores

¿O los investigadores sucumbirán uno a uno a la blasfema seducción de su Heraldo, La Cabra Negra de los Bosques?

240 minutos

*De 12 años en
adelante*

The Black Goat of the Woods es una pequeña expansión para el juego de mesa Arkham Horror.





Fantasy Flight Games

Battlelore

Es el amanecer de la Guerra de los 100 años. Los franceses y los ingleses se preparan para verse las caras en el campo de batalla. Sus rangos se llenan con bandas de enanos y goblins mercenarios. Los magos y los guerreros le dan a los ejércitos un arsenal de hechizos y poderío militar, mientras los clérigos y rogués apoyan a sus aliados con bendiciones y maniobras decisivas. ¡La aventura espera!

2 a 4 jugadores

El mundo de Battlelore combina un rico aire de historia medieval con un trasfondo de exuberante fantasía. Los jugadores podrán pelear decisivas batallas medievales que incorporan elementos de magia y mecánicas de tipo RPG. Dependiendo de quién se siente en el consejo de guerra de cada lado, un mazo de sabiduría será construido, dándole a cada lado una posible ventaja en la batalla.

60 minutos

De 10 años en adelante

En Battlelore de 2 a 4 jugadores tendrán la oportunidad de tomar parte en las batallas a través de la historia y la fantasía. Ejércitos históricos toman el campo de batalla junto a mercenarios enanos y goblin. Posiblemente algunas criaturas monstruosas se unirán a la pelea.





Fantasy Flight Games

La primera expansión para el popular sistema de juego Battlelore. Está expansión permite el despliegue personalizado de tus tropas. Cada juego dejará de estar predeterminado por escenarios y emplazamiento de tropas.

Battlelore:
Call To Arms

2 a 4 jugadores

60 minutos

De 10 años en adelante

Ahora los jugadores podrán escoger de entre varios mapas predefinidos (¡o crear los suyos!). Entonces y desde un innovador mazo de Despliegue, los jugadores podrán colocar sus tropas según lo deseen. Este nuevo mazo te permitirá reaccionar al terreno, establecer refuerzos y ganar la iniciativa.

Esta expansión introduce otros nuevos conceptos, como el Impuesto Feudal y más opciones de personalización en la forma de especialistas, además de nuevos hexágonos de terreno.





Fantasy Flight Games

Battlestar Galactica: The Board Game

3-6 jugadores

180 minutos

*De 14 años en
adelante*

Después del ataque Cylon a las colonias, los golpeados remanentes de la raza humana están escapando, constantemente en la búsqueda del siguiente indicador en su camino a la Tierra. Se enfrentan a la amenaza del ataque de los Cylons desde afuera y traición y crisis desde adentro. La humanidad debe de trabajar junta si es que desea tener cualquier esperanza de supervivencia... pero ¿Cómo podrán hacerlo cuando cualquiera de ellos podría ser un agente Cylon?

Battlestar Galactica: The Board Game es un emocionante juego de desconfianza, intriga y lucha por la supervivencia. Basado en la épica y aclamada serie de televisión, Battlestar Galactica: The Board game pone a los jugadores como uno de diez de sus personajes favoritos.

Cada uno de estos personajes tiene sus propias debilidades y fortalezas, y todos deberán de trabajar juntos si es que la humanidad tendrá oportunidad de sobrevivir. Sin embargo, uno o más de los jugadores en cada juego trabajará secretamente con los Cylons.

Los jugadores deberán intentar encontrar al traidor mientras que la falta de combustible, la comida contaminada y la turbulencia política amenazan con destruir la flota.





Fantasy Flight Games

**Battlestar
Galactica:
Pegasus**

“Los enfrentaremos hasta que no podamos más” – Kara Thrace

La primera expansión para Battlestar Galactica: The Board Game, Pegasus le añade dos tableros complementarios al juego, la Battlestar Pegasus y el planeta Nueva Caprica, siete nuevos personajes, dos Bases de plástico, así como nuevas cartas de Destinación, Crisis, Lealtad, Quorum, Super Crisis y Habilidades.

3-6 jugadores

El nuevo tablero Pegasus se puede utilizar por sí solo o junto con el mapa de Nueva Caprica para crear el juego que se desee – El Pegasus por sí mismo por la potencia militar que provee y el mapa de Nueva Caprica para simular la rebelión en una nueva colonia humana, elevando el juego a un nivel épico.

180 minutos

De 14 años en adelante

“De parte de todos los oficiales y tripulación del Pegasus, es un placer verlos a todos. Bienvenidos de regreso a la Flota Colonial” – Almirante Helena Cain





Fantasy Flight Games

En Cave Troll, cada jugador controla una partida de exploradores que se adentran a la guarida de un troll. Utilizando las habilidades de sus caballeros, enanos, ladrones y otros aventureros, los jugadores deberán buscar oro y artefactos mágicos.

Cave Troll

2-4 jugadores

Sin embargo, los jugadores deberán de tener cuidado, ya que no solo están compitiendo unos contra otros, también encontrarán salvajes orcos, terribles fantasmas y el temible Troll de la cueva!

45 minutos

Cave Troll es un rápido juego de infiltración de calabozo, acumulación de Tesoro y destrucción de monstruos imaginado por Tom Jolly, creador de Drakon.

De 8 años en adelante





Fantasy Flight Games

Cosmic Encounter

3-5 jugadores

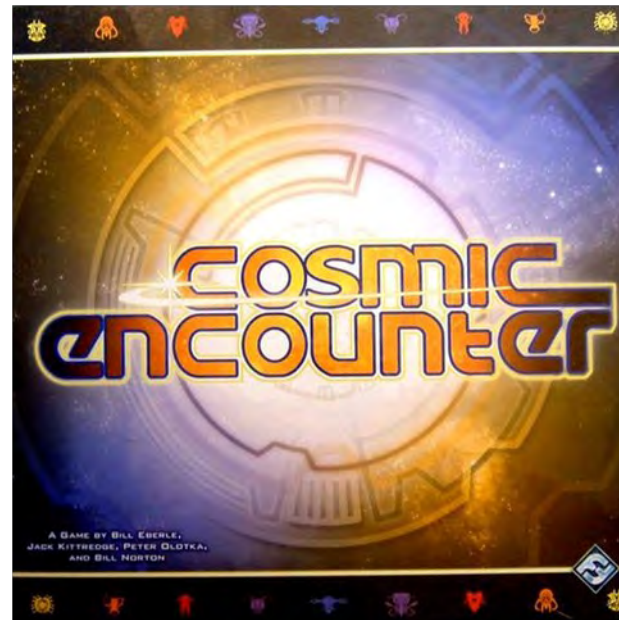
60 minutos

De 8 años en adelante

En Cosmic Encounter, cada jugador es el líder de una raza de alienígenas.

El objetivo del juego es establecer colonias en los sistemas planetarios de los otros jugadores, cada uno tomando un turno, para intentar hacerlo.

El ganador(es) es el primer jugador(es) en tener cinco colonias en cualquiera de los planetas fuera de su sistema planetario natal. No es necesario tener colonias en todos los sistemas, solamente en cinco planetas afuera de su propio sistema. Los jugadores deberán usar sus todos sus recursos de fuerza, inteligencia y diplomacia para asegurar su victoria.





Fantasy Flight Games

Esta es la primera expansión para la versión de Fantasy Flight Games de Cosmic Encounter.

**Cosmic
Encounter:
Cosmic IncurSION**

Al paso de los años, imperios alienígenas han surgido y caído. El Vacío ha fallado en la eliminación del Zombi, el Virus se ha esparcido por todas partes y el Perdedor ha convertido la derrota en victoria. 50 diferentes especies han intentado conquistar la galaxia y cada una ha dejado su marca en el universo. Sus enfrentamientos no han pasado desapercibidos.

3-5 jugadores

20 nuevas culturas alienígenas se están dirigiendo al sitio del conflicto. Cada una desea reclamar una parte de la galaxia para ellos. Cada juego había contado con 5 razas batallando por el control, ahora una sexta raza se les une y un sexto jugador puede unirse a tu grupo.

60 minutos

De 8 años en adelante





Fantasy Flight Games

**Descent:
Journeys in the
Dark**

2-5 jugadores

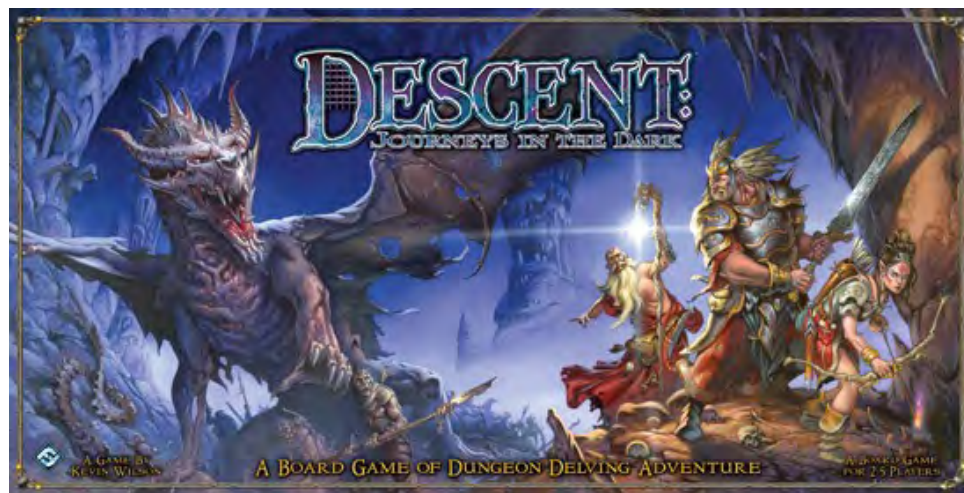
240 minutos

*De 10 años en
adelante*

Descent: Journeys in the Dark, es un juego semi-cooperativo en el que de dos a cinco jugadores toman los papeles antagónicos de héroes y Overlord. Hasta cuatro jugadores escogerán personajes con una gran variedad de habilidades aprendidas y natas, que les servirán para ser los héroes que explorarán los calabozos en busca de tesoros y aventura. Un jugador tomará el papel de Overlord y controlará las muchas trampas, acertijos y monstruos del calabozo.

El objetivo de los héroes es conquistar el calabozo cooperando, obtener la mayor cantidad de tesoros y alcanzar los objetivos que cada escenario les plantea. Si los héroes cooperan y alcanzan esos objetivos, todos ganan.

El objetivo del Overlord es simplemente, utilizar todos los recursos que tiene a su disposición – desde trampas mortales hasta feroces monstruos – para detener a los héroes.





Fantasy Flight Games

"¡Atención a todos los Marines! Aviso a todo el personal de UAC. Ha ocurrido una falta de seguridad código rojo en el laboratorio de la puerta dimensional aquí en la base de Marte de la Corporación del Sindicato Aeroespacial. Estamos siendo invadidos. Repito, estamos siendo invadidos..."

Doom: The Boardgame

2-4 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante

En Doom: The Boardgame, los invasores demoniacos han escapado de otra dimensión y se encuentran en la base marciana de la UAC. Hasta tres jugadores podrán tomar la personalidad de marines fuertemente entrenados y armados, mientras que un cuarto jugador controlara la legión demoniaca invasora. En el juego los Marines deberán explorar la base, atacar a los monstruos, recoger nuevas armas y jugar en equipo para completar misiones específicas.

En el corazón de Doom: The Boardgame está el escenario. Antes de cada juego los participantes deberán elegir un escenario. Cada uno de estos describe como acomodar el juego, las reglas especiales y los objetivos que deberán ser cumplidos para ganar el juego.





Fantasy Flight Games

Doom: The Boardgame Expansion

2-4 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante

La promesa del Doom: The Boardgame Expansion Set es aumentar y mejorar dramáticamente el juego base. Incluye 36 nuevas figuras, incluyendo nuevos invasores (como los infames Cacodemons del primer juego de Doom, los comandos Zombi, los querubines alados, los revenants y gusanos) y 3 tipos nuevos de marines.

Además incluye un nuevo mazo para los Invasores, nuevas piezas para el mapa que incluyen terreno sin aire, reglas para jugar entre los marines de manera competitiva y capturar la bandera, nuevas cartas de habilidades para los marines, y nuevas cartas que permiten modificar la dificultad del juego. Estas características y muchas más redondean una expansión que sin duda disfrutarás.





Fantasy Flight Games

Este es un juego en donde el dragón de Drakon ha capturado a un grupo de héroes que estaban tratando de escabullirse en su nido. En lugar de comérselos inmediatamente Drakon ha decidido jugar un juego con sus prisioneros:

Drakon 3rd Edition

2-6 jugadores

40 minutos

De 10 años en adelante

En este juego el primer héroe en recolectar 10 monedas de oro será puesto en libertad, el resto será la cena de Drakon. Como uno de los héroes capturados debes competir en el calabozo de Drakon con sus poderes mágicos, poniendo trampas y obstruyendo al héroe que te acompaña.

¡¡No confíes en nadie!!





Fantasy Flight Games

En este juego de aventura Gótica, un jugador toma la personalidad de Dracula, mientras hasta 4 oponentes intentan detenerlo al controlar famosos cazadores de la novela de Bram Stoker.

Dracula ha regresado y está determinado a controlar toda Europa creando un imperio de Vampiros no muertos. Dracula utiliza un mazo de localización para viajar secretamente por Europa, dejando un rastro de encuentros y eventos para que los cazadores lo puedan persigan.

Fury Of Dracula

2-4 jugadores

Mientras tanto, los cazadores intentarán rastrear y destruir a Dracula usando la limitada información que tienen disponible – una tarea más fácilmente dicha que hecha considerando que su presa tiene el poder de cambiar su forma a la de un lobo o un murciélago, y hasta puede desvanecerse en la niebla cuando es confrontado.

180 minutos

De 12 años en adelante

Para salvar Europa y limpiar del mundo la plaga inmunda de Dracula, los cazadores deberán destruir a Dracula antes de que gane suficientes puntos de victoria para ganar el juego... ¿tendrán el suficiente ingenio y la suficiente valentía para derrotar al conde oscuro?





Fantasy Flight Games

En este juego la meta es, utilizando colocación estratégica, obtener puntos con los diferentes símbolos de colores. Los puntos se obtienen poniendo las piezas que tengan el mismo símbolo junto a piezas que ya estén puestas.

Ingenious

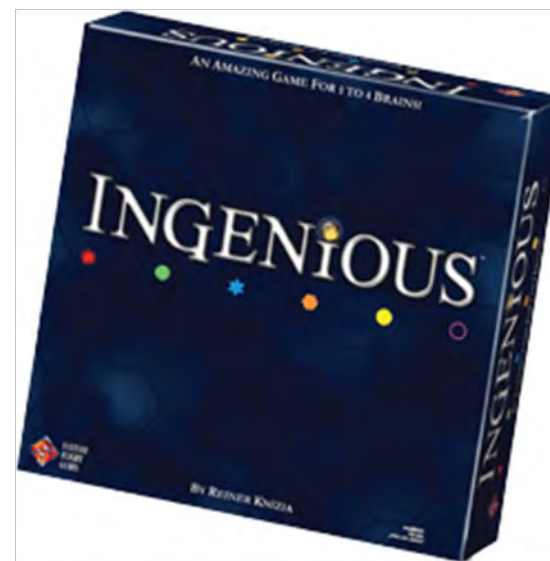
Las piezas se pueden colocar en cualquier espacio abierto. El juego termina cuando no hay ningún otro espacio donde se pueda poner una pieza o cuando un jugador alcance 18 puntos en cada color.

1-4 jugadores

Ahora cada jugador ve cuantos puntos tiene en el color en el que tiene menos puntos, y ese será el puntaje final. El que tenga mas puntos gana.

45 minutos

De 10 años en adelante





Fantasy Flight Games

"¿Quién será el primer jugador en deshacerse de los peligrosos huevos de las cascabel?"

Rattlesnake

Rattlesnake es un juego fácil y divertido para los niños de todas las edades. Este juego retará su sentido de estrategia y su destreza!

2-4 jugadores

Los jugadores competirán por ser el primero en poner todos sus "huevos de serpiente" sobre el tablero, pero estos chistosos huevos magnéticos chocan entre sí, si haces un mal movimiento y entonces ¡tendrás que recogerlos todos!

15 minutos

De 8 años en adelante





Fantasy Flight Games

Runewars

Runewars es un juego de mesa épico de conquista, aventura e imperios fantásticos para dos a cuatro jugadores. Runewars enfrenta a los jugadores unos contra otros es un juego estratégico de batallas y control de tablero, en el que deberán recolectar recursos, levantar ejércitos y sitiar ciudades fuertemente fortificadas.

2-4 jugadores

Runewars se sitúa en el mismo mundo fantástico de los juegos Runebound y Descent: Journeys in the Dark, y docenas de los héroes y monstruos favoritos de los fans toman parte en los conflictos.

180 minutos

Las guerras por las runas dracónicas están iniciando, y solo una facción podrá salir victoriosa.

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

En el universo de Star Craft los terrícolas versátiles, misteriosos protoss y los voraces zergs encerrados en una pelea galáctica por el poder.

Starcraft: The Board Game

Los jugadores controlan esas razas y batallan entre los múltiples mundos, mientras forjan alianzas, colectan recursos, y arman fuerzas militares para conquistar lo que conocen como galaxia.

2-6 jugadores

¡¡Busca ser la raza dominante!!

180 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

Starcraft: Brood War

2-6 jugadores

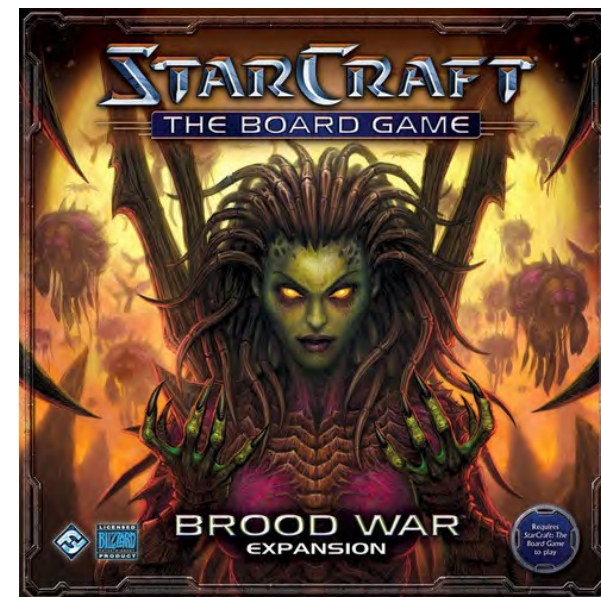
180 minutos

De 12 años en adelante

Con la colmena Zerg destruida y rota por el intenso combate interno, los Protos buscan reunirse con sus hermanos Templarios Oscuros y comenzar a reconstruir el devastado mundo de Aiur. El emperador Terran “Mengsk I”, habiendo alcanzado su meta de dominación total sobre todas las colonias humanas, ahora debe enfrentarse a dos amenazas formidables.

Por un lado el creciente poder de la mujer que el traicionó, Kerrigan, la infame Reina de Espadas Zerg, y por el otro lado una maléfica conspiración dentro de sus propios rangos. Esta expansión al fantástico StarCraft: The Board Game viene con una amplia variedad de unidades nuevas, planetas, órdenes, tecnología y más.

Lucha para salvar el planeta natal de los Dark Templar de la infestación Zerg o intenta destruir la Zerg Overmind para liberar a la galaxia de su tiranía!



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Fantasy Flight Games

Tide of Iron

2-4 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

Tide of Iron es un juego de conflicto táctico basado en la Segunda Guerra Mundial para 2 a 4 jugadores. Los componentes en este juego básico les permite a los jugadores simular las luchas dramáticas en las que se enfrentaron las fuerzas norteamericanas y Alemanas en el norte de Europa durante los años de 1944 y 1945.

Tide of Iron es un juego basado en escenarios, con fuerzas disponibles, objetivos, mapas y condiciones de victoria. Contiene figuras de plástico, incluyendo soldados, equipo, armas pesadas y vehículos de combate, además de cartas, dados, marcadores de cartón y piezas de tablero modulares.





Fantasy Flight Games

Tide Of Iron: Days of the fox

A lo largo del mediterráneo se encuentran los desiertos y montañas de Africa del Norte, donde los soldados Ingleses y alemanes pelearon la más grande de las guerras de la historia. El Mariscal de Campo Erwin Rommel lideró una brillante ofensiva en contra de las fuerzas aliadas, excediendo en mucho sus ordenes y ganándose el mote de “El zorro del Desierto.”

2-4 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante

Esta primera extensión al juego Tide of Iron introduce a la armada Británica y los escenarios de batalla en las campañas del Norte de África.





Fantasy Flight Games

Tide Of Iron: Designers Series

2-4 jugadores

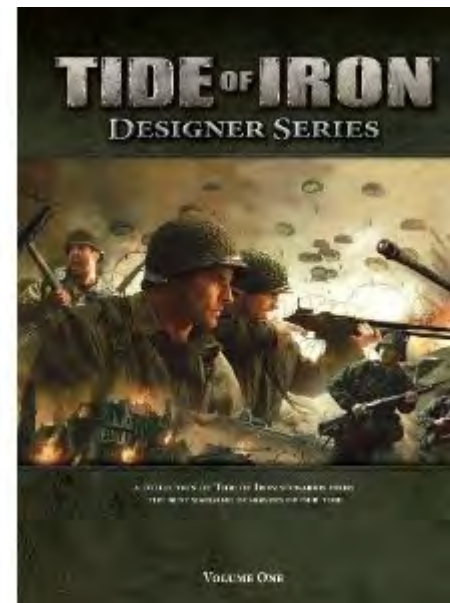
180 minutos

De 12 años en adelante

Compilado por la historiadora Dana Lombardy (Streets of Stralindrag), e incluyendo a los más famosos diseñadores de juegos de Guerra, esta colección en edición de pasta dura de veinte escenarios es una increíble adición al Tide of Iron original. Los nuevos escenarios varían de pequeñas escaramuzas a épicas batallas con varios de los escenarios incorporando elementos de la expansión de Days of the Fox.

Estos son algunos de los excelentes colaboradores de este título y los juegos en los que han trabajado:

Richard Berg ... Great Battles of History
Ulrich Blennemann ... Tank Commander, Tunisia '43
Frank Chadwick ... 8th Army, 1940
Don Greenwood ... Advanced Squad Leader
John Hill ... Squad Leader, Tank Leader
Chad Jensen ... Combat Commander
Jason Matthews ... Twilight Struggle
Joseph Miranda ... Battle for Baghdad, Balkans 1941
John Prados ... Third Reich, Salerno
Ted Raicer ... Great War in Europe, Barbarossa to Berlin
Mark Simonitch ... Ardennes '44
Rick Young ... Europe Engulfed





Fantasy Flight Games

A pesar de las defensas soviéticas, Alemania fué ganando ímpetu gracias a su éxito en otras áreas. La Operación Tifón comenzó, el blanco: Moscú. Pero una vez más las defensas Soviéticas regresaron a los Alemanes. Pronto habría un contraataque...

Tide Of Iron: Fury Of The Bear

Fantasy Flight Games se complace en anunciar Fury of the Bear, una expansión para Tide of Iron. Toma el control de las fuerzas Alemanas o las fuerzas Soviéticas en el momento en que la guerra en el Frente del Este comienza.

2-4 jugadores

La expansión Fury of the Bear expande una ya épica experiencia de juego añadiendo la fuerza de una nueva nación, así como sus vehículos, terreno invernal, escenarios y ¡mucho más! Se incluyen casi 100 figuras de plástico para el ejército Soviético, nuevas figuras Alemanas, fichas, cartas y 9 nuevas piezas de terreno para el Frente del Este, esta expansión te permitirá disfrutar de Tide of Iron de una manera completamente nueva.

180 minutos

De 12 años en adelante

Además, Fury of the bear también incluye nuevas mecánicas, como el mazo de estrategia combinada, un nuevo sistema de contrainteligencia llamado subversión, y ¡nuevos tipos de especializaciones!





Fantasy Flight Games

Tide Of Iron: Map Pack

Tide of Iron pone a los jugadores en el medio de la Segunda Guerra Mundial. La actualización en la forma del Tide of Iron: Map Pack le permite a los jugadores mejorar sus piezas de tablero originales con nuevas ilustraciones y color mejorado. Los jugadores también pueden usar estas piezas con las ya existentes para lograr niveles épicos de batalla.

2-4 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante

También se incluyen las piezas de cartón del juego básico con los obstáculos mejorados como trampas para tanques, bunkers y colinas, dándoles a los jugadores más flexibilidad al crear escenarios personalizados y al recrear famosas batallas.





Fantasy Flight Games

Esta expansión para el Tide of Iron les permite a los jugadores recrear las incursiones aliadas a las fortificadas playas Alemanas.

Tide Of Iron: Normandy

Además podrán pasar más allá de las playas a las pequeñas parcelas irregulares de tierras de cultivo donde los soldados pelearán en los densos setos del campo.

2-4 jugadores

180 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

Twilight Imperium

3-6 jugadores

240 minutos

*De 12 años en
adelante*

Twilight Imperium es un juego épico de construcción de imperios y conflicto interestelar, trueques y la lucha por el poder.

Los jugadores toma en papel de viejas civilizaciones galácticas, cada una buscando tomar el trono imperial por la vía de la guerra, la diplomacia y el avance tecnológico. Contiene nuevas piezas de tablero geomorficas, miniaturas de plástico finamente detalladas, cientos de cartas y una pluralidad masiva de opciones, además las mecánicas de juego han sido refinadas y rearmadas por el su diseñador original Christian T. Petersen

Este Nuevo diseño permite juegos más rápidos, e involucra a los jugadores de una manera más activa y con muchos menos tiempos muertos. Adicionalmente, se incluyen nuevas Cartas de Raza, así como una manera de jugar mas dramático utilizando el Nuevo sistema de “Comando”.





Fantasy Flight Games

Twilight Imperium: Shattered Empire

El final del imperio... una leve brisa paso por los ropajes de Salai. Era una tranquila y cálida tarde, y la morada y moreteada orilla del sol al ponerse todavía está visible en el horizonte. Una tarde perfecta para la contemplación calmada y la paz.

Verus fue al lado del emperador por la última vez. Juntos, los dos se convirtieron en silenciosos testigos de la temblorosa torre, viendo en el horizonte los crecientes incendios en su ciudad como si fuera un jardín de destrucción

La siguiente oleada de bombarderos destruyó el palacio imperial y todos sus ocupantes.

3-8 jugadores

El imperio de los Lazax ha caído – primero cayó en la decadencia y después de un largo crepúsculo, pasó a la historia. Está acabado, pero amanece un nuevo día, y tú y tu gente tienen la chance de moldear el Twilight Imperium según los diseños de su raza.

240 minutos

De 12 años en adelante

Twilight Imperium: Shattered Empire es una expansión para el Twilight Imperium Third Edition. Realza el sistema de juego con una gran variedad de nuevas opciones que te permite jugar con siete u ocho jugadores en una batalla épica que definirá el verdadero dominio galáctico!





Fantasy Flight Games

War of The Ring

2-4 jugadores

180 minutos

De 14 años en adelante

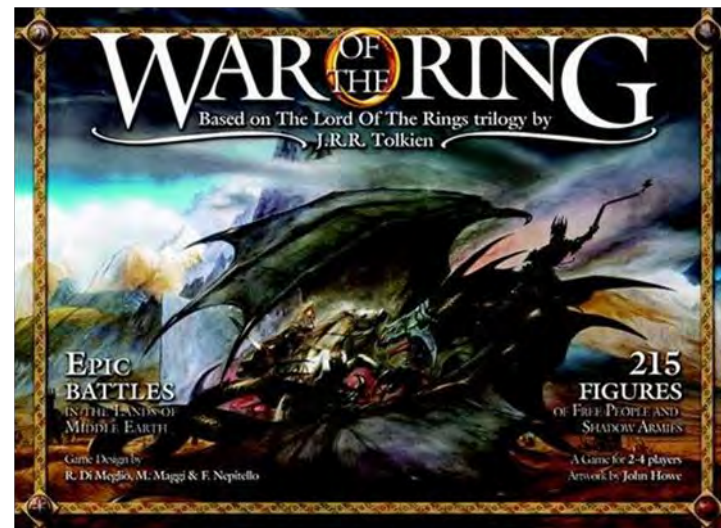
En War of the Ring, un jugador toma el control de los ejércitos de la Gente Libre, y el otro jugador toma el control de la Armada de las Sombras.

Inicialmente, las naciones de la Gente Libre están renuentes a tomar las armas en contra de Sauron, así que deberán ser atacadas primero por la Armada de las Sombras o persuadidas por Gandalf o los otros Compañeros, antes de que puedan empezar a pelear apropiadamente.

El juego puede ser Ganado por una victoria militar, si Sauron conquista un cierto número de ciudades y bastiones de la Gente Libre o viceversa.

Pero la verdadera esperanza de la Gente Libre está en la misión del portador del anillo: mientras las armadas luchan por toda la Tierra Media, la Comunidad del Anillo está intentando llegar a la Montaña de la Perdición para destruir el Anillo Único. Sauron no está consciente de las verdaderas intenciones de sus enemigos, pero sí está buscando en todas partes por su preciado anillo.

El jugador encargado de la Gente Libre tendrá que maniobrar sus fuerzas con sumo cuidado para poder vencer a la Armada de las Sombras.





Fantasy Flight Games

World Of Warcraft The Adventure Game

Es un juego competitivo, de rápido movimiento a través del diverso, peligroso e interesante mundo de World of Warcraft, visita sus poderosas ciudades y peligrosos parajes mientras vas completando aventuras en los Eastern Kingdoms.

Tomarás a tu personaje desde sus humildes inicios y lo llevaras a los mas altos escalones de poder, atacando poderosos monstruos y a los peligrosos jugadores oponentes.

¿Serás tú el que salga victorioso?

2-4 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante





Fantasy Flight Games

**World Of
Warcraft: The
Board Game**

2-6 jugadores

180 minutos

*De 12 años en
adelante*

Toma el papel de un caballeroso Paladín o un sabio Shaman, un santo Sacerdote o un infame Warlock, un poderoso Mago o un mañoso Rogue. Juega como un salvaje Orco, un poderoso Tauren, un Troll tribal o uno de los no muertos Olvidados; conviértete en un ingenioso Gnomo, un valiente Enano, un misterioso Elfo de la Noche, o un noble Humano.

Basado en el popular MMO de World of Warcraft de Blizzard Entertainment, World of Warcraft: the Board Game invita a los jugadores a escoger uno de 16 personajes, tomados de las ocho razas y nueve clases del universo de Warcraft, y armarse por la Gloria de la Horda... o de la Alianza. Viaja a través de Lordaeron, destruyendo monstruos, ganando experiencia y poder, y obteniendo honor para tu facción.

World of Warcraft: the Board Game es un juego de equipo basado en fantasía. La Horda y la Alianza deberán de competir en ser los primeros en derrotar al invencible Overlord – ya sea el lich-king Kel'Thuzad, el dragón Nefarian, o el demonio Kazzak – o, si todo falla, ser la última facción en pie cuando todo se convierta en una guerra de ¡todos contra todos!





Fantasy Flight Games

World Of Warcraft: The Burning Crusade

2-6 jugadores

180 minutos

*De 12 años en
adelante*

Más allá del Portal Oscuro yace una destruida tierra de aventura, misterio y peligro inimaginable. Una vez hermoso, el planeta Draenor ha sido destruido a manos del malvado Shaman Orco Ner'zhul – en su lugar solo queda el dañado y roto continente de Outland, flotando a la deriva en las Profundidades Torcidas.

Regresa a tu hogar ancestral como un orgulloso guerrero de la Horda, o como todo un noble soldado de la Alianza, busca a los heroicos supervivientes de la Segunda Guerra. Aprovecha tu experiencia con World of Warcraft: the Board Game y llévala a nuevos niveles de poder y peligro con la expansión The Burning Crusade.

Juega como un shaman Draenei o un Elfo de Sangre Paladín. Desata nuevos poderes y talentos en tu lucha por llegar a nivel 6. Desafía nuevos Señores de la obscuridad, pelea contra nuevos monstruos, compra una montura voladora y aventúrate a los peligrosos calabozos de Azeroth y Outland.





Fireside Games

El bosque está lleno con todo tipo de Monstruos. Te observaron y te esperaron mientras construías tu castillo y entrenabas a tus soldados, pero ahora han conjuntado una formidable armada y están marchando fuera del bosque.

Castle Panic

¿Podrás trabajar con tus amigos para defender el Castillo en contra de la horda?

1-6 jugadores

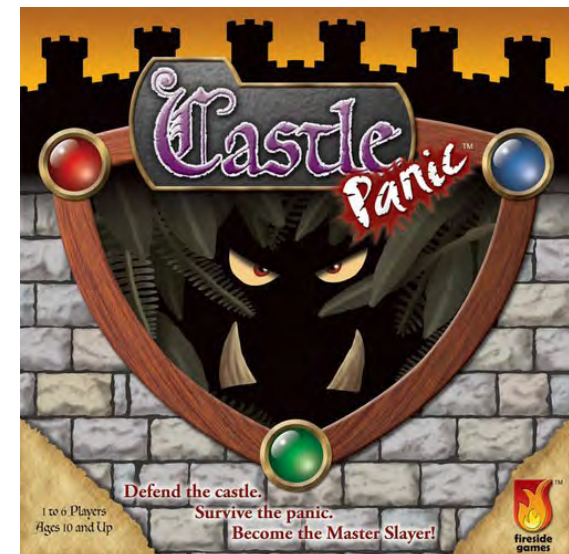
O ¿serán los Monstruos los que destruyan tus paredes y tu preciado Castillo?

60 minutos

Ganarán o perderán todos juntos, pero al final solo un jugador podrá ser declarado el Asesino Maestro!

De 10 años en adelante

Castle Panic es un juego cooperativo, con estrategia ligera para toda la familia.





Flying Frog Productions

Son los albores del siglo 19, una era de ciencia, superstición y brujería. Aullidos llenan la noche mientras la luna llena se levanta sobre el pequeño pueblo de Shadowbrook. Horribles asesinatos se han convertido en noticia de todos los días y el terror llena las calles.

A Touch of Evil

2-8 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

Una criatura malvada ha escogido que este sea su lugar de residencia y todo el condado está envuelto en la obscuridad. Pero no todo está perdido... aún. Un pequeño grupo de individuos heroicos, con el coraje y la fuerza para pelear ha llegado al pueblo. Algunos solo están de paso, otros han llegado con un claro propósito; pero todos serán puestos a prueba mientras intentan salvar a este pueblo maldito.

Hará falta una mente ágil y fuerza de espíritu para determinar quiénes son aliados y quienes enemigos... para resolver los misterios y cazar a la bestia en su guarida.

Pero los secretos de Shadowbrook son muchos y muy profundos. Los rumores son variados y corren velozmente, estos pocos héroes pronto descubrirán que son forasteros y que la maldad está tan arraigada en este pueblo que ya hay muy poco que salvar ya que dentro de todos hay un toque de maldad.





Flying Frog Productions

El paquete 1 de héroes introduce 4 nuevos héroes cazadores de monstruos, Adrianna la viajera extranjera, Harlow Morgan el inventor, Lucy Hanbrook y el infame hombre del camino, La sombra Escarlata; cada uno con su miniatura finamente detallada.

A Touch of Evil: **Hero Pack**

Además cuenta con 10 nuevas poderosas cartas de Evento y Locación, así como un Nuevo y mortal villano... el Nigromante. Con control total de los Muertos Vivientes, el Nigromante estrangula las calles de Shadowbrook con una horda sin fin de zombies y una sed interminable por la destrucción.

2-8 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante





Flying Frog Productions

Something Wicked es una expansión para A Touch of Evil: The Supernatural Game.

A Touch of Evil: Something Wicked

La expansión Something Wicked está llena de nuevo material, incluyendo 4 emocionantes nuevos héroes, un nuevo tablero de juego de la misteriosa Laguna Echo y sus alrededores de tamaño completo que se puede añadir al tablero principal de Shadowbrook.

2-8 jugadores

Más de 130 nuevas cartas de juego, incluyendo mazos para 3 nuevas locaciones, 4 nuevos villanos para cazar y ¡mucho más! Something Wicked también incluye retos expandidos para juego cooperativo y reglas oficiales para jugar solitario. El riesgo nunca ha sido tan alto y la obscuridad nunca ha sido tan mortal... algo travieso viene en camino.

120 minutos

De 12 años en adelante





Flying Frog Productions

Last Night on Earth: The Zombie Game

2-6 jugadores

90 minutos

De 12 años en adelante

Cuando cae la noche en el pueblo de Woodinvale, las sombras y la neblina entrante, traen consigo mucho más que clima frío. Una pesadilla viviente se desata cuando una vez pacífica comunidad es aterrorizada por los no-muertos. Rascando y arrastrándose hacia la superficie con un hambre insaciable de carne humana. Todo lo que queda ahora es un puñado de héroes locales, juntos luchan por sus vidas. En una noche que parece no tener fin, lo único peor que morir es ser infectado.

Last Night on Earth es una mezcla de un juego de zombies, héroes locales y una película de horror. Los jugadores tomarán el rol de héroes mientras trabajan juntos para que la noche termine o los zombies como si fueran una plaga, terminen con el pueblo. ¡¡Termina con ellos antes de que ellos terminen contigo!!

Caracterizado por un tablero modular, 8 héroes para escoger, y varios escenarios para jugar que cambian drásticamente la naturaleza del juego. Last Night on Earth está diseñado para crear una atmósfera cinematográfica en la forma en que se desarrollan las historias y avanza el juego.





Flying Frog Productions

Esta es la extensión de Last Night on Earth: The Zombie Game, un juego de supervivencia y horror que enfrenta a unos cuantos héroes de un pequeño pueblo contra ilimitadas hordas de Zombies.

Last Night on Earth: Growing Hunger

En esta extensión se ofrecen nuevos héroes, nuevas piezas de tablero, nuevos escenarios, cartas, etc, etc, etc, etc.

2-6 jugadores

Si eres fan del juego original, esta extensión te ofrece más y mejores horas de diversión.

90 minutos

De 12 años en adelante



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Flying Frog Productions

**Last Night on
Earth: Hero Pack
One**

La expansión Hero Pack One para Last Night On Earth: The Zombie Game introduce cuatro nuevos y excitantes héroes, Stacy la Reportera, Mr. Goddard el Maestro de Química, Jade la Marginada de la Secundaria y Victor el Fugitivo de la prisión.

Cada personaje ha sido finamente esculpido en una miniatura de plástico y tiene su hoja para el jugador. Además se incluyen nuevas cartas de juego y un nuevo escenario.

2-6 jugadores

Este producto requiere de Last Night On Earth: The Zombie Game para poderse jugar.

90 minutos

*De 12 años en
adelante*





Flying Frog Productions

Last Night on Earth: Survival Of The Fittest

2-6 jugadores

90 minutos

De 12 años en adelante

La expansión de The Survival of the Fittest viene empacada con 3 mazos de cartas completamente nuevos para Last Night on Earth, también incluye nuevas mecánicas y varios nuevos e intensos Escenarios. Los heroicos supervivientes de Woodinvale pueden encontrar Objetos poderosos y únicos que les ayudarán en su lucha, además de aplicar las Tácticas de Supervivencia que los mantendrán vivos por la noche. La implacable horda Zombie no se queda atrás y ahora tiene acceso a toda una nueva gama de Armas Mortales que pueden manejar en contra de los héroes.

Estos 3 nuevos mazos de cartas (Unique Items, Survival Tactics, y Grave Weapons) pueden ser integrados a la perfección en todos los Escenarios existentes utilizando el sistema modular de Puntos que se introdujo en la expansión de Growing Hunger.

Survival of the Fittest además incluye cartas para los mazos principales de Héroes y Zombies y fichas a todo color para expandir la caja de herramientas de Last Night.

La gélida noche se torna a cada momento más oscura en Woodinvale y solo los más fuertes sobrevivirán.

Este producto requiere de Last Night On Earth: The Zombie Game para poderse jugar.





Flying Frog Productions

Last Night on Earth: Zombies With Grave Weapons

2-6 jugadores

90 minutos

*De 12 años en
adelante*

La expansión de miniaturas Zombies With Grave Weapons contiene 14 nuevas miniaturas de plástico finamente detalladas 7 en color café y 7 en verde. Estas nuevas miniaturas de Zombis son el perfecto acompañamiento para el mazo de cartas Armas Mortíferas incluidas en Last Night on Earth: Survival of the Fittest, o pueden ser usadas simplemente para expandir la horda de Zombies de los jugadores (y darle algo de variedad también).

Esta expansión también incluye 2 nuevas cartas exclusivas solo disponibles aquí, que utilizan una nueva Arma Mortífera para los Zombis... ¡el temible Torso Arrastrándose!

Las 7 figuras únicas incluidas son: Torso Arrastrándose, Machete, El Viejo Rastrillo, Envuelto en Alambre de Púas, Cuerpo Hinchado y Hoz.

Este producto requiere de Last Night On Earth: The Zombie Game para poderse jugar.





Looney Labs

Are You The Traitor?

4-10 jugadores

30 minutos

*De 13 años en
adelante*

Ha llegado el momento de la verdad, por fin podrás cumplir tu misión y destruir la Malvada Llave Mágica. Tu banda de aventureros se enfrenta a dos Magos: en Mago Malvado que desea utilizar la llave para dejar escapar los poderes del mal, y el Mago Bueno que tiene la habilidad de destruir la llave.

El problema es que el Mago Malvado se ha disfrazado y ahora se ve igual al Mago Bueno, así que, ¿a quién le darás la llave? Tendrás que escoger rápidamente: uno de tus confiables Guardias es en secreto un Traidor – y en la siguiente partida, ese Traidor ¡podrías ser tú!





Looney Labs

Un juego de cartas donde ellas mismas determinan las reglas del juego.

Jugando las cartas, numerosos aspectos del juego van cambiando al capricho de los jugadores, como por ejemplo: cuantas cartas se deben de robar, o como jugar las cartas, e inclusive cuales son las condiciones de victoria.

Fluxx 3.1

¿Serás capaz de responder a un entorno tan cambiante?

2-6 jugadores

30 minutos

De 8 años en adelante





Looney Labs

Fluxx En Español

Esto es mas que una simple traducción; los cambios de este Fluxx a comparación de la versión original en Inglés, están mas allá de un simple cambio de palabras.

Este juego contiene extra; Una carta nueva de regla, dos nuevas cartas de Artefactos, seis nuevas metas, y todo con una nueva imagen, ya que el arte ha cambiado.

2-6 jugadores

A diferencia de otros lugares como Alemania y Japón, el Fluxx en Español fue hecho internamente en Looney Labs.

30 minutos

De 8 años en adelante





Looney Labs

Treehouse

2-4 jugadores

20 minutos

De 8 años en adelante

Es el juego actualmente comercializado para las piezas tipo “Icehouse”

Treehouse es un simple pero retador juego de las piezas de Icehouse, para 2 a 4 jugadores. No dejes que su pequeño tamaño te engañe, en un pequeño tubo encontraras todo lo que necesitas para comenzar a jugar.

El tubo contiene 15 pirámides, 3 de cada uno de 5 colores. Un dado especial de 6 caras le permite a cada jugador, Apuntar, Saltar, Intercambiar o Enterrar las pirámides cada turno, tratando de igualar su “árbol” inicial de pirámides para que iguale las 3 pirámides de la “Casa”.

Se encuentra disponible en 3 esquemas de colores: Rainbow (Rojo, Amarillo, Verde, Azul y Negro), Xeno (Morado, Naranja, Cyan, Transparente y Blanco) y Rosa (15 pirámides Rosas). Incluye el dado especial de 6 caras.





Mayfair Games

Candamir The First Settlers

2-4 jugadores

60 minutos

*De 12 años en
adelante*

Este nuevo juego de Klaus Teuber (creador del Settlers of Catan), los jugadores toman la personalidad de uno de los primeros pobladores de Catan y aprenden que tan llena de aventura es la vida en este primer asentamiento. Habrá que explorar y buscar los materiales necesarios para construir el asentamiento.

En el camino, se descubrirán útiles productos naturales – pero también se encontrarán con animales salvajes y situaciones peligrosas. Los que sobrevivan a estos encuentros obtendrán los materiales que buscan y los puntos de experiencia necesarios que harán que sus personajes vayan creciendo y mejorando.

De regreso en la villa, los recursos naturales se pueden utilizar para crear bebidas o construir edificaciones. A través de estas construcciones es que el asentamiento crecerá y los jugadores obtendrán puntos de victoria.

Lo más atractivo de este juego se encuentra en la exploración de la isla y el desarrollo individual de los personajes de los jugadores. Claro sin descuidar las interacciones y tratos entre los jugadores.



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Mayfair Games

En este juego controlas un grupo de colonizadores que tratan de domar las tierras salvajes en una pequeña isla rica de Catan. Empiezas revelando planicies, montañas, desiertos, bosques, pantanos y colinas.

Settlers of Catan

2-4 jugadores

60 minutos

De 10 años en adelante

Para poder ganar debes utilizar la combinación de grano, madera, ladrillo, roca y lana, por medio de estos recursos comprar cartas de desarrollo, construir caminos, pueblos y ciudades. Adquiere tus recursos por medio de los dados o de intercambios, pero ¡¡cuidado!! porque alguien puede tener un monopolio, y esto te hará perder la ventaja.

¡¡Busca tu monopolio y aprovéchalo!!





Mayfair Games

Es una expansión para The Settlers of Catan. Los jugadores podrán construir vías marítimas, muy similares a los caminos. Además, el juego contiene reglas especiales para el armado del tablero por si se desea jugar con grandes espacios marinos.

Catan Seafarers

Como parte de la serie de Catan, este juego requiere el uso de The Settlers of Catan. Idealmente utilizando al mismo fabricante y edición del juego.

3-4 jugadores

90 minutos

De 10 años en adelante





Mayfair Games

Catan Cities & Knights

3-4 jugadores

90 minutos

De 10 años en adelante

Obscuras nubes se están juntando sobre la pacífica isla de Catan. Los salvajes Barbaros, atraídos por la riqueza de Catan, han navegado para atacarla. Afortunadamente la isla de Catan ha sido avisada a tiempo para prepararse contra este peligro.

El tamaño del ejercito bárbaro corresponde con el número de ciudades en Catan. Así, para que Catan logre defenderse del ataque bárbaro, los jugadores deberán formar una fuerza de Caballeros tan poderosa como el ejercito bárbaro.

Además de defenderse de los bárbaros, los jugadores compiten para construir las tres grandes metrópolis de Catan. Cada una de estas magnificas urbes cuentan como dos puntos adicionales de victoria. Para construir una metrópolis, los jugadores deberán invertir en mejoras a las ciudades adquiriendo 3 nuevos tipos de recursos: Monedas, Papel y Tela.





Mayfair Games

Traders & Barbarians es la tercera gran expansión para The Settlers of Catan, está compuesta de pequeñas expansiones y variantes. (Es independiente de Seafarers y Cities & Knights, pero puede ser combinado con ambas.)

Catan Traders & Barbarians

Todas las variantes y tres de los escenarios ya han estado disponibles por un tiempo en los Estados Unidos y Europa, y en esta compilación a algunas de ellas se les expande un poco más.

2-4 jugadores

Esta compilación incluye 5 escenarios:

60 minutos

- The fishermen of Catan
- The Rivers of Catan
- The Great Caravan
- Barbarian Invasion
- Traders & Barbarians

De 10 años en adelante

Y 4 variantes:

- Reglas para 2 jugadores
- Cartas de evento
- Carta de Capitan de Puerto
- Ladrón amistoso





Mayfair Games

Ahora hasta 6 jugadores podrán formar parte de la diversión de Settlers of Catan, en todas sus variantes.

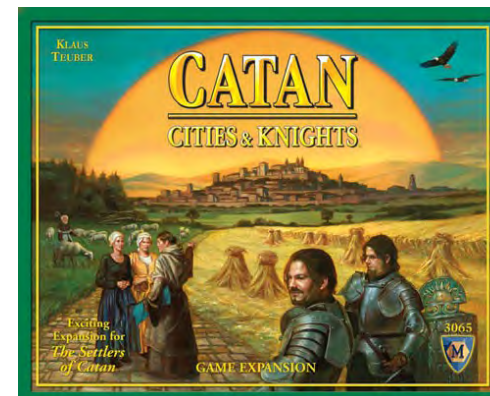
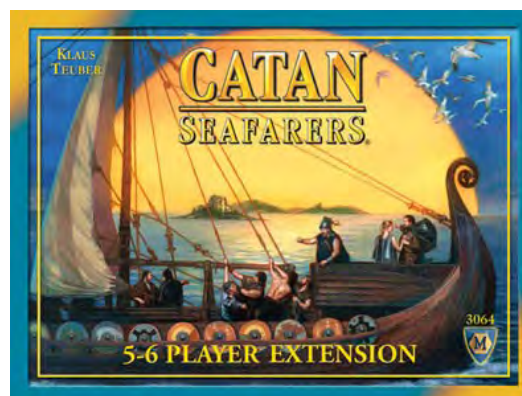
Ya sea en el espectacular juego base, zarpando a los mares, explorando ríos o defendiendo a la isla de los invasores barbaros. Estas extensiones te permiten añadir a dos jugadores más a tus ya de por si épicas partidas.

Catan Series 5-6 Player Extension

5-6 jugadores

120 minutos

De 10 años en
adelante





Mayfair Games

Un rápido y estimulante juego para toda la familia en donde cada jugador toma el control de un pingüino.

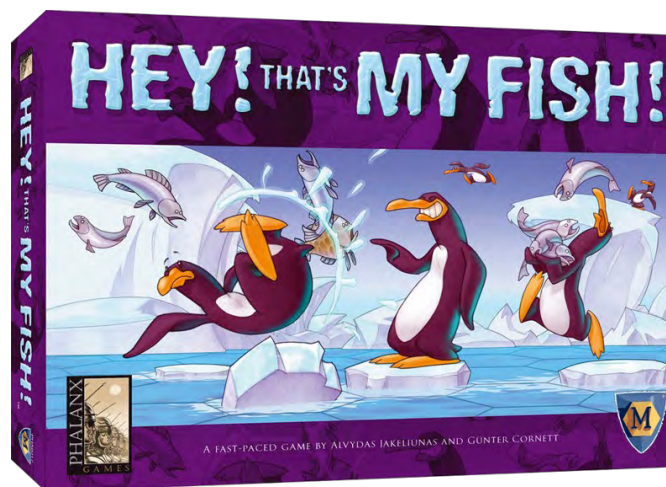
Hey That's my fish

Los pingüinos se mueven de hielo a hielo, cazando peces, y al mismo tiempo bloquean a los otros pingüinos. Asegurando tener el lugar con más peces. El pingüino que pesque más peces al final, será el ganador.

2-4 jugadores

20 minutos

De 8 años en adelante





Mayfair Games

Simple juego de dado, rueda el dado y sigue lo que indique, tomarás la bomba, explotará la bomba o no pasará nada. Si la bomba explota y está en tus manos, estas fuera del juego...

¿Te sientes con suerte?

Le Boomb!

2-4 jugadores

10 minutos

De 5 años en adelante





Mayfair Games

Pillars of the Earth

2-4 jugadores

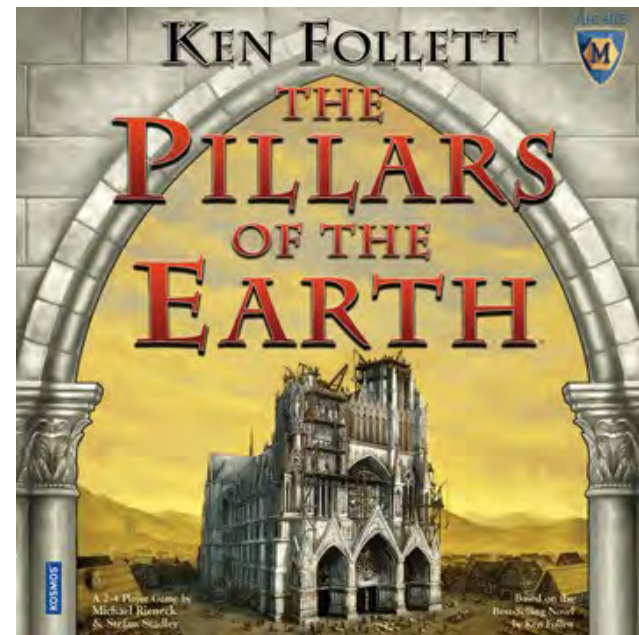
120 minutos

De 12 años en adelante

Situado a principios del siglo 13, cuando empezaron las construcciones de las más grandes y hermosas catedrales en Inglaterra. Los jugadores son constructores que tratan de contribuir al máximo para construir esta catedral y , al hacer esto, hacer el mayor número de puntos de victoria.

El juego consiste en usar trabajadores para producir materia prima, y después usando los artistas convertir los materiales en puntos de Victoria. Los trabajadores también pueden utilizarse para producir oro.

Los jugadores pueden obtener tres maestros constructores cada turno, cada uno puede hacer gran variedad de tareas, incluyendo reclutar más trabajadores, comprar o vender bienes, o solo obtener puntos de victoria. Tomar decisiones apresuradas puede costarte mucho oro!! Los jugadores deben de balancear el obtener oro así como recibir los puntos de victoria.





Mayfair Games

Es un juego de estrategia de ovejas, en el cual consiste en llegar con vida al final, pero durante el camino inicialmente tendrás que juntarte con tus mismas ovejas para obtener puntos.

Shear Panic!

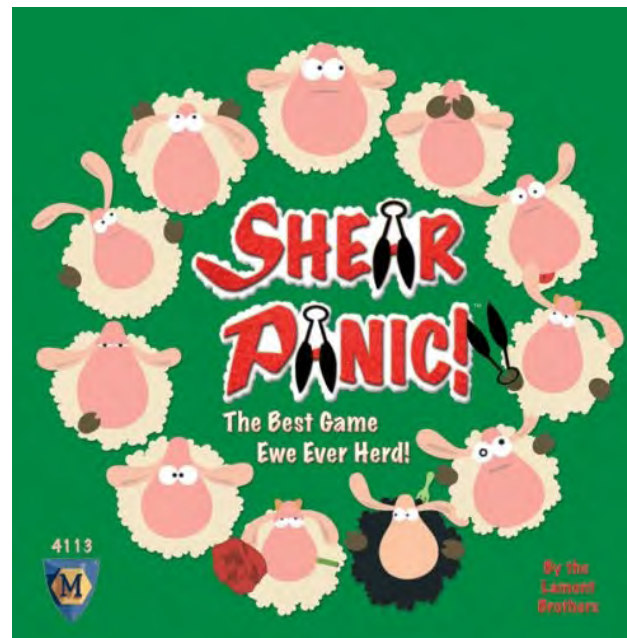
Después te encuentras con Roger (el carnero galán) mientras más cerca, más puntos recibirás; al pasar por eso tendrás que buscar estar junto a la oveja negra de la manada, para obtener puntos.

2-4 jugadores

Para que al final te encuentres con Shearer (la oveja trasquiladora) pero cuidado ya que todas las ovejas que queden en la primera línea serán trasquiladas y saldrán del juego.

45 minutos

De 10 años en adelante





Out of the Box Games

Backseat Drawing

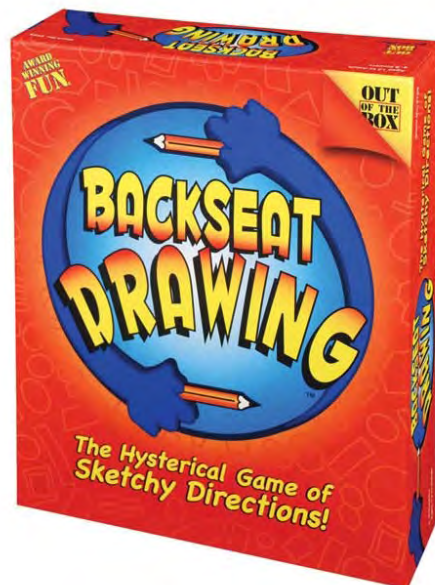
Dos equipos compiten para identificar los dibujos hechos por miembros de su propio equipo. ¡Pero los artistas no saben lo que están dibujando! - solo pueden seguir las instrucciones que les da otro miembro del equipo. Las risas saldrán a relucir cuando los jugadores intenten seguir las indicaciones y traten de adivinar lo que están dibujando.

4-8 jugadores

Con Backseat Drawing no hay tiempo para detenerse y pedir indicaciones, ¡la diversión no para! Las cartas de reto están escritas en 4 lenguajes; Inglés, Español, Francés y Alemán. ¡Juega en el lenguaje de tu elección!

30 minutos

*De 6 años en
adelante*





Out of the Box Games

Pez grande como pez chico, esa es la ley de la naturaleza, ¡veamos que tan bueno eres para aplicarla!

Fish Eat Fish

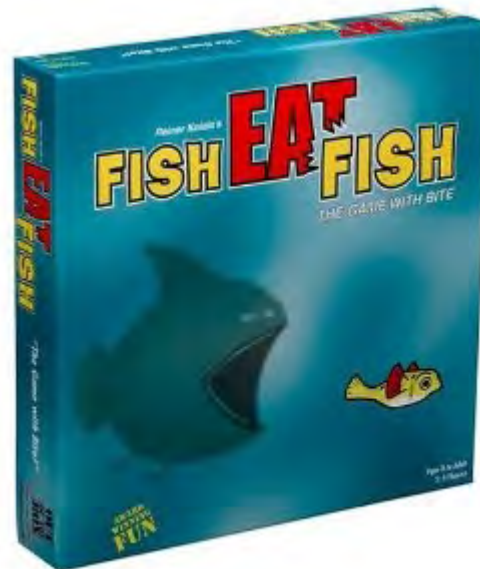
En Fish Eat Fish por medio de tus movimientos estratégicos tendrás que ir comiendo a los peces más pequeños para dominar el océano.

2-5 jugadores

Pero ¡¡ten cuidado!! Recuerda que aunque pienses que eres el pez más grande, siempre puede aparecer otro mayor.

30 minutos

De 8 años en adelante





Out of the Box Games

En Ninja Vs Ninja deberás de ser sigiloso, rápido, usar tus espadas y así podrás recibir la recompensa.

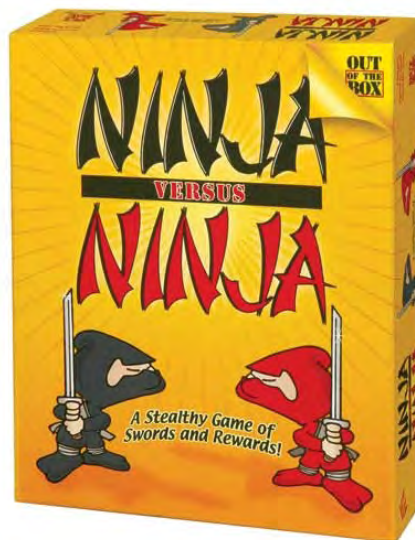
Ninja Vs Ninja

Tus ninjas deben defender el honor de su dojo contra el dojo del rival. La victoria radica en eliminar ninjas y poder entrar al dojo contrario. ¿Que tanto están dispuestos a dejar tus ninjas para ir al dojo rival y después regresar? Cada movimiento es critico como cuando pones a tus ninjas para defensa y para poder ir al ataque y regresar.

2 jugadores

15 minutos

De 10 años en adelante





Out of the Box Games

En este juego se llevará acabo el cotidiano formato de piedra, papel y tijera. Cada jugador tomará sus cartas y cada una de ellas trae una imagen diferente, ya sea piedra, papel o tijera. La diferencia del juego clásico es que no gana la persona que ponga la carta ganadora, sino, quien primero diga el objeto ganador, ya sea piedra, papel o tijera.

Rock!

2 jugadores

2 minutos

De 7 años en adelante

Por ejemplo: El jugador A pone una carta con un cuaderno (significa papel), y el jugador B pone una carta con imagen de navaja suiza (significa tijeras). Al momento que ponen las cartas en juego el primero que nombre tijeras, será el ganador y se llevará las cartas que haya en mesa. Quien tenga el mayor número de cartas, ganará el juego.





Out of the Box Games

Run Wild

¡El loquísimo juego de corridas y grupos! ¡Una versión rápida y furiosa del tradicional juego de Rummy! Los jugadores compiten en una carrera para deshacerse de las cartas que tienen en la mano creando grupos de números iguales o corridas del mismo color en la mesa. ¿No tienes las cartas adecuadas? No hay problema – intercámbialas de un grupo o corrida de los que ya están en la mesa, o juega tus cartas en grupos o corridas existentes.

2-4 jugadores

Forma parte de la serie de juegos Fun to Go de Out of the Box, la lata contiene 72 cartas del 1 al 12 en 5 colores, 9 cartas comodín y tres cartas de Roba tres. Los turnos no existen, todo pasa simultáneamente, ¡es una carrera furiosa hasta el final!

10 minutos

De 6 años en adelante





Out of the Box Games

En Squint, los jugadores usan una gran variedad de tarjetas transparentes con figuras simples para tratar de construir dibujos. Otros jugadores hacen sugerencias sobre lo que podría ser. Y ganan puntos cuando pueden construir e identificar correctamente la imagen.

Squint

Es un juego innovador, rápido muy divertido y familiar. Todos juegan en cada turno, ¡la diversión nunca acaba!

3-8 jugadores

Con más de 72 tarjetas con una multitud de formas, podrás formar miles de imágenes durante horas y horas de diversión.

20 minutos

De 12 años en adelante





Out of the Box Games

¡La radical carrera de los anillos! Los jugadores compitan para jugar todas sus cartas al igualar anillos de colores de la carta jugada anteriormente. Una mente rápida y dedos rápidos te aseguran ¡la victoria!

Super Circles

2-4 jugadores

10 minutos

De 6 años en adelante

Forma parte de la serie de juegos Fun to Go de Out of the Box, la lata contiene 72 cartas cada una con 4 anillos concéntricos. Los anillos son azules, magenta, morado y verde en diferente orden. Los jugadores toman cartas de su propio mazo una a la vez y sin tomar turnos intentan colocar todas en un montón central igualando uno de los anillos de la carta superior pero que sea diferente a la igualación anterior.





Out of the Box Games

¡La diversión esta en balancear!

En una carrera contra el tiempo los jugadores intentan incrementar la torre de piezas una por una, quitando los discos “Kiwi” de la pared inicial, y se van retando a ir más y más alto.

Wallamoppi

El último jugador que haya podido colocar una pieza satisfactoriamente, antes de que la canica desaparezca, ¡gana en Wallamoppi!

2 jugadores

Con Wallamoppi se construyen buenos recuerdos.

15 minutos

De 7 años en adelante



Out of the Box Games

El éxito está solo a girar y mover. Selecciona una carta de reto y haz giros y movimientos con el dado especial de Zen Bender para recrear el patrón.

Con 4 diferentes niveles de dificultad y 48 diferentes patrones, hay un reto para cada quien.

Zen Benders

1 jugador

De 5 años en adelante





Paizo Publishing LLC

Kill Dr. Lucky

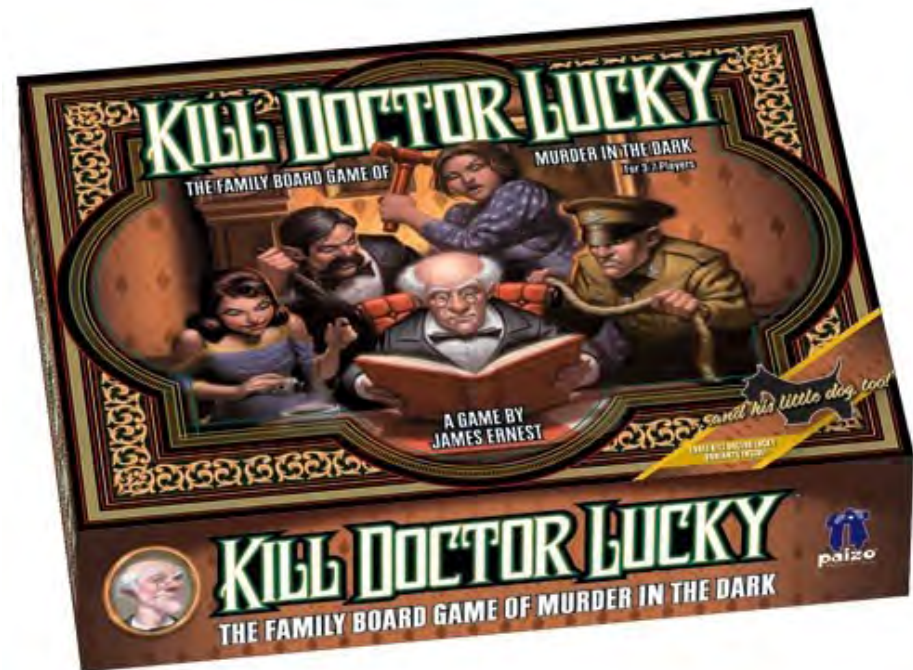
Kill Doctor Lucky enfrenta de 3 a 7 jugadores en una carrera para determinar quién es el primero en matar al Doctor J. Robert Lucky. Y ese es el problema, todos están tratando de matarlo y no se detendrán en nada para evitar que tú tengas el placer. Además el viejo Doctor se ha ganado su nombre a pulso: parece tener más vidas que Rasputin y un extraordinario don para evitar tus mejores trampas. Pero su suerte no puede durar para siempre, antes de que termine el juego alguien va a lograr matarlo - ¿No te gustaría que fueras tú el afortunado?

3-7 jugadores

40 minutos

De 10 años en adelante

Esta nueva edición además incluye la expansión “...And His Little Dog Too!” – tres variaciones a las reglas que incluyen al pequeño perro del Doctor Lucky, el pequeño Shamrock. Es tan suertudo como su dueño y tiene el molesto hábito de hacerte sentir encariñado con él. ¡Sin duda también debe morir!





Queen Games

Alhambra

2-6 jugadores

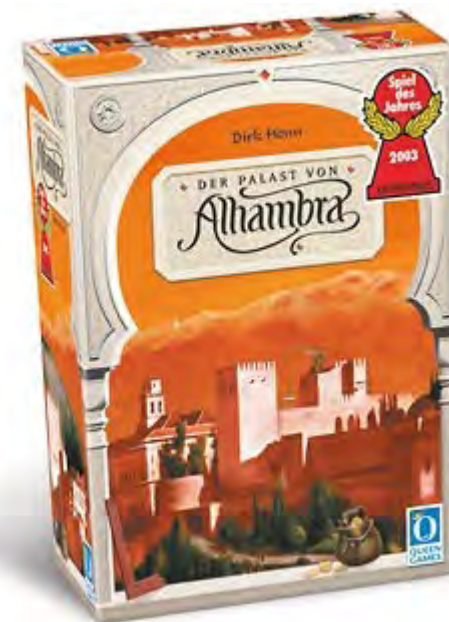
60 minutos

De 8 años en adelante

En Alhambra, los jugadores adquieren edificios que serán colocados en su zona. En el turno de cada jugador, este puede tomar dinero del Mercado abierto, comprar un edificio del Mercado de edificios u ocuparse en la construcción y reconstrucción de edificios que ha colocado en su reserva.

El juego recompensa la eficiencia, por ejemplo cuando un jugador compra un edificio del mercado utilizando la cantidad exacta de dinero, ese jugador podrá tomar otro turno.

Los jugadores con la mayor cantidad de edificios en cada uno de los 7 tipos de edificios recibirá puntos en cada fase de recuento, además se le darán puntos a los jugadores con la “pared” exterior mas extensa. El juego termina cuando el mercado de edificios no puede ser rellenado y se hace un recuento de puntos final, el jugador con la mayor cantidad de puntos acumulados, gana.





Queen Games

Alhambra Big Box

2-6 jugadores

60 minutos

De 8 años en adelante

Granada al principio del siglo 13, los trabajos han comenzado para construir la fabulosa y majestuosa Alhambra.

Los mejores constructores de Europa y Arabia se han reunido y quieren demostrar sus habilidades.

Utiliza los equipos más adecuados de Constructores y asegúrate de tener siempre cantidades suficientes de las monedas correctas. Ya que no importa si son albañiles del norte u horticulturitas del sur – todos quieren ganar un salario apropiado e insisten en su moneda “nativa”.

Compite en contra de tus oponentes para demostrar que eres el mejor constructo de la Alhambra

Además de incluir el juego base, se incluyen 5 expansiones:

Alhambra: The Vizier's Favor

Alhambra: The City Gates

Alhambra: Thief's Turn

Alhambra: The Treasure Chamber

Alhambra: Power of the Sultan





Queen Games

Un innovador nuevo juego de mesa diseñado por Harry Wu que desecha completamente el factor suerte.

Chicago Express

En el juego los trenes B&O, C&O, Pensilvania y Nueva York Central cruzan desde el creciente Este de los Estados Unidos a Chicago. Pequeñas, pero más agresivos trenes como el Wabash aparecen para expandir aún más la creciente red ferroviaria Norteamericana.

2-6 jugadores

60 minutos

Los más sagaces ejecutivos de trenes pujan por el máximo retorno de sus inversiones en este juego de negocios para 2 a 6 jugadores.

De 12 años en adelante





Queen Games

¡Dos extensiones en una sola caja!

Chicago Express
Narrow Gauge &
Erie Railroad
Company

Esta extensión para Chicago Express trae a la mesa nuevas tácticas y elementos de juego.

“Narrow gauge”: Los pequeños e independientes trenes son el estándar en la vías de estrecho calibre. Son construidos en las montañas y bosques en donde operan su negocio.

“Erie Railroad”: Una nueva empresa se está involucrando en la competencia. ¿Qué efecto tendrá esta nueva compañía en el mercado?

2-6 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante

Las habilidades de los inversionistas serán puestas a prueba.





Queen Games

El techo de la catedral se está volviendo algo viejo y necesita una restauración urgente. El obispo está esperando importantes visitas y quiere lucir su iglesia de forma impecable. Los jugadores se meten en la personalidad de pintores de frescos en este colorido juego familiar y tienen que comprobar sus habilidades: pero solo el jugador que planee sus actividades inteligentemente ¡podrá ganar!

Fresco

2-4 jugadores

Este fascinante juego ya cuenta con 3 módulos de expansión incluidos en la caja, que pueden ser combinados de diferentes maneras para influenciar el tamaño del juego. Cartas de juego elaboradamente estructuradas, piezas de colores adicionales y muchos contadores le dan a este juego ¡aun más emoción!

45 minutos

Los jugadores deberán actuar como artistas y restaurar el fresco de esta gran iglesia renacentista.

De 10 años en adelante

Cada jugador comienza con 5 trabajadores y tienen que planear su trabajo día a día. El juego tiene una estructura modular, dándoles a los jugadores la oportunidad de decidir que tan ambiciosos quieren ser.





Rio Grande Games

Carcassonne es un juego de estrategia en el cual los jugadores van colocando piezas de tablero, que simulan el terreno de los alrededores de esta histórica ciudad, para ir incrementando el área de juego.

Carcassonne

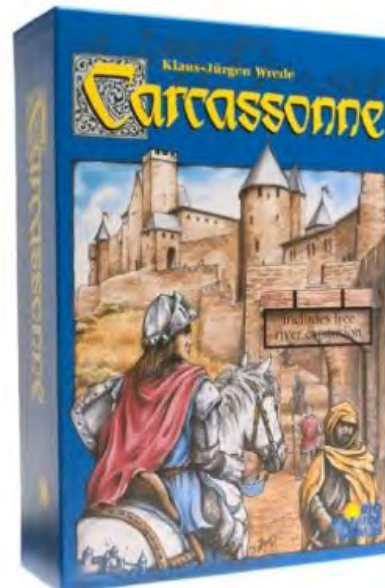
2-5 jugadores

Cada turno el tablero crece mientras los jugadores expanden y colocan caminos, pastizales, ciudades y claustros. Cada jugador puede también desplegar a sus personajes convirtiéndolos en ladrones, granjeros, caballeros y monjes, para controlar el puntaje final.

45 minutos

¡Derrota a tus oponentes con la mejor estrategia! Un balance entre paciencia y agresividad.

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

Carcassonne: Abbey & Mayor

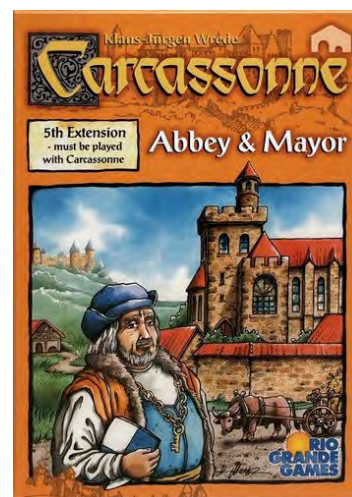
2-6 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante

Es la quinta expansión para el juego Carcassonne, Abbey & Mayor añade 3 nuevos tipos de piezas de Madera (Alcaldes, Carretas y Graneros), 6 piezas de tablero de Abadía y 12 piezas de paisaje. Las piezas de abadía actúan exactamente igual que los Claustros pero no tienen que igualar piezas adyacentes y completan otras piezas cuando se les coloca.

Los alcaldes solo pueden ser colocados en ciudades, su fuerza se determina por el número de pendones. Los graneros le permiten a los jugadores recibir puntos de los campos durante el juego en lugar de hasta el final. Las carretas se colocan en los caminos, ciudades y claustros y se pueden mover a alguna característica adyacente una vez que en la que se encuentran haya sido terminada.





Rio Grande Games

Ha llegado la época de feria a Carcassonne. Un vendedor viajero ha llegado y trae consigo su más reciente invención: ¡una fantástica catapulta!

Carcassonne: Catapult

Sus demostraciones asombran a las masas e inspiran a los creativos a encontrarle nuevos y diversos usos a este armatoste. Por supuesto, no todos los usos planeados están bien pensados o son exitosos...

2-6 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

Carcassonne:
Inns &
Cathedrals

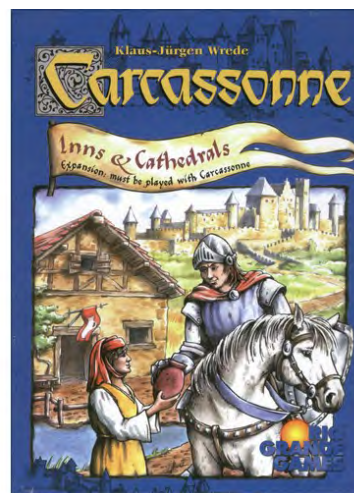
Esta expansión le ofrece a todos los entusiastas de Carcassonne nuevos retos: La “Catedral” triplica el valor de una ciudad y el “Inn” duplica el valor de un camino – pero solo si están completos. Además los jugadores podrán utilizar al nuevo “Seguidor Extra Grande” para duplicar sus oportunidades de controlar una ciudad, camino o campo.

2-6 jugadores

Se incluye además todo lo necesario para que un sexto jugador se una a la diversión. Finalmente, existen piezas de 6 puntos para hacer más fácil llevar el recuento de puntos cuando los jugadores anotan mas de 50 puntos.

45 minutos

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

En esta tercera expansión del múltiplemente premiado Carcassonne, nos movemos al reino de la fantasía. Las tierras alrededor de Carcassonne son visitadas por un dragón, haciéndole la vida muy difícil a los seguidores.

Carcassonne:
The Princess &
The Dragon

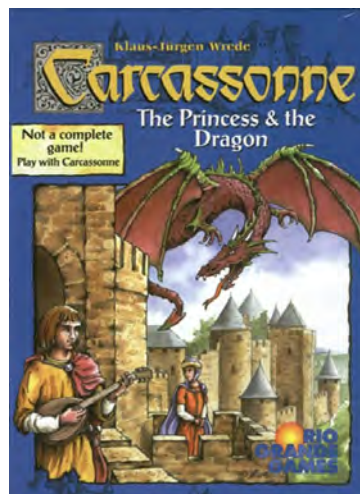
Valientes héroes se aventuran a encarar el peligro, pero sin la ayuda de las hadas sus posibilidades serían pequeñas. En la ciudad, las princesas buscan la ayuda de los caballeros y los granjeros construyen caminos secretos para moverse sin ser detectados por el dragón.

2-6 jugadores

Contiene 30 nuevas piezas de tablero, volcanes, puertas mágicas, princesas, un gran dragón de madera y un hada de madera.

45 minutos

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

Carcassonne: The Tower

Como siempre Carcassonne está ¡a la alza! En esta expansión de Carcassonne, los jugadores tendrán la oportunidad de construir el tablero ¡hacia arriba!

Los nobles de la región a los alrededores de Carcassonne erigen torres para fortalecer y promover su poderío e influencia. Emplean seguidores para que resguarden las torres, observando el territorio para que puedan informar de todos los viajeros.

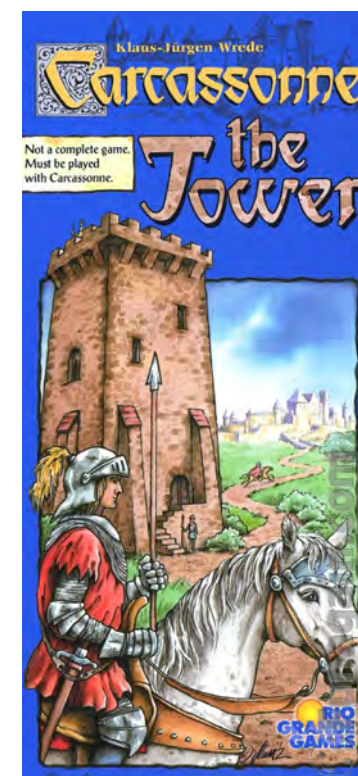
2-6 jugadores

Los jugadores podrán capturar seguidores de sus adversarios, reteniéndolos en prisión. Más adelante, los jugadores podrán establecer intercambios de prisioneros que les darán ventajas a los jugadores involucrados. Además de que siempre tendrás la opción de pagar un rescate por tu seguidor aprisionado.

45 minutos

De 8 años en adelante

Los entusiastas de Carcassonne disfrutarán de las nuevas oportunidades tácticas ofrecidas por esta expansión, que además incluye una torre para acomodar las piezas de tablero dándoles a los jugadores un lugar conveniente desde el cual robarlas durante el juego.





Rio Grande Games

La segunda expansión para el juego original Carcassonne, Traders & Builders contiene 24 nuevas piezas de tablero con características nuevas como Puentes y Ciudades.

Carcassonne:
Traders &
Builders

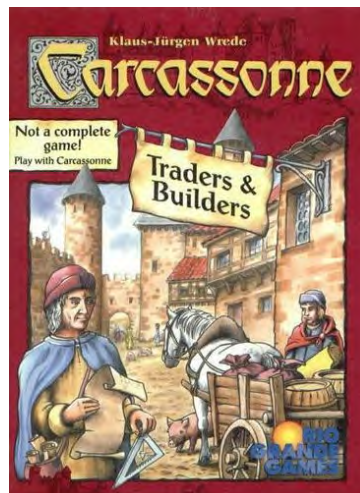
Algunas de estas piezas contienen los nuevos símbolos de Vino, Tela y Trigo. Los jugadores recolectan uno de estos productos cuando esa pieza sea contabilizada para puntaje. Los jugadores que tengan la mayor cantidad de cada tipo de producto obtienen un bono de puntos al final de juego.

2-6 jugadores

Además cuenta con nuevas piezas de madera, El Constructor, permite que cuando el jugador coloque una pieza que extienda una característica, como un camino, este pueda inmediatamente jugar otra pieza de tablero. Los granjeros podrán colocar ahora un nuevo tipo de peón, El Cerdo, que les dará puntos extras al finalizar el juego.

45 minutos

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

Carcassonne:
Hunters &
Gatherers

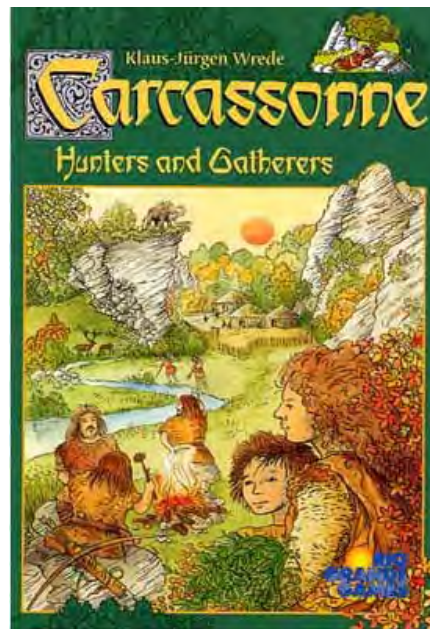
Carcassonne: Hunters and Gatherers es un juego completo en la misma serie de Carcassonne, situado en la edad de piedra. Los jugadores construyen un paisaje prehistórico con piezas ilustrando bosques, ríos, lagos y pastizales.

Después mandan a miembros de su tribu a cazar, recolectar, pescar y establecer campamentos de pesca. Incluye una mayoría de las ya conocidas mecánicas de Carcassonne y algunas nuevas opciones.

2-6 jugadores

45 minutos

De 8 años en adelante





Rio Grande Games

Los jugadores roban cartas de un mazo de cartas en el centro de la mesa. Durante el juego, los jugadores se tratan de especializar en algunos colores, al final del juego, un jugador puede recibir puntos por solo tres colores; el resto da puntos negativos.

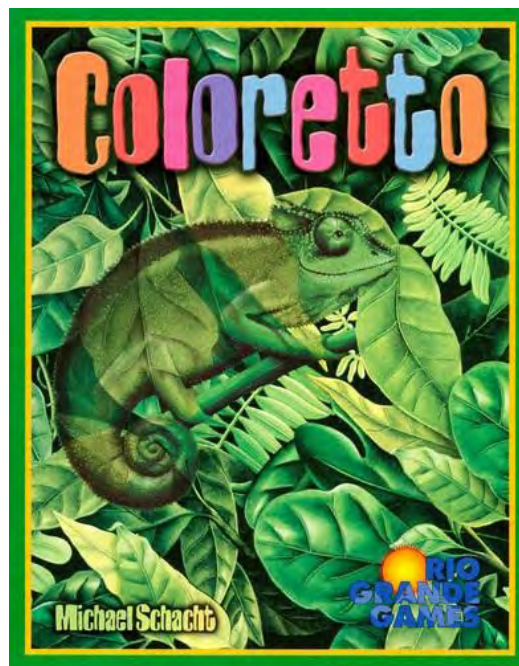
Coloretto

Mientras más cartas obtenga un jugador de un color, más puntos recibirá.

3-5 jugadores

30 minutos

De 6 años en adelante





Rio Grande Games

Dominion

2-4 jugadores

30 minutos

De 8 años en adelante

Hoy, al igual que tus padres te has convertido en un monarca, el gobernador de un pequeño y placentero reino de bosques verdes y ríos. Sin embargo, a diferencia de tus padres, ¡tú tienes sueños y esperanzas!

Quieres un reino más grande y placentero, con mas ríos y una mayor variedad de arboles. ¡Tú quieres un Dominio! Pero en todas direcciones existen feudos, ciudades independientes y dominios, todos conformados por pequeñas extensiones de tierras controladas por ignorantes señores y al borde de la anarquía.

¡Pero Espera! No eres el único con ideas de grandeza. Deberás ser el primero en llegar a obtener la mayor cantidad de los territorios vacantes como te sea posible. Tendrás que contratar sirvientes, construir edificaciones, agrandar tu castillo y llenar tus arcas con tesoro. Seguramente tus padres no estarían orgullosos de ti ahora, pero tus abuelos no cabrían de la felicidad.

En Dominion, cada jugador comienza con un pequeño e idéntico mazo de cartas. Mediante las cartas que vayan comprando y su estilo de juego, irán construyendo su suerte al vuelo, buscando el camino más eficiente a los preciados puntos de victoria.





Rio Grande Games

Dominion:
Intrigue

2-4 jugadores

30 minutos

De 8 años en adelante

Eres un monarca, como tus padres antes que tú, el gobernador de un pequeño y placentero reino de bosques verdes y ríos. Sin embargo, a diferencia de tus padres, ¡tú tienes sueños y esperanzas! Quieres un reino más grande y placentero, con mas ríos y una mayor variedad de arboles ¡Tú quieres un Dominio!

Dominion: Intrigue añade reglas para que puedan jugar hasta 8 jugadores en dos mesas o para que puedan jugar hasta 6 jugadores en una sola mesa cuando se le combina con Dominion. Este juego añade 25 nuevas cartas de Reino y contiene además mazos completos de Tesoro y Victoria.

Jugadores experimentados en Dominion podrán jugar el juego por si mismo, aunque también puede ser jugado en conjunto con el juego básico de Dominion.





Rio Grande Games

Dominion: Seaside

2-4 jugadores

30 minutos

De 8 años en adelante

Todo lo que pides es un buen navío y una estrella para guiar tu camino. Y alguien que sepa guiar un barco usando estrellas. Finalmente has conseguido algunos de los ríos que querías y estos salen al océano. Estas son aguas peligrosas, infestadas con piratas y tú envías cuidadosamente barcos infestados con ratas a esas aguas, con la idea de establecer intercambios comerciales en lejanos puertos infestados de mercaderes.

Primero tomarás algunas islas, como punto de apoyo. Los nativos se ven amistosos, pacíficos y te avientan lanzas y dardos envenenados antes de que estés siquiera lo suficientemente cerca para aceptarlos apropiadamente. Cuando finalmente llegues a esos puertos, los vas a conquistar, ahí buscaras más ríos. Un día todos los ríos serán tuyos.

Dominion: Seaside es una expansión tanto para Dominion como para Dominion: Intrigue. Como tal, no contiene el material suficiente para jugarse por sí mismo. Específicamente no incluye las cartas básicas de Tesoro, Victoria, Maldición y Basura.

Por lo tanto necesitaras tener una copia de Dominion o de Dominion: Intrigue para poder jugarlo, esta diseñado para poder jugarse con uno o ambos de los juegos.





Rio Grande Games

Power Grid

2-6 jugadores

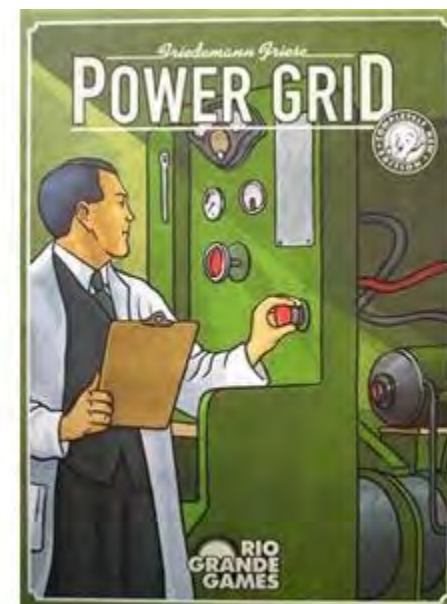
120 minutos

De 12 años en adelante

El objetivo de Power Grid es poder abastecer la mayor cantidad de ciudades con energía cuando la red de algún jugador llega a un tamaño predeterminado. En esta nueva edición los jugadores marcan rutas preexistentes entre ciudades que se usaran para las conexiones y a continuación realizan contraofertas para comprar las centrales eléctricas que se usarán para energizar sus ciudades.

Sin embargo, al ir comprando las plantas, nuevas y más eficientes plantas estarán disponibles, así que, simplemente comprando estarás potencialmente dándole la oportunidad a tus competidores de acceder a equipo superior.

Además los jugadores deberán adquirir materias primas (carbón, petróleo, uranio, basura) necesarias para poder alimentar sus plantas (a excepción de las plantas de energía renovable que no requieren combustible), provocando un lucha constante para mejorar sus plantas y que alcancen la máxima eficiencia al mismo tiempo que desean seguir manteniendo la riqueza suficiente para expandir su red y acceder a las rutas más baratas.





Rio Grande Games

Dos nuevos mapas para Power Grid: De un lado Benelux y del otro lado Europa Central.

Power Grid: Benelux / Europa Central

Junto con los mapas hay pequeños cambios de reglas que reflejan la cultura eléctrica de estos dos lugares. Mientras los países de Benelux son partidarios de la electricidad ecológica y los jugadores tendrán más oportunidades de adquirir este tipo de tecnología.

2-6 jugadores

Además, el petróleo y el carbón están menos disponibles en esos países. Polonia tiene grandes depósitos de carbón, el carbón será mucho más abundante que en cualquier otra parte de Europa central. Sin embargo, debido a las políticas tomadas por algunos países, los jugadores se verán limitados en su acceso al poder nuclear. El resultado no es solo nuevos mapas, sino ¡nuevas formas de jugar este gran juego!

120 minutos

*De 12 años en
delante*





Rio Grande Games

Power Grid: Brasil / Iberia

2-6 jugadores

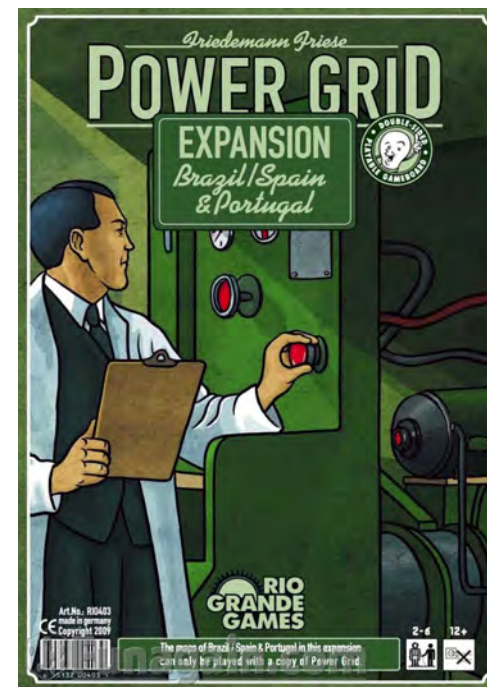
120 minutos

*De 12 años en
adelante*

Dos nuevos mapas para Power Grid: Brasil de un lado y España y Portugal del otro.

En Brasil los proveedores de electricidad prefieren biogás para la producción de electricidad. Por tanto, los jugadores deberán de considerar las plantas energizadas con basura y los recursos como los tanques de biogás cuando jueguen el mapa de Brasil. La lucha por los escasos recursos es intensa y mantendrá a los jugadores enfocados durante ¡todo el juego!

En España y Portugal, el interés de la producción de energía se desarrolla en dos caminos completamente opuestos: El uranio será mucho más importante que en otros juegos, pero no al principio. El mercado de recursos no tendrá nada nuevo de uranio en el Paso 1, pero las reservas de uranio se incrementan rápidamente en el Paso 2. Por otro lado, y al mismo tiempo, tres grandes plantas de energía eólica entrarán en acción.





Rio Grande Games

La cuarta expansión de Power Grid con tableros para Corea y China.

Power Grid: China / Corea

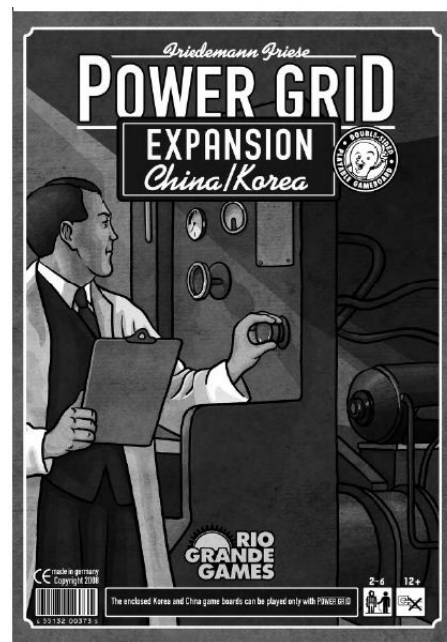
El tablero Coreano viene con 2 mercados separados, uno para el Norte y uno para el Sur.

2-6 jugadores

El tablero Chino incluye las reglas para la economía planeada de China – Las plantas de energía van entrando en orden ascendente durante los pasos 1 y 2.

120 minutos

De 12 años en adelante



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Rio Grande Games

Power Grid:
Italia /Francia

2-6 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante

Dos nuevos mapas para extender Power Grid, Italia de un lado, Francia del otro.

Incluye algunos cambios pequeños de reglas basados en factores de la vida real en esas regiones. Dandole un giro completamente diferente al juego.

Francia, una tierra que ha abrazado el poder nuclear, comienza a poder utilizar plantas atómicas muy temprano en el juego. Italia tiene mas desperdicios, pero muchos menos recursos de carbón y petróleo. El resultado no son solo nuevos mapas, sino nuevas maneras de jugar este gran juego.





Rio Grande Games

Power Grid: **Factory Manager**

Cada jugador es el dueño de una fábrica y tratará de ganar la mayor cantidad de dinero durante el juego. Para tener éxito, cada jugador utiliza su fuerza laboral para comprar las mejores máquinas y robots en el mercado y utilizar estas máquinas de la manera más efectiva en su fábrica.

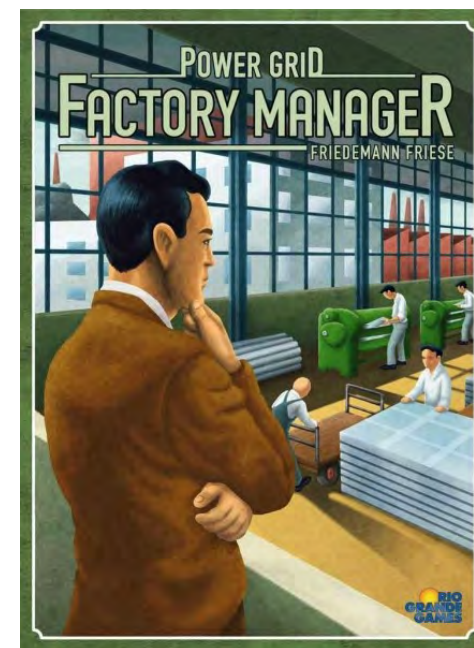
2-6 jugadores

Dados los incrementos en el valor de la energía, los jugadores deberán tener cuidado de revisar sus consumos de energía y evitar solo utilizar las máquinas que consumen energía. O su margen de ganancia se verá afectado negativamente o se desvanecerá, la peor pesadilla de un hombre de negocios.

120 minutos

Factory Manager utiliza un ingenioso sistema de mercado para escoger las reservas de piezas en el mercado.

De 12 años en adelante





Rio Grande Games

Puerto Rico

Situado en la época de los descubrimientos, en 1493 Cristóbal Colón descubrió las Grandes Antillas. Cincuenta años después Puerto Rico florecerá gracias a ti.

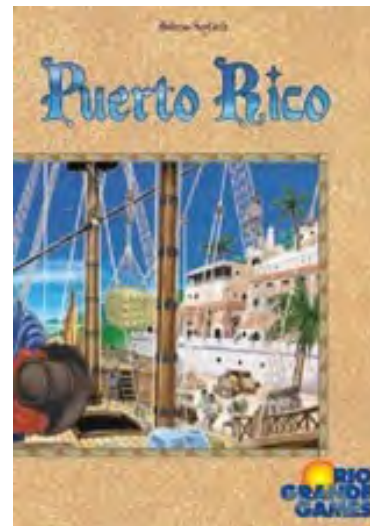
¿Qué roles puedes jugar en este nuevo mundo? ¿Buscador de oro, capitán, gobernador, comerciante, colono, artesano o constructor? ¿Serás el dueño de las más ricas plantaciones? ¿Construirás los mas valiosos edificios?

3-5 jugadores

Al final del día tienes una meta, adquirir la mayor prosperidad y la mejor reputación. ¡¡Suerte!!

150 minutos

De 12 años en adelante





Rio Grande Games

En Race for the Galaxy, los jugadores construyen civilizaciones galácticas usando cartas que representan mundos o desarrollos técnicos o sociales.

Race For the Galaxy

En su turno, cada jugador elije una acción a realizar, pero los demás jugadores también compartirán está acción, todos los jugadores al mismo tiempo y de manera secreta escoge una de 7 cartas de acción y luego la revela.

2-4 jugadores

Solamente las fases seleccionadas ocurrirán. Para esas fases, cada jugador realizará las tareas de esa fase, mientras que el jugador (es) que la selecciono recibirá un bono por elegirla.

45 minutos

De 12 años en adelante





Rio Grande Games

Race For the Galaxy: The Gathering Storm

1-5 jugadores

60 minutos

*De 12 años en
adelante*

El tiempo en que el conocimiento del JumpDrive se extiende, una antigua raza comienza a despertar y otra huye de un mundo condenado por un moribundo sol. El imperio se fortalece, provocando mas resistencia y la contratación de mercenarios. ¿Podrás construir el más prospero y poderoso imperio espacial en una galaxia al filo de la guerra?

Esta primera expansión para Race for the Galaxy añade cartas, la posibilidad de un quinto jugador, y otras formas de expandir tu universo. También se incluyen reglas para jugar en solitario.

Se incluían además cartas en blanco y una carta de concurso para que los jugadores le enviaran ideas a Rio Grande Games. De este concurso se eligieron las dos mejores cartas enviadas para incluirse en la siguiente expansión (Rebel vs Imperium).





Rio Grande Games

Esta segunda expansión para Race for the Galaxy ahonda en el creciente conflicto entre las fuerzas Rebeldes y las fuerzas del Imperium.

Race For the Galaxy: Rebel vs Imperium

Esta expansión incrementa la interacción entre los jugadores añadiendo reglas para adquisiciones que permiten a los jugadores conquistar planetas militares en los cuadros de otros jugadores. Además se incluyen, entre otras cartas nuevas, dos cartas sugeridas por jugadores.

1-5 jugadores

Este no es un juego independiente, requiere una copia de Race for the Galaxy para poderse jugar, de manera opcional también se puede mezclar junto con Race for the Galaxy: The Gathering Storm, de hacerlo se podrían utilizar las reglas para juego solitario, ambas expansiones son necesarias para comenzar partidas de 6 jugadores.

60 minutos

De 12 años en adelante





Rio Grande Games

Race For the Galaxy: The Brink Of War

1-5 jugadores

60 minutos

*De 12 años en
adelante*

Es la tercera expansión para Race for the Galaxy. Mientras el conflicto se extiende, el prestigio galáctico se vuelve sumamente importante tanto para obtener concesiones como para alejar a los atacantes. Mientras tanto, el punto de partida de los alienígenos es localizado y los Uplift Overseers se alzan.

¿Podrás construir el más poderoso imperio en una galaxia al borde de la guerra total?

Esta expansión añade nuevos planetas iniciales, metas, cartas y reglas para el prestigio galáctico a Race for the Galaxy y sus primeras dos expansiones, The Gathering Storm y Rebel vs Imperium. También podrás encontrar nuevos contadores para el juego solitario y reglas de reclutamiento para la variante de 6 jugadores.





Smirk & Dagger

“Si no juegas en equipo no podrás sobrevivir, si no traicionas no podrás ganar”

Cutthroat Caverns

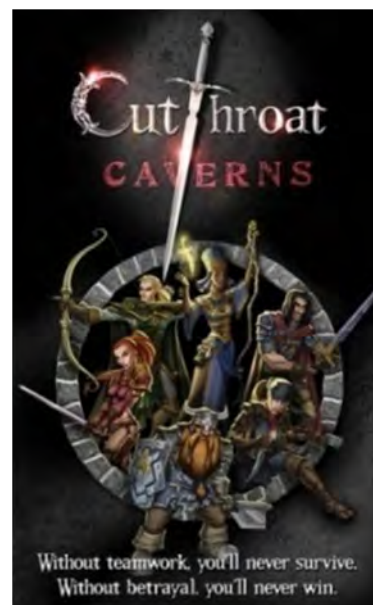
Cutthroat Caverns se juega en 9 turnos, cada uno con un contador al azar. Es un juego esencialmente de matar y robar. Cada ronda, cualquier monstruo que este peleando tendrá un valor de prestigio entre 1 y 6. El jugador que le de el golpe definitivo a el monstruo se lleva el contador de prestigio.

3-6 jugadores

El jugador con más prestigios al final del 9no turno es el ganador. Si ningún jugador sobrevive, entonces nadie gana.

90 minutos

De 12 años en adelante





Smirk & Dagger

La primer expansión de Cutthroat Caverns, Deeper & Darker aumenta quince monstruos nuevos para completar tu misión y escapar con Artefactos sagrados...

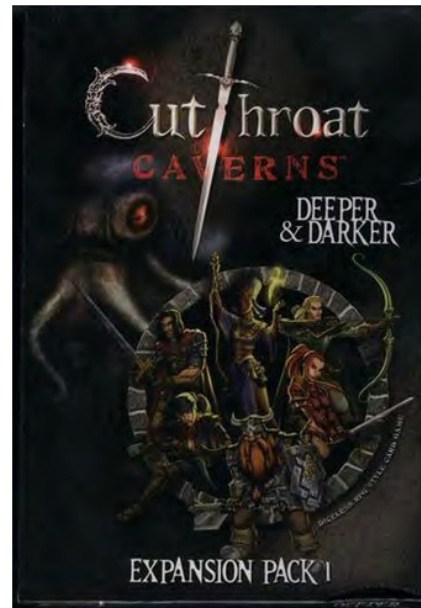
**Cutthroat
Caverns: Deeper
& Darker**

Lo que significa quince nuevos monstruos para usarlos en contra de tus compañeros que están tratando de escapar con tu artefacto. También añade algunas nuevas opciones para que los jugadores personalicen a su héroe, por ejemplo una habilidad única, que se puede usar una vez por juego.

3-6 jugadores

60 minutos

*De 12 años en
adelante*





Smirk & Dagger

Smirk & Dagger nos presenta su línea de retorcidas parodias de los juegos de mesa comunes y clásicos con este divertido juego de escapatoria, Run for your life Candyman!.

Run for your Life, Candyman!

Yours es una tierra dulce de azúcar. Pero debajo de la cobertura de caramelo esta la espantosa verdad. El rey esta vendiéndoles a los niños de todo el mundo los dulces ciudadanos de su tierra.

2-6 jugadores

Enfráscate en una loca carrera para salvar tus pequeños botones de gomitas. Y si tienes que dejar algunas partes de tu cuerpo (o a alguno de tus compañeros), pues que así sea, debes de tratar de llegar lo más lejos posible para que seas una galleta de jengibre libre y viva.

30 minutos

*De 12 años en
adelante*



Para ordenar, llama al: 5635 - 3802 o en contacto@piramidemx.com



Smirk & Dagger

Shootin'
Ladders: Frag
Fest

3-8 jugadores

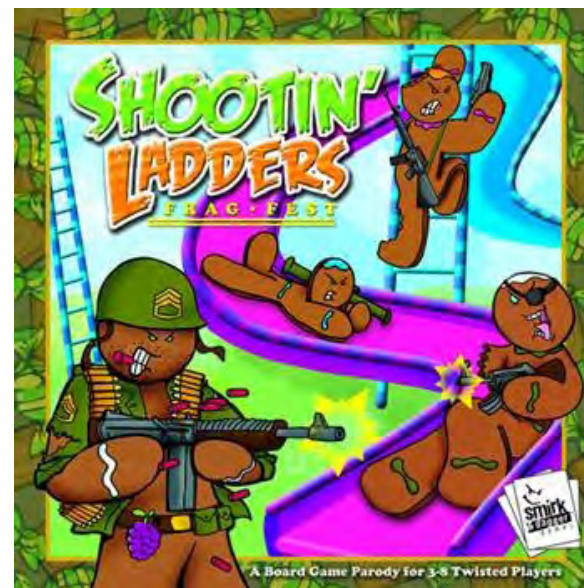
30 minutos

*De 12 años en
adelante*

Otro lindo juego que se ha vuelto rudo traído para ustedes por Smirk & Dagger. Si te gustó la carnicería de galletas de "Run for your life, Candyman!", esta parodia de Serpientes y Escaleras te dará muchas más horas de diversión y delicioso caos.

Los hombres de jengibre han dejado las fronteras de su tierra cubierta de azúcar y han dejado que su furia se desparrame en otro juego favorito de toda la familia, en donde la carnicería total tiene sus "altas y bajas". Originalmente los elementos de este tablero ayudaron a los niños a aprender lecciones sobre moralidad. Pero en "Shootin' Ladders: Frag Fest", es más seguro que aprendas una lección de "mortalidad" y que a todos los jugadores les toque lo que se merecen.

Así que toma tu M&M16 y recarga tu Desert Eagle y alístate para desbaratar a la otras galletas mientras escalas y te deslizas ¡hacia la victoria!





Steve Jackson Games

Intérnate en un calabozo. Extermina todo lo que encuentres a tu paso. Traiciona a tus amigos y róbales sus cosas. Toma el tesoro y huye.

Admítelo. Te encanta la idea.

Munchkin

¡Cientos de miles de copias vendidas!... ¡Millones y millones de monstruos exterminados!... Munchkin captura la esencia de la experiencia de un calabozo... quitando todas esas estúpidas cosas de los juegos de rol. Tu y tus amigos competirán para matar monstruos y obtener objetos mágicos.

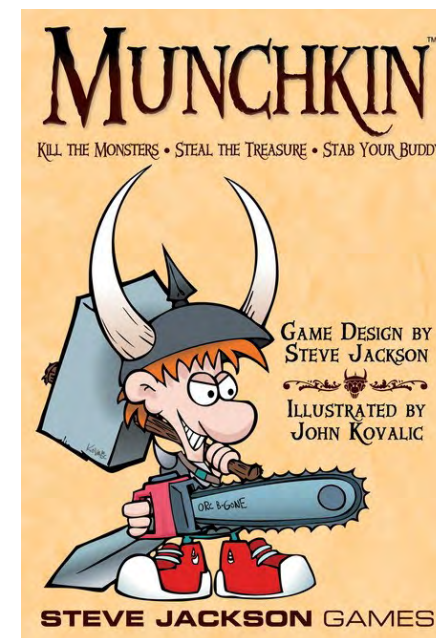
2-6 jugadores

¡Y que objetos mágicos! El Staff de Napalm, Las botas para patear traseros, etc... Comienza por destruir la planta en maceta y ábrete camino hasta el Dragón de Plutonio...

60 minutos

De 12 años en adelante

Rápido y ridículo, Munchkin puede reducir a cualquier grupo de jugadores a la risa histórica. Y mientras se están riendo, te puedes robar sus objetos mágicos.





Steve Jackson Games

Munchkin 2:
Unnatural Axe

2-6 jugadores

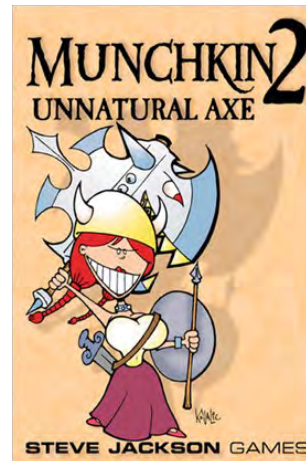
60 minutos

De 12 años en adelante

112 cartas extras para el juego de matar monstruos y quitarles sus cosas. Juega la nueva raza: Orcos! Enfréntate a enemigos como la Hydrante o el Demonio de Tentáculos.

Equípate con temibles piezas de armadura como la Codera Puntiaguda. Recluta aliados como el Dragón de Hombro.

Prepárate para ir a la batalla con ponderosas armas como el Fluido Druida, la Lanza Gusanos y por supuesto la temible Hacha Antinatural... y demuestra quien es el mejor Munchkin de todos.





Steve Jackson Games

112 cartas extras para el juego de matar monstruos, quitarles sus cosas y apuñalar por la espalda a tus amigos.

Munchkin 3: Clerical Errors

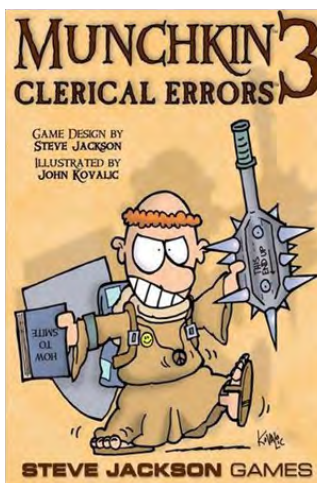
Juega una nueva raza: Nomos! Prueba la nueva clase, el Bardo. Enfrentate al temible Tequila Mockingbird, el Bad Ass, y a la temible Auntie Paladin!

2-6 jugadores

Prepárate para entrar en batalla con objetos extraordinarios como el Bikini de Cota de Malla y el Stab-A-Matic . . . y muestra quien es el más fuerte y munchkinesco de todos los exploradores de calabozos.

60 minutos

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Munchkin Bites

2-6 jugadores

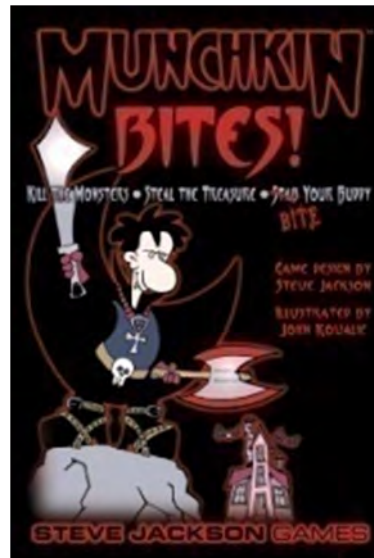
60 minutos

De 12 años en adelante

Los Munchkins se han convertido en vampiros . . . Y hombres lobos . . . Y otros seres cambiantes. Pasa por la casa embrujada y mata todos los monstruos.

Tal vez no puedas matar a tus amigos los Munchkins sentados alrededor de ti, pero por supuesto que si los puedes embrujar, enviarles enemigos hacia ellos, y tomar “prestadas” sus cosas.

Es un juego en el que tienes que pelear por sobrevivir tu solo, que se puede combinar con los otros juegos de Munchkin. Así que trae tu cofre (+3) y una espada. Enfrenta enemigos como la Banshee, las manadas de enemigos y se el primero en llegar al nivel 10..





Steve Jackson Games

Navega los siete mares. Saquea el tesoro. Haz que tu tripulación camine por el tablón.

Munchkin Booty

Munchkin Booty te trae a los más grandes saqueadores de oro de todos los tiempos – ¡los piratas! – al mundo de Munchkin. Utiliza tus Silver Long Johns para derrotar al Lobster Mobster, tomate tu Ron Demoníaco para alejar a los Gatitos Vikingos y defenderte del Principe de las Ballenas. Y ¡ten cuidado con los tiburones!

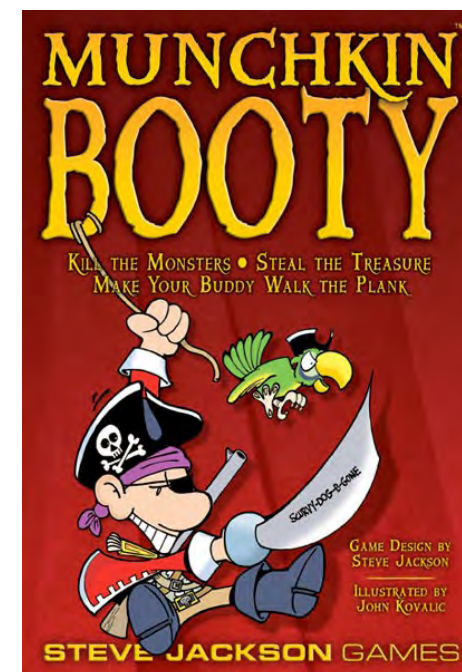
2-6 jugadores

Saquea los siete mares como un Pirata, un Oficial Naval o un Mercader. Insulta a tus oponentes con tu horrible acento – Inglés, Español, Holandés o Francés. Equipa tu medio galeón con figuritas. Pero sobre todo... ¡Sube de nivel!

60 minutos

De 12 años en adelante

Munchkin Booty es un juego independiente diseñado por Steve Jackson, ilustrado por John Kovalic y es compatible con el Munchkin original.





Steve Jackson Games

Munchkin Booty 2: Jump The Shark

Salta al tiburón... ¡o serás comida de peces!

Regresa a los mares para más acción en Munchkin Booty. Lucha contra el Tiburón Cabeza de Martillo – Y el Tiburón cabeza de Phillips también. Y el monstruo más temible de todos, Moby Duck!

Así que mátalos y quítales sus cosas.

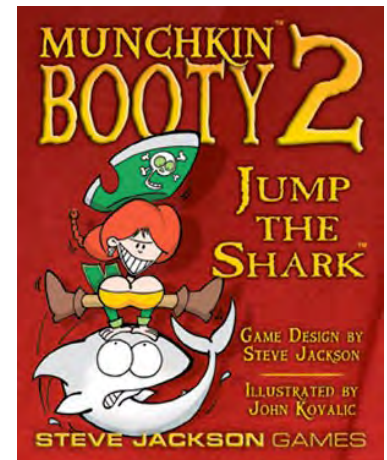
2-6 jugadores

Del lado munchkin, hay muchos navíos nuevos y una clase nueva: ¡el Explorador! Que obtiene un tesoro cada vez que ayuda en un combate, y además ¡puede regresar cartas a su mano!

60 minutos

Esta expansión introduce una nueva debilidad: Miembros actuales o retirados de las fuerzas armadas de la vida real tienen bonos a su favor en contra de algunos monstruos.

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Los munchkins han masacrado todo un camino a través de calabozos, templos de kung-fu, naves espaciales, casas embrujadas y super villanos. Ahora se enfrentan a su mas temible reto— ¡Cthulhu! ¿Sobrevivirán? ¿Se mantendrán cuerdos? ¿Podrán... subir de nivel?

Munchkin Cthulhu

2-6 jugadores

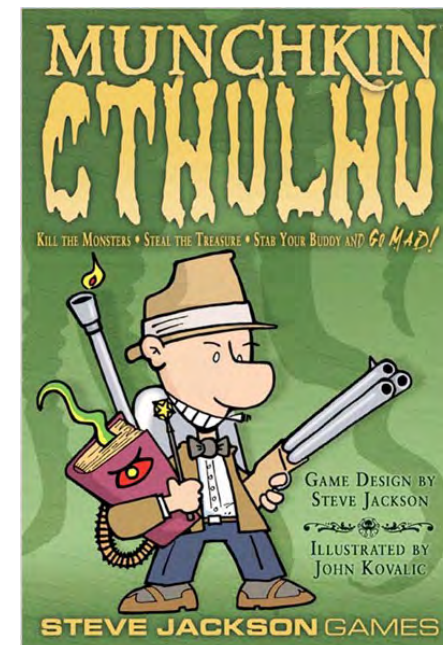
Munchkin Cthulhu es un juego independiente en la serie de Munchkin, esta vez parodiando los mitos de H.P. Lovecraft y los juegos de horror que los rodean. Traido una vez más para ustedes por Steve Jackson y John Kovalic, este juego contiene nuevas clases— como el Cultista— y muchos monstruos fuera de la realidad.

60 minutos

¡Ah! ¡Y también traen cosas que les puedes quitar!

De 12 años en adelante

Tendrás que sobrevivir de Cthulhu,. Todo lo que tienes que hacer es matar monstruos, robar tesoros y apuñalar a tus compañeros. Además de volverte loco.





Steve Jackson Games

Munchkin
Chutulu 2: The
Call Of
Cowthulhu

2-6 jugadores

60 minutos

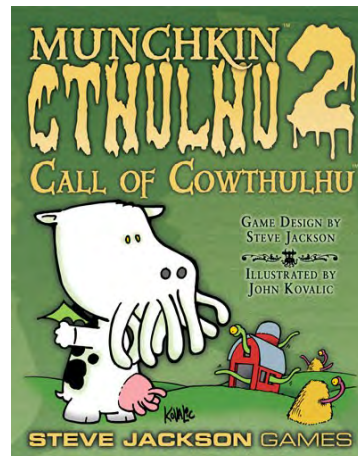
De 12 años en adelante

Una extensión del original Munchkin Cthulhu, atrévete a poner a los Antiguos a pastar, al jostilo Munchkin! En este suplemento de 56 cartas encontraras:

Mas monstruos! Hog-Sothoth, los Sheep Ones, Shoggoats – y tal vez a Cowthulhu!

Mas Armas! Aplasta a las criaturas antinaturales con el Rolling Pin, hazlas picadillo con la Guadaña, o simplemente límpialos con el Super Duper Pooper Scooper.

Un Nuevo tipo de carta - Locuras! Estas cartas se juegan como las maldiciones tradicionales, pero cada carta de locura también tiene sus ventajas!





Steve Jackson Games

¡Abre de par en par la bóveda innombrable!

Munchkin
Chutulu 3: The
Unspeakable
Vault

Durante años, Goomi ha desatado en el mundo su propia visión de Cthulhu desde su comic “¡La innombrable bóveda (del juicio final)!” Ahora, su visión única del dios Antiguo llega a Munchkin en la forma de Munchkin Cthulhu 3 - The Unspeakable Vault.

2-6 jugadores

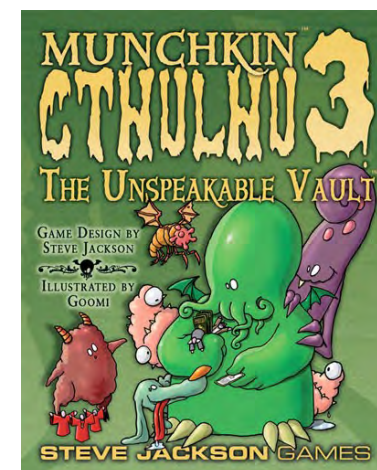
Esta expansión de 56 cartas nos trae al Gran Cthulhu, Dagoon, Narly y Tindaloo al mundo bromista de Munchkin. ¿Que entes oscuros te esperan en la bóveda?

60 minutos

¡Más locura! Libros aterradores (lógicamente hay un gran número de ellos que te pueden comer la cara), Icor y ¡hasta las mismísimas fobias!

De 12 años en adelante

¡Más Monstruos! Enfrentate a las versiones de Goomi de los mitológicos dioses y criaturas... Ygo, 'Zathoth, Nightgaunts, Ghouls, Deepoines, y ¡muchos más!





Steve Jackson Games

Munchkin Fu

- “Soy un Ninja con la ¡Catana de Diente de dragón!”
- “Soy un monje. ¡Teme a mi Kung Fu de chango borracho!”
- “Soy un Yakuza con una pistola. ¡Corran!”

2-6 jugadores

Los Munchkins están de vuelta! Ahora el juego es acción de Hong Kong . Los personajes son Samurái, Ninja, Yakuza, y Monjes.

60 minutos

Los enemigos son tontos, demonios, y otros chicos simples de todos los filmes de las artes marciales nunca antes vistos en el mundo de los Munchkins. Colecciona tesoros y aprende nuevos estilos para construir los poderes de los personajes. Mata monstruos, toma sus armas, y se el primero en ser nivel 10!!

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Los Munchkin ahora son espías... eliminando la oposición, jugando con partes autodestructivas y cambiando la lealtad así como se cambia de sombrero. Típico comportamiento Munchkin

Munchkin Impossible

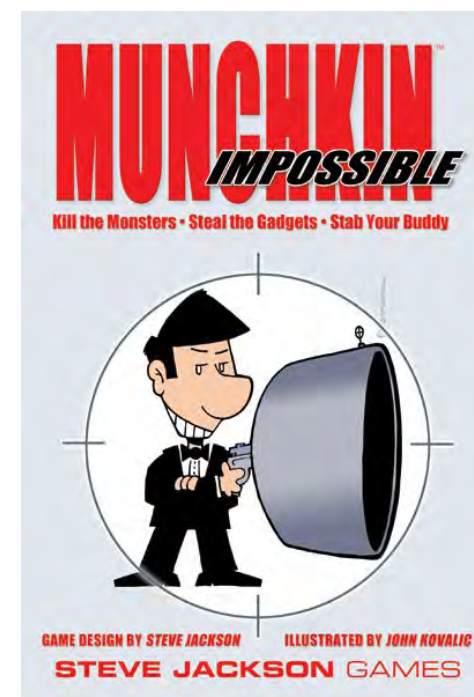
Se un Playboy, Turista, o Asesino. Reporta a los Americanos, Rusos, Británicos, o Chinos (Créenos eso ira cambiando mientras juegas). Al mas puro estilo de los espías más famosos del mundo, utiliza hermosos artilugios tecnológicos comenzando por el sutil Cigarro-Pistola de Dardos y llegando hasta la nada sutil bazuca con municiones incendiarias.

2-6 jugadores

Elimina a tus enemigos del patético Desertor Desierto utilizando el Interro-Gator y a la Policia No Tan Secreta, hasta llegar al mismísimo Super Espia. Y sobretodo (todos juntos)... ¡Robales sus cosas!

60 minutos

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Los Munchkin están de regreso— ¡Y ahora están en el espacio! Son mutantes, Cyborgs y Gente Gato... sus armas son los Laser, las Vibroespadas y las Granadas Nova... sus enemigos las Bolitas Dientonas, las güeras Biónicas y el Cerebro en un Jarrón.

Star Munchkin

Este es un juego completo que utilizas las mismas reglas del multi-premiado Munchkin (con algunos pequeños cambios como los ayudantes).

2-6 jugadores

Sí, se puede combinar con Munchkin y todas sus secuelas y por supuesto contiene el retorcido humor del loco caricaturista John Kovalic.

60 minutos

Mientras tus compañeros disfrutan de la travesía espacial, ¡no olvides apuñalarlos y robarles todo!

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Star Munchkin 2: The Clown Wars

Los Munchkins van a las estrellas – de nuevo! Star Munchkin 2 trae a Star Munchkin la épica saga de The Clown Wars, solo que con mejores actuaciones... Star Munchkin tomó el doblado de reglas, juego agresivo y locura de exploración de calabozos del Munchkin original y lo llevo todo al espacio, donde los monstruos son mas alienígenos, las armas mas coloridas y el tesoro – bueno, aun hay toneladas de tesoro.

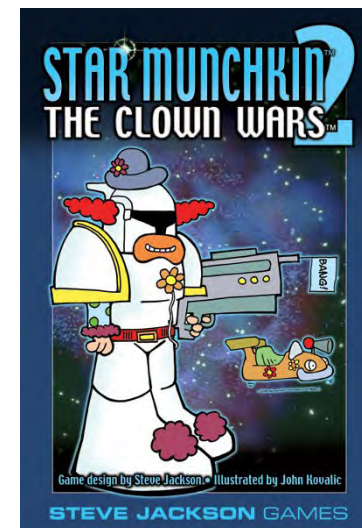
2-6 jugadores

Utiliza el Sprayser o el nuevo X-Rayser y va rayar algunos monstruos como los Nerds of Prey! Juega la nueva raza (los Insectos) o la nueva clase (Space Ranger!), pero no olvides hacer todo esto con Ralph, el Perro Maravilla a tu lado. Star Munchkin 2 - The Clown Wars también incluye un nuevo tipo de carta: Habitaciones. Solo abre la puerta y... "oh, nooooooooooooo . . .!"

60 minutos

De 12 años en adelante

Star Munchkin 2 - The Clown Wars es un suplemento de Star Munchkin; necesitaras el juego original para poder jugar. O puedes añadirlo a un juego de Munchkin o Munchkin Fu, o mezclarlos todos juntos para tener un Munchkin-fest realmente alocado e impredecible!





Steve Jackson Games

Super Munchkin

Vuela por toda la ciudad. Aplasta a los villanos. Apuñala a tus súper amigos y róbales sus implementos.

Munchkin ha parodiado el calabozo clásico, el guerrero de Kung Fu, la Épica espacial y hasta a las criaturas de la noche. ¡Ahora le toca su turno a los super heroes!

2-6 jugadores

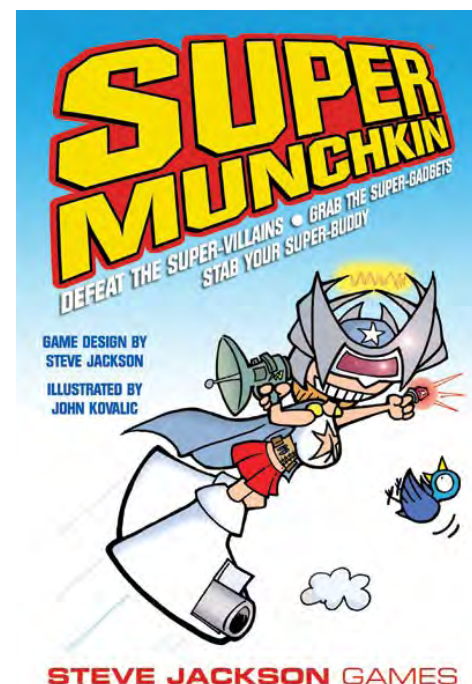
Conviertete en un Mutante, un Exotico, un Mystico o un Tecno. Mientras más alto sea tu nivel, más poderes tendras a tu disposición. Batalla contra malvadas mentes criminales, monstruos devastadores y alienígenos invasores de otra dimensión y ¡tomas sus cosas!

60 minutos

Podrás utilizar el poderoso Sombrero Electrico-Mental y el Palo de Pogo (con propulsión a chorro), ningún enemigo se atreverá a pararse en tu camino.

De 12 años en adelante

Super Munchkin es un juego independiente, que (por supuesto) puede mezclarse con todas las otras versiones de Munchkin. Diseñado por Steve Jackson e ilustrado por John Kovalic, este juego esta destinado para ¡CONQUISTAR EL MUNDO! ¡Muahahahahahaha!





Steve Jackson Games

Llega un momento en la carrera de todo Munchkin en que muerde más de lo que puede masticar, ha cargado mas de lo que puede aguantar, está malabareando más de lo que soporta, así que ¡Huye! Y ¡Ríe! Ha llegado la hora del Narrow S Cape.

Super Munchkin **2: The Narrow S** **Cape**

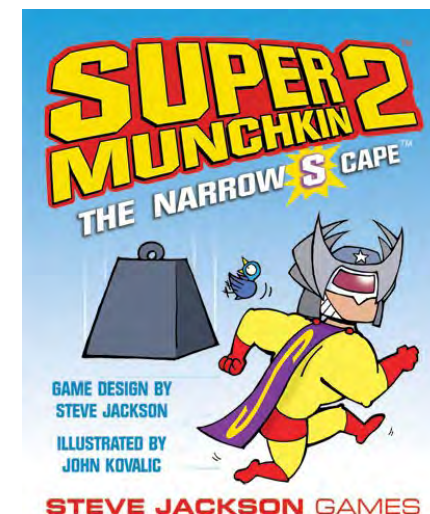
Con 112 cartas extra para aumentárselas al Super Munchkin, The Narrow S Cape ¡es mucho más que un bonito accesorio de temporada! Esta llena de nuevos villanos, como el maloliente Cheese Wiz, Gothzilla (con bototas provocadoras de temblores) y la Mujer-Rata. Claro que no vaya a ser que te sientas abrumado por tanto villano, así que se incluyen nuevos objetos, nuevas armas y una nueva Clase: ¡el Cerebro!

2-6 jugadores

60 minutos

Blande la Regla de Calculo y el Anillo de Poder contra la Hermana Ampolla. Sobrevive el Monologo de 2 horas porque fuiste criado por Armadillos, y huye del infortunado y mentalmente controlado “Hombre con demasiada Cafeina”

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Mata al monstruo, toma el Tesoro, apuñala a tu amigo. De eso se trata todo, lo mismo de siempre... Pero ahora, Munchkin regresa en la forma de un juego de mesa!

Munchkin Quest

Coopera con todo el grupo, vete de aventura con un compañero o sal por tu propia cuenta. Nunca sabes que hay detrás de una puerta hasta que la abres... y entonces una nueva pieza se le añade al calabozo. Pelea con monstruos en busca de poder y tesoro o mándalos a matar a tus amigos. Alcanza a llegar a nivel 10 y sal vivo... ¡si puedes!

2-4 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante





Steve Jackson Games

Los aprietos significan oro. Los aprietos significan subir de nivel. Y con Munchkin Quest 2 – Looking for Trouble, puedes ir en busca de aprietos con hasta 6 jugadores. ¡Más ayuda contra los monstruos! ¡Más amigos para traicionar! ¡Más competencia por el tesoro! ¡Ou!, olviden que dijimos eso último.

Munchkin Quest

2: Looking For Trouble

Ahora el calabozo tiene trampas. Flechas y hachas, fuego y rocas... Tal vez puedas esquivarlas. Tal vez puedas empujar a alguno de tus amigos enfrente de ti.

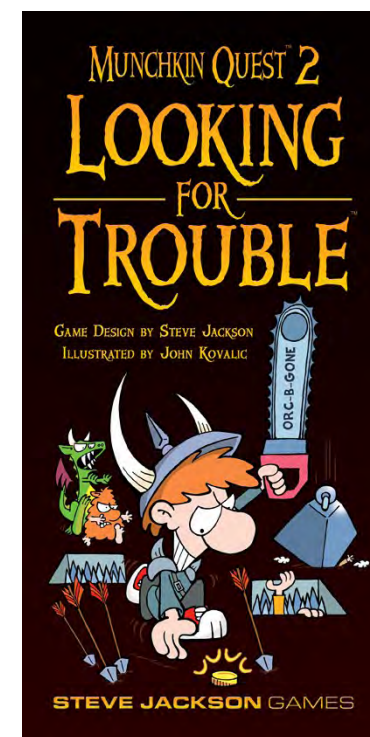
2-6 jugadores

Explora 18 nuevos cuartos... ¡El cuarto de la Tumba! ¡El cuarto del destino final! ¡La cámara del horror! Si sobrevives, podrás gastar tu oro en Ye Swankie Donjin Shoppe... o en Ye Cheape Donjon Shoppe si es que no eres prejuicioso. Escápate de esos molestos monstruos en el cuarto del Sol y se curado en el Templo de la bondad genérica.

60 minutos

De 12 años en adelante

También hay monstruos nuevos ¡Escapa del pisador poder del Pie Grande! ¡Ten miedo del pequeño terror del Espíritu del Miedo! ¡Pelea con la pegajosa amenaza del Golem Gomoso! Además de Armas, pociones y equipamiento para tu personaje, podrás ponerle nuevas maldiciones a tus compañeros y descubre un nuevo tipo de pasillo que te permite tomar el oro de otro cuarto.





Steve Jackson Games

Piezas de remplazo para el Munchkin Quest que además pueden ser usadas para integrar una nueva regla al juego de cartas Munchkin, cada bolsa contiene 6 muy femeninas (o muy masculinos) Munchkins. Su uso más obvio es ponerlas en tu caja de Munchkin Quest y utilizar la figura correcta para el sexo que tenga tu personaje en cualquier momento del juego.

Pero si eres verdaderamente malvado – y tus amigos te dejan salirte con la tuya – le demostrarás al mundo que tan Munchkin eres utilizando a tu Munchkin o Munchkin Babe en otros juegos.

Bag O' Munchkins

Bag O' Munchkin Babes

En Munchkin : Cada vez que tengas derecho a subir un nivel – o cuando hagas algo que te daría un nivel, si no fueras nivel 9 – podrás, a cambio poner un peón de Munchkin frente a ti. En cualquier combate lo puedes descartar para darte 1d6 de bono. Solo puedes tener uno en frente de ti al mismo tiempo. Eso claro a menos que “pierdas” estas reglas y le digas a los otros jugadores que puedes tener más de uno. Digamos unos 6 más o menos.

Para los otros juegos inventa tus propias reglas, después de todo, ¿eres un Munchkin no?





Steve Jackson Games

Ahora puedes integrarte al equipo elite de entrega de ¡Ninja Burger! Aprenderás a hacer entrega de unas deliciosas hamburguesas y papas a la francesa a donde sea. Tener éxito en las entregas brindará honor a tu empresa. Fallar no es una opción.

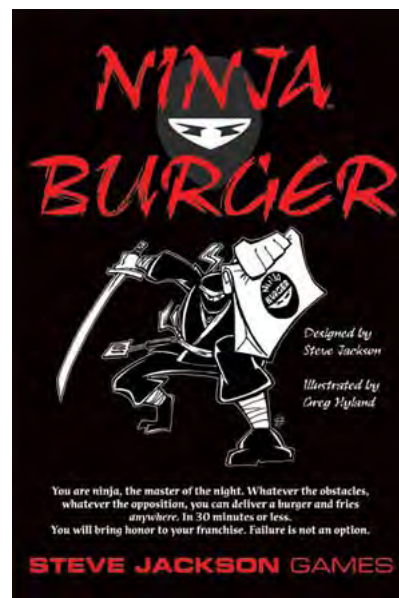
Ninja Burger

Este hilarante juego de cartas, diseñado por Steve Jackson, te pone en contra de tus compañeros entrenando en una nueva tienda de Ninja Burger. Mide tus habilidades. Aprende los secretos de ser sigiloso, un estilo de espadachín, y servicio al cliente. Pelea por honor, respeto, grandes propinas, y promociones

2-6 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Martians!!!

2-6 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante

Te encuentras relajándote frente al televisor jugando tu videojuego favorito cuando eres interrumpida por un sonido estridente y una explosión! Te asomas a la ventana y observas, ahí, frente a tus ojos, donde solía estar la casa del vecino, hay un platillo volador y docenas de muy molestos MARCIANOS!!! Bueno, al menos tu día no estará aburrido!

Martians!!! Te pone a la mitad de la primera oleada de una invasión extraterrestre de gran escala. Armada únicamente con tus conocimientos de películas de ciencia ficción decides que eres la única capaz de salvar a la humanidad de la esclavitud intergaláctica.

Pero, primero lo primero, ¡hay que juntar al grupo de jugadores!

El juego incluye 32 piezas de mapa, 50 cartas, cartones de personajes, dados y 100 Marcianos!!!





Twilight Creations

Zombies!!! Es un juego en el que te pone a mitad de la acción al tratar de escapar desde el centro de tu ciudad de una creciente y hambrienta horda de zombies.

Zombies!!!

Los jugadores deben combinar su ingenio y fuerza para ser el primero en llegar al helipuerto y escapar. Entre tus problemas más apremiantes está que entre el lugar en el que te encuentras y el helipuerto hay muchas calles por recorrer, los zombies están en todas partes y están hambrientos y por si eso fuera poco, tus oponentes prefieren escapar a que tú lo hagas.

2-6 jugadores

60 minutos

¡Tendrás que ser el más rápido y audaz!

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Cuando eres atacado por los muertos que caminan, cuando el cuerpo sin vida de tu mejor amigo se levanta e intenta morderte, cuando la cadena de mando esta desbaratada, esto es lo que debes hacer. Pon tus dos manos frente a tu cara y ¡despédete!

**Zombies!!! 2:
Zombie Corps(e)**

Zombies!!! 2 Zombie Corps(e) te permite escapar de tu ciudad natal y buscar la fuente de la infección en la base militar cercana. Esta expansión se puede jugar por si solo o mezclada con el juego original de Zombies!!!.

2-6 jugadores

60 minutos

Si decides jugarla por si sola de todas maneras necesitaras marcadores para los jugadores y corazones. Es parte de la serie de Zombies!!!

De 12 años en adelante





Twilight Creations

¡Así es! Ha llegado Zombies!!! 3 y sí, esta situado en un ¡Centro comercial!

Zombies!!! 3: Mall Walkers

Esta expansión del Zombies!!! Original incluye todas las piezas de tablero y reglas necesarias para utilizar el Centro Comercial (una nueva forma de moverse es necesaria). Además de incluir dos nuevos escenarios.

2-6 jugadores

Sin duda, esta expansión te brindará horas de diversión extra, sin embargo, y a diferencia de Zombies!!! 2, Mall Walkers sí requiere del uso de una copia Zombies!!! original.

60 minutos

*De 12 años en
adelante*





Twilight Creations

Zombies!!! 3.5:
Not Dead Yet.

2-6 jugadores

60 minutos

*De 12 años en
adelante*

Zombies!!! 3.5: Not Dead Yet! Es una expansión de eventos del muy popular juego de mesa Zombies!!!. Estas cartas están diseñadas para usarse en cualquier juego de zombies o los jugadores pueden decidir usar las nuevas reglas para la construcción de mazos personalizados, comunitarios o individuales incluidas en esta expansión.

Cada caja de 2 mazos de Zombies!!! 3.5 contiene cincuenta nuevas cartas de evento (2 mazos de 25 cartas) con arte completamente nuevo y el reglamento para construir los mazos de evento. Requiere el uso de una compia completa del Zombies!!! original.





Twilight Creations

Todo el trabajo pesado ha pasado y ahora te quedas parado en la oscuridad y solo en el bosque. No te preocupes de aquellos aullidos en la distancia. Probablemente no es nada. ¿Quién ha oído hablar de perros zombies de todas formas?

Zombies!!! 4: **The End**

2-6 jugadores

La meta de Zombies!!! 4: The End es ser el primer jugador que pueda exitosamente deshacer el hechizo que esta haciendo que se levanten los muertos. Para lograr esto, necesitas encontrar el máximo de páginas del libro de los muertos, tienes que hacerlo antes de que los demás jugadores lo hagan. Solo, ten cuidado con los perros (no) muertos.

60 minutos

Zombies!!! 4 puede ser jugado por si mismo o en combinación con cualquiera de las otras expansiones de Zombies!!!

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Levanta las manos si creíste que Zombies!!! 4 fue realmente “EL final”.

**Zombies!!! 5:
School's Out
Forever**

En la universidad Twilight, el curriculum normal ha cambiado. En lugar de estudiar ciencias y artes, estudiantes en esta escuela estudiaran improvisación de armas y deberán titularse jen Supervivencia!

2-6 jugadores

Esta expansión para el juego de mesa Zombies!!! Añade 16 nuevas piezas de mapa, 32 cartas de evento y las nuevas fichas de “Guts”. Y reglas para poder utilizar estas fichas en otros juegos de Zombies!!!

60 minutos

Está no es una expansión independiente y requiere de una copia del Zombies!!! Original para poder jugarla.

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Te aseguramos que cada vez que has jugado Zombies!!! Haz pensado...“¡Debe haber una forma más fácil de darle la vuelta a la ciudad!” Bueno, pues ahora ya encontraste una manera de salir más rápido... O al menos ¡eso crees!

Zombies!!! 6: Six Feet Under

No puede haber zombies debajo de la ciudad, ¿verdad?

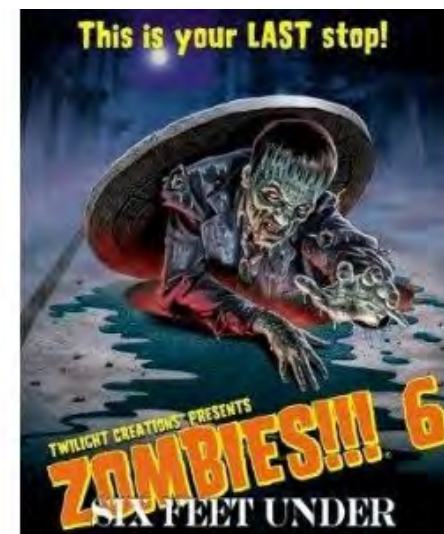
Zombies!!! 6: Six Feet Under le aumenta un nuevo “nivel” de la serie de Zombies!!!. Con esta expansión los jugadores ahora son libres para explorar los metros y las alcantarillas de la ciudad.

2-6 jugadores

60 minutos

Está no es una expansión independiente y requiere de una copia del Zombies!!! Original para poder jugarla. Y como ya es costumbre, también incluye todo lo necesario para usar el nuevo “nivel” junto con otras expansiones.

De 12 años en adelante





Twilight Creations

¡Que bien! ¡El circo esta en la ciudad! Detente a pensar un poco en eso, no es que los payasos sean especialmente graciosos ¿Por qué sonrían tanto?... Pues es por que ¡están hambrientos y piensan que tu serás un delicioso aperitivo!

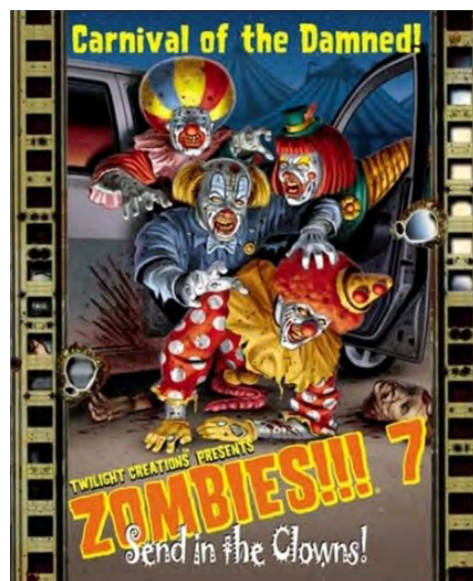
Zombies!!! 7:
Send In The
Clowns

2-6 jugadores

60 minutos

De 12 años en adelante

En Zombies!!! 7: Send in the Clowns te enfrentas contra el carnaval viajante de los condenados. Visita la gran carpa, y la rueda de la fortuna. Piérdete en la casa de la risa. Disfruta de un poco de algodón de dulce. De hecho, olvida todo y empieza a correr y gritar porque vienen por ti los payasos zombi.





Twilight Creations

Cuando los zombis se aparecen en la ciudad, la cárcel no parece un lugar tan malo... ¿¡¿cierto?!?

Zombies!!! 8: Jailbreaker

Aunque este tipo de alojamiento parece ser una Buena idea, solo hace falta un zombi para arruinar el plan. Y tener puesta una camisa de fuerza ¡puede llegar a ser un problema también!

2-6 jugadores

Zombies!!! 8: Jailbreak te permite iniciar en el ala de enfermos mentales. Depende de ti averiguar si las cosas se ponen más feas a partir de ahí. De hecho, olvídale, no importa lo que hagas, las cosas se van a poner peor. Al parecer, el resto de la población de la cárcel ha desarrollado un interesante antojo por ¡TU cerebro!

60 minutos

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Al final uno de los 2 grandes siempre nos acaba:

Zombies!!! 9:
Ashes To Ashes

Ya saben a lo que me refiero, la muerte o el fisco. Al menos así solía ser. Ahora solo el fisco es seguro, y el cementerio bien podría ser llamado una sala de espera. “Lugar final de descanso”, ¡Ajá, claro! Nadie está descansando aquí...

2-6 jugadores

Zombies!!! 9: Ashes to Ashes, te permite explorar tu cementerio local para ver si puedes detener la fuente del azote zombi. ¿Qué será ese peculiar olor que sale del crematorio?

90 minutos

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Mas Zombies (“Normales” y de los que brillan en la oscuridad)!!!, mas payasos zombis (“normales” y de los que brillan en la oscuridad)!!!, mas nenas zombis!!!, mas perros zombis (“normales” y de los que brillan en la oscuridad)!! y más... esqueletos??

Bag O’ Zombies!!!

Bueno, la cosa es que son más figuras para utilizar en el famoso Zombies!!! de Twilight Creations.

Bag O’ Clowns!!!

Bag O’ Babes!!!

Bag O’ Skeletons!!!

Bag O’ Dogs!!!





Twilight Creations

Solías ser un músico, doctor, minero, porrista, etc. Una persona común con problemas comunes, ahora tu “vida” es mas simple, solo tienes hambre, ahora eres zombi y esos elusivos y astutos humanos tratan de matarte.

Humans!!!

Pero ¿Porque? Lo único que quieres es un poco de sus deliciosos ¡¡¡cerebros!!!. Son muchos., no es que vayan a extrañar a uno o dos. Puede ser que si infectas a algunos humanos, ya no será tanto problema...

2-6 jugadores

En Humans!!! Tu escoges un zombi para cazar humanos, tus habilidades se determinan en base a la ocupación que tenías antes de ser convertido en un no muerto.

60 minutos

De 12 años en adelante





Twilight Creations

Twilight Creations orgullosamente anuncian la primer expansión de su popular juego: Humans!!!.

Humans!!! 2: Seafood

Ya has tenido tiempo para hacerte a la idea de que eso de comer cerebros no es tan malo, e infectar a otros humanos solo los convierte en tus camaradas.

2-6 jugadores

Humans!!! 2: Sea Food está situado en una base naval y se caracteriza por contener 16 nuevas cartas de evento, 16 nuevas piezas de tablero, nuevas reglas y 10 nuevas figuras de zombies navales con cartas para los jugadores.

60 minutos

De 12 años en adelante





Z-Man Games

Agricola

En Agricola, eres un granjero con una casa de palitos una esposa y prácticamente nada más. En un turno puedes tomar solo 2 acciones, una por ti y una por tu esposa, las escogerás de todas las posibilidades que ofrece una granja: recolectar arcilla, madera o piedra; construir cercas; etc.

Tal vez pienses en tener hijos para poder completar más trabajo, pero primero necesitas una casa más grande y preguntarte, ¿Qué le vas a dar de comer a los pequeñines?

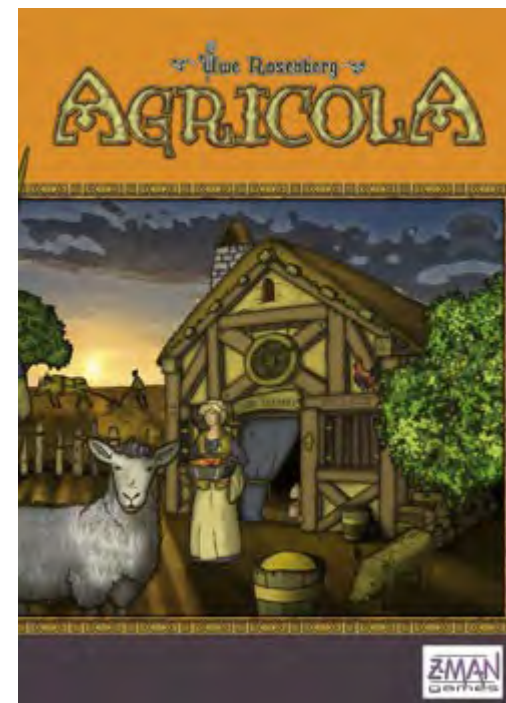
1-5 jugadores

El juego soporta varios niveles de complejidad, principalmente mediante el uso (o el no-uso) de sus principales tipos de cartas, Pequeñas mejoras y Ocupaciones. En la versión para principiante estas cartas no se ocupan.

120 minutos

De 12 años en adelante

Para el juego avanzado se utilizan 3 diferentes niveles de mazos para los 2 tipos de cartas, Básico, Interactivo y Complejo. Además de que el manual mismo empuja a que los jugadores experimenten con combinaciones de estos mazos.





Z-Man Games

En Agricola, eres un granjero con una casa de palitos una esposa y prácticamente nada más. En un turno puedes tomar solo 2 acciones, una por ti y una por tu esposa, las escogerás de todas las posibilidades que ofrece una granja: recolectar arcilla, madera o piedra; construir cercas; etc.

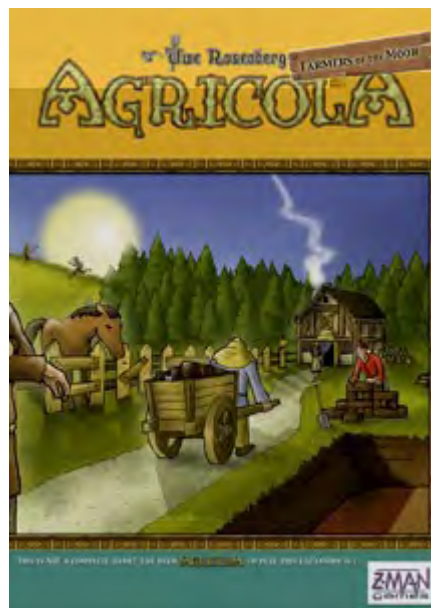
Agricola: Farmers of the Moor

Ahora con Farmers of the Moor, además de alimentar a tu familia deberás de mantener tu casa caliente y confortable.

1-5 jugadores

120 minutos

De 12 años en adelante





Z-Man Games

Tú eres un especialista en el CDC/Atlanta donde ves como varias enfermedades virulentas aparecen simultáneamente por todo el mundo. La misión del equipo es prevenir una pandemia mundial, yendo a tratar los lugares más infecciosos mientras se trabaja en desarrollar curas para las cuatro plagas antes de que se salgan de control.

Pandemic

2-4 jugadores

45 minutos

De 12 años en adelante

Los jugadores deberán de planear sus estrategias para sacarle el mayor provecho a sus fortalezas antes de que las enfermedades sobrepasen las capacidades de defensa del mundo. Por ejemplo, el especialista en operaciones puede construir estaciones de desarrollo, que serán necesarias para encontrar la cura de las enfermedades. Así, los científicos necesitarán menos recursos para poder curar una enfermedad.

Pero las enfermedades avanzan rápido y no hay mucho tiempo: el equipo debe de tratar de frenar la ola de infecciones mientras trabaja en la cura. Si las enfermedades se dispersan sin control, todos los jugadores pierden. Si pueden curar las 4 enfermedades, ganan.

El tablero muestra el planeta tierra con algunos centros de población grandes. En cada turno un jugador puede utilizar un total de 4 actividades para viajar, curar, descubrir y construir. Con este fin se utilizan cartas, pero los mazos también contienen Epidemias....





Z-Man Games

Pandemic: On the Brink

Esta expansión para Pandemic añade al juego nuevas cartas de evento, nuevas cartas de personajes, reglas para cinco jugadores y retos opcionales para incrementar la dificultad del juego, como por ejemplo el nivel de dificultad “Legendario”, el reto de la Variante Virulenta, el reto de la Mutación y el reto Bio-Terrorista. Estos retos pueden mezclarse para hacer el juego aún más complicado.

El reto de la Variante Virulenta: una enfermedad se vuelve particularmente mortal en formas sorprendentes.

2-4 jugadores

El reto de la Mutación: añade una quinta enfermedad (morada) que se comporta diferente a las cuatro originales.

45 minutos

El reto Bio-Terrorista: pone a un jugador contra los otros.

De 12 años en adelante

Además puedes iniciar una partida con 5 jugadores y jugar en ¡nivel Legendario!

Otros componentes incluyen plato Pietri para guardar tus enfermedades y peones.

