

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

THE CARD GAME

ASOCIACIÓN CULTURAL DE ESPAÑA



En Carson City – El Juego de Cartas, cada jugador está al cargo del desarrollo de una ciudad. Competirás por parcelas de terreno y edificios valiosos, los cuales tendrás que colocar sabiamente para hacer tu ciudad lo más próspera posible. También podrás lograr el apoyo y la ayuda de gente influyente, pero cuidado, tus oponentes intentarán hacer lo mismo!

COMPONENTES DEL JUEGO



66 cartas de subasta (11 cartas para cada jugador: sombrero, estrella, cactus, bota, herradura o res. Las cartas de subasta representan los riesgos que asumís – en términos de plata, influencia, tiempo, gente, equipamiento, etc. – para adquirir cartas de terreno y de personaje).



96 cartas de terreno, que representan el territorio de Carson City (48 cartas para la Era I y 48 para la Era II, diferenciadas por números Romanos en el reverso de las cartas. Cada carta de terreno representa 4 parcelas de tierra).



8 cartas de referencia (resumen de las rondas y número de edificios en cada Era, 2 en Inglés, 2 en Francés, 2 en Neerlandés y 2 en Alemán).



21 cartas de personaje

Manual de instrucciones y tabla de puntuación

OBJETIVO DEL JUEGO

Vuestro objetivo es desarrollar la ciudad más rica de la región. La riqueza de vuestra ciudad está representada por los puntos de victoria (PV), los cuales son obtenidos mediante la colocación de ciertos edificios y de los elementos de su entorno, así como con la presencia de ciertos personajes.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Elegid a alguien para que reparta las cartas; esta persona revelará las cartas de personaje y de terreno.

- 1 Barajad las cartas de terreno de la Era I para formar un mazo bocabajo.** Barajad las cartas de terreno de la Era II para formar un mazo independiente y dejadlo a un lado; no lo necesitaréis al inicio de la partida.
- 2 Barajad las 21 cartas de personaje para formar un mazo bocabajo y colocadlo junto al mazo de cartas de terreno.** El jugador situado a la derecha de quien reparte corta el mazo de cartas de personaje para revelar los nuevos símbolos que servirán para romper los empates.

3 Cada jugador recibe 9 cartas de subasta (numeradas del 1-9) de un tipo a su elección (sombbrero, estrella, cactus, bota, herradura o res). El juego debe jugarse siempre con un mínimo de 4 jugadores. Si sois menos de 4 jugadores “reales”, deberéis introducir jugadores “virtuales”. Dadle 9 cartas de subasta a cada jugador virtual (numeradas del 1-9), barajadlas y colocadlas formando un mazo bocabajo; la posición en la mesa de los jugadores virtuales es indiferente. Para un mayor desafío, podéis añadir a la partida jugadores virtuales adicionales, hasta un máximo de 6 jugadores en total.

La partida está lista para empezar.

Nivel de los jugadores virtuales: La primera vez que uséis jugadores virtuales, os recomendamos que les asignéis nivel novato. Los jugadores virtuales de nivel novato usan un mazo de cartas de subasta semejante al usado por los jugadores reales (numeradas del 1 al 9). En partidas posteriores, es posible que queráis ajustar el nivel de los jugadores virtuales. Para asignar un nivel intermedio a los jugadores virtuales, sustituid su carta de subasta de “1” por la carta de “10”. Para asignarles un nivel experto, sustituid sus cartas de subasta de “1” y “2” por las cartas de “10” y “11”.

Consejo para preparar la partida: La competencia siempre es feroz en el Lejano Oeste; aseguraos de incluir jugadores virtuales cuyo nivel se equipare al vuestro. De otra forma, la partida podría resultar demasiado fácil.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla a lo largo de 2 Eras, cada una de las cuales consta de 9 rondas. Durante el turno de un jugador, éste elige y juega una de sus 9 cartas de subasta para tratar de adquirir una carta de terreno o de personaje.

Cada ronda consta de 3 etapas que se describen a continuación:

1 El jugador que reparte las cartas roba 1 carta de personaje y 4 de terreno y las coloca bocarriba formando una columna debajo de los mazos. En este momento se pueden usar cartas de personaje; el orden en el que pueden ser jugadas y sus acciones resueltas aparece en vuestras cartas de referencia.



Calavera: Si la carta superior del mazo de cartas de personaje muestra una calavera, colocad la carta de personaje que se acabe de robar en la parte inferior del mazo de cartas de personaje y revelad la siguiente carta de personaje de la parte superior del mazo. Tras una calavera puede aparecer otra; si esto sucede, repetid estos pasos hasta que la carta superior del mazo no muestre una calavera.

EXCEPCIÓN: En una partida con 5 o 6 jugadores, el jugador que reparte revela 5 cartas de terreno en lugar de 4.

2 Cada jugador elige en secreto una carta de subasta de su mano y la coloca bocabajo sobre la mesa. Cuando todos los jugadores hayan elegido, reveladlas simultáneamente, junto con la carta de subasta superior del mazo de cada jugador virtual.

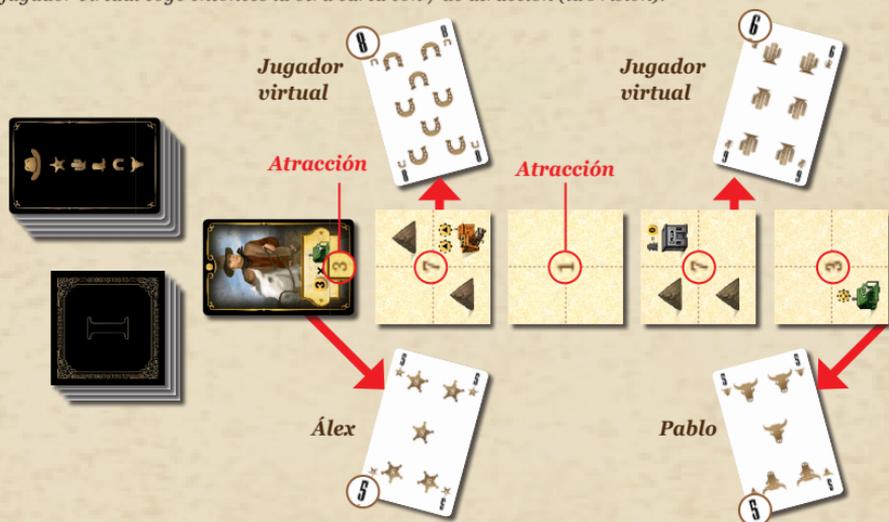
3 Empezando por el jugador que jugó la carta con el número más alto y siguiendo en orden descendente, cada jugador elige o bien una carta de terreno para añadirla a su ciudad, o bien la carta de personaje que fue revelada esa ronda. La carta escogida pertenecerá a ese jugador durante el resto de la partida. A continuación, cada jugador descarta la carta de subasta que jugó; esa carta deja de estar disponible durante dicha Era. Todas las cartas de subasta descartadas permanecen bocarriba enfrente del jugador que las descartó. Una vez que todos los jugadores hayan elegido su carta para la ronda, se retira de la partida la carta que sobra (de terreno o de personaje). Excepción: En una partida con 6 jugadores no se retira de la partida ninguna carta.

Romper los empates: Si varias cartas de subasta tienen el mismo valor, el jugador cuyo símbolo aparezca en primer lugar en el reverso de la siguiente carta de personaje gana el empate. El símbolo de la parte superior del reverso de la carta será algo mayor que el resto de símbolos mostrados en la carta y se considera el más fuerte. De arriba a abajo, los símbolos van siendo menos fuertes hasta llegar al inferior, que es el más débil.

Jugadores virtuales: Durante el turno de un jugador virtual, el jugador virtual coge la carta con el mayor valor de atracción. El valor de atracción aparece en el centro de las cartas de terreno y en la parte inferior de las cartas de personaje. Si dos o más cartas tienen el mismo valor de atracción el jugador virtual cogerá la carta más cercana al mazo. Los jugadores virtuales conservan sus cartas de terreno y de personaje, pero no construyen ciudades.

Usar cartas de personaje: Un jugador que quiera usar una carta de personaje debe anunciar su intención de hacerlo. La habilidad de una carta de personaje puede ser jugada antes o después de la etapa 2, dependiendo del personaje que esté siendo usado. Si al menos un jugador anuncia que quiere jugar una carta de personaje, seguid el orden mostrado en la carta de referencia, empezando por el Gobernador. Nota: Los jugadores nunca están obligados a usar las habilidades de sus cartas de personaje. Las cartas de personaje solo se pueden usar una vez por Era, y la habilidad del Gobernador solo una vez por partida.

Ejemplo de final de la ronda en una partida con 4 jugadores (2 de ellos virtuales)
 El primer jugador virtual (valor 8) toma la carta con la mayor atracción (7). Como hay dos cartas con 7 de atracción, el jugador virtual coge la carta más cercana al mazo (la Mina). El segundo jugador virtual coge entonces la otra carta con 7 de atracción (la Prisión).



Álex y Pablo están empatados (valor de 5); el reverso de la carta superior del mazo de personajes determina quién gana el empate. En esta ronda, la estrella prevalece sobre la res. Esto implica que Álex elige primero, y coge la carta de personaje. Para terminar, Pablo coge el Rancho.

Consejo: La prosperidad de una ciudad depende de sus habitantes. En Carson City, los habitantes están representados por casas. No menospreciéis las casas cuando cojáis cartas, pues la mayoría de edificios necesitan casas adyacentes para proporcionar puntos de victoria.

4 La Era I termina tras 9 rondas. La partida pasa entonces a la Era II:

- Cualquier carta de la Era I que quede en el mazo de cartas de terreno es retirada de la partida. El mazo de la Era II está ahora disponible.
- Cada jugador recupera sus 9 cartas de subasta.
- Cualquier carta de personaje adquirida que haya sido girada vuelve a enderezarse (ver más abajo, en "Cartas de Personaje"). Recordad que una vez que el Gobernador ha sido usado, no se puede enderezar.

REGLAS DE LOS EDIFICIOS

Las cartas de terreno que juguéis representan vuestra ciudad. Al añadir cartas de terreno a vuestra ciudad, debéis acatar las siguientes reglas:

- 1 El tamaño máximo de cada ciudad es un cuadrado de 8x8 parcelas (tened en cuenta que una carta de terreno está dividida en parcelas de 2x2. Esto implica que una ciudad no puede ser mayor de 4x4 cartas de terreno colocadas adyacentes unas con otras).
- 2 Cada nueva carta debe unirse a la ciudad por al menos un lado de una parcela (no puede unirse solo por una esquina). Recordad que cada carta de terreno está subdividida en 4 parcelas.
- 3 No puedes rotar las cartas de terreno; todas deben tener la misma orientación. Las cartas de terreno deben colocarse siempre adyacentes a (o encima de) una o varias cartas ya colocadas sobre la mesa (ver el punto 4 más abajo). No puedes deslizar una carta debajo de una o más cartas.

4 Puedes colocar nuevas cartas de forma que estén cubriendo total o parcialmente una o más cartas previamente colocadas sobre la mesa, siempre y cuando la nueva carta solo cubra parcelas vacías. Hay 3 excepciones a esta regla:

- Un edificio puede ser cubierto por otro edificio igual, y una Montaña puede ser cubierta por otra Montaña.
- Una casa puede ser cubierta por un Adosado.
- Si un jugador tiene el Sherif (carta de personaje) o ha construido una Prisión en su ciudad, las parcelas que muestren forajidos se consideran parcelas vacías.

Ejemplo de colocación de una carta de terreno: Álex tiene que añadir una carta de terreno con una nueva mina a su ciudad, la cual tiene una Mina, una Prisión y 4 Montañas.

Esta colocación es legal.

Álex maximiza el número de puntos que obtiene de su nueva Mina, la cual puntúa en base a las Montañas adyacentes.



Esta colocación no es legal. Aunque es posible construir una Mina en una parcela vacía, un jugador no puede cubrir un edificio ya existente (en este caso, la prisión).



Esta colocación no es legal. Pues la nueva carta de terreno no está unida a la ciudad por al menos uno de los lados de una parcela.



Esta colocación es legal. Puedes cubrir un elemento (Montaña, Casa o Edificio) con otro elemento idéntico (en este caso, una Montaña).

FIN DE LA PARTIDA

Los puntos de victoria se calculan al final de la Era II. Usando la tabla de puntuación, calculad los puntos de cada jugador; no os olvidéis de calcular también los de los jugadores virtuales. Para determinar vuestra puntuación final, sumad cualquier punto de victoria proporcionado por vuestros edificios a aquellos proporcionados por vuestras cartas de personaje. En caso de empate, el ganador se decide en una revancha.

Así es como está la ciudad de Álex al final de la partida:





Símbolo	Puntos de Victoria	Ejemplo de puntuación
 	Los Ranchos proporcionan 1 punto de victoria (PV) por cada parcela vacía adyacente (máx. 8 PV por Rancho).	<i>Álex obtiene 6 PV por su Rancho, pues está adyacente a 6 parcelas vacías.</i>
 	Las Minas proporcionan 2 PV por cada Montaña adyacente (máx. 16 PV por Mina).	<i>Álex tiene 2 Minas, cada una de las cuales otorga 10 PV; y otras 2 Minas, cada una de las cuales otorga 4 PV. Sus Minas dan un total de 28 PV.</i>
 	Farmacias proporcionan 1 PV por cada Casa adyacente (máx. 16 PV por Farmacia si está rodeada de 8 Hoteles y/o Adosados).	<i>Como la Farmacia está adyacente a 2 Casas, proporciona 2 PV.</i>
 	Los Bancos proporcionan 1 PV por cada Casa adyacente (máx. 16 PV por Banco si está rodeado de 8 Hoteles y/o Adosados).	<i>En base al número de Casas y Hoteles adyacentes, Álex obtiene 15 PV por sus 2 Bancos.</i>
 	Las Cantinas proporcionan 2 PV por cada casa adyacente (máx. 32 PV por Salón si está rodeado de 8 Hoteles y/o Adosados).	<i>En base al número de Casas y Hoteles adyacentes, Álex obtiene 16 PV por su Cantina.</i>
  	Los Almacenes de Abastos y el Ayuntamiento proporcionan 1 PV por cada Casa adyacente (máx. 16 PV por Salón si está rodeado de 8 Hoteles y/o Adosados).	<i>Álex puntúa 0 PV, pues no tiene Almacenes de Abastos ni un Ayuntamiento.</i>
 	Cada símbolo de este tipo (Farmacia, Herrería) proporciona PV equivalentes al número de Ranchos en tu ciudad.	<i>Álex tiene 1 Farmacia y 1 Rancho, por lo que obtiene 1 PV.</i>
 	Cada símbolo de este tipo (Banco, Herrería) proporciona PV equivalentes al número de Ranchos en tu ciudad.	<i>Álex tiene 4 Minas y 2 Bancos, por lo que obtiene 8 PV.</i>
 	Cada símbolo de éste tipo (Iglesia, Almacén de Abastos) proporciona PV equivalentes al número de Casas en tu ciudad. Los Hoteles y Adosados proporcionan 2 PV cada uno.	<i>Álex tiene 14 Casas en su ciudad, pero al no tener ninguna Iglesia ni Almacén de Abastos, obtiene 0 PV.</i>
 	Cada Hotel proporciona 3 PV.	<i>Con 2 Hoteles, Álex obtiene 6 PV.</i>
 	El Ayuntamiento proporciona 1 PV por cada edificio en la ciudad que no sea una Casa ni un Adosado.	<i>A pesar de tener al Abogado, Álex no consiguió adquirir el único Ayuntamiento del juego.</i>
  	Cada grupo de forajidos en tu ciudad te resta 6 PV al final de la partida. Sin embargo, si tienes al Sherif o al menos una Prisión en tu ciudad, ignoras esta penalización.	<i>Como Álex tiene una Prisión, no pierde ningún PV por los dos grupos de forajidos en su ciudad.</i>
	Ciertos personajes proporcionan PV al final de la partida. Más abajo encontrarás la descripción de estos personajes.	<i>El Doctor proporciona 5 PV, la Maestra 14 PV y el Banquero 8 PV. Por estos personajes, Álex obtiene un total de 27 PV.</i>

Puntuación final: 109 PV.

2 Puntuación de los jugadores virtuales: Un jugador virtual obtiene un total de puntos equivalente a la suma de los valores de atracción de las diferentes cartas de terreno y de personaje que haya acumulado a lo largo de la partida.

Atracción



CARTAS DE PERSONAJE

Las cartas de personaje pueden tener dos tipos de efectos:

Algunas cartas proporcionan PV adicionales al final de la partida. Estas cartas pueden ser identificadas por el símbolo "\$".

Otras cartas cambian la forma en la que se juega la partida. Estas cartas se giran hacia un lado tras usarse, pero se enderezan tras el inicio de la Era II. Pueden ser identificadas por una flecha curvada.

Nota: Las cartas con flechas curvadas son jugadas en cierto orden, como se indica en las cartas de referencia de los jugadores y se describen arriba, en "Desarrollo de la Partida".

Nota: Hay varias cartas de personaje que permiten a los jugadores cambiar los valores de sus cartas de subasta.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIFERENTES PERSONAJES:



El Armero: Puedes decidir usar al Armero antes de que los jugadores elijan sus cartas de subasta. Debes anunciar en voz alta tu intención de usar este efecto. El Armero incrementa en 6 el valor de tu carta de subasta elegida.



La Cantante: Al final de la partida, la Cantante proporciona la misma cantidad de PV que tu Cantina que más PV proporcione.



El Abogado: Puedes declarar que estás usando al Abogado **después** de que se hayan revelado cartas de terreno, pero **antes** de que los jugadores seleccionen sus cartas de subasta. Coge inmediatamente 1 de las cartas disponibles (de terreno o de personaje). A continuación, tienes que elegir una de tus cartas de subasta, pero en lugar de revelarla, descártala.



El Colono: Al final de la partida, el Colono proporciona 1 PV por cada parcela vacía que esté adyacente a 1 o más ranchos. Cada parcela vacía solo es contada una vez al calcular los puntos proporcionados por el

Colono.



El Subastador: Puedes usar al Subastador para vender hasta 3 cartas de terreno de tu ciudad. Estas cartas de terreno pueden ser vendidas en diferentes momentos, no hace falta que se vendan todas a la vez. Retira de tu ciudad cualquier carta de terreno vendida y colócala bajo el Subastador.

Nota: Una carta de terreno que cubra (o esté cubierta por) cualquier parte de otra carta de terreno no puede ser vendida. Al retirar una carta de terreno de tu ciudad, no puedes dividir tu ciudad en dos o más partes no conectadas. Cada carta vendida te proporciona 7 PV al final de la partida (máximo 21 PV).



El Banquero: El Banquero te proporciona 4 PV por cada Banco en tu ciudad.



El Capitán: El Capitán te proporciona 6 PV al final de la partida. Además, el tamaño de tu ciudad aumenta a una cuadrícula de 8 x 9 parcelas (9 filas O 9 columnas) en lugar de 8 x 8. Tienes que tener en cuenta este tamaño máximo (8 x 9 = 72 parcelas) cuando calcules el número de PV proporcionados por el Indio.



El Cowboy: Al final de la partida, el Cowboy proporciona 3 PV por cada Rancho en tu ciudad.



La Tendera: Al final de la partida, la Tendera te proporciona 4 PV por cada Farmacia en tu ciudad.



El Enterrador: Al final de la partida, el Enterrador proporciona 2 PV por cada carta de personaje que hayas adquirido, incluida la suya.



El Doctor: Al final de la partida, el Doctor proporciona 5 PV. Puedes elegir usarlo después de que todos los jugadores hayan revelado sus cartas de subasta, pero antes de que cojan cartas. El Doctor incrementa en 2 el valor de tu carta de subasta escogida.



El Editor: Al final de la partida, el Editor proporciona 1 PV por cada carta de personaje que hayas adquirido y que proporcione PV al final de la partida (€) y 4 PV por cada carta de personaje que hayas adquirido y que pueda ser girada ↷.



Los Héroes: Al final de la partida, los Héroes proporcionan 6 PV. Puedes usar a los Héroes antes de que los jugadores elijan sus cartas de subasta. Debes anunciar en voz alta tu intención de usar este efecto. Los Héroes incrementan en 3 el valor de tu carta de subasta elegida.



El Gobernador: El Gobernador solo puede ser usado una vez durante toda la partida. Si usas a este personaje en la Era I de la partida, no lo endereces al inicio de la Era II. El Gobernador combina los efectos del Abogado y del Trabajador Chino; revela una carta de terreno adicional e inmediatamente coge una carta disponible (de terreno o de personaje), la cual puede ser la misma que acabas de revelar. El efecto del Gobernador no sustituye a tu elección de carta de subasta de esta ronda.



La Maestra: Al final de la partida, la Maestra proporciona 1 PV por cada Casa en tu ciudad y 2 PV por cada Hotel y/o Adosado en tu ciudad.



El Indio: Al final de la partida, el Indio proporciona $\frac{1}{2}$ PV por cada parcela de terreno disponible no cubierta por una carta de terreno, redondeando hacia arriba la cantidad final de PV.

Ejemplo: Una ciudad estándar contiene 64 parcelas de terreno (8x8). Si tus cartas de terreno cubren 40 de dichas parcelas, aún te quedarían 24 parcelas disponibles sin cubrir ($64 - 40 = 24$). Con el Indio, esto te proporcionaría 12 PV ($24 \times \frac{1}{2} = 12$).

Nota: Si tienes al Capitán, tu ciudad contendrá 72 parcelas de terreno (8x9).



El Trabajador Chino: Puedes usar el efecto del Trabajador Chino antes de que los jugadores elijan sus cartas de subasta; debes anunciar en voz alta que te dispones a usar este efecto. El jugador que reparte revelará entonces una carta de terreno adicional, la cual estará disponible para que la elija cualquier jugador, siguiendo el orden normal de prioridad. Cuando te llegue el turno de elegir, coge 1 carta de personaje o de terreno adicional (es decir, coge 2 cartas en lugar de 1).



El Chico de los Periódicos: Al final de la partida, el Chico de los Periódicos proporciona 3 PV. Además, al final de la partida puedes elegir una carta de personaje y jugarla bocarriba frente a ti. Puede ser una carta de personaje descartada/no seleccionada o una carta que fue asesinada por un resultado de una calavera.



El Buscador de Oro: Al final de la partida, el Buscador de Oro proporciona 1 PV por cada Montaña y cada Mina que haya en tu ciudad.



El Sheriff: Al final de la partida, el Sheriff proporciona 3 PV por cada Prisión en tu ciudad. Además, el Sheriff te permite ignorar la penalización por tener forajidos en tu ciudad.



El Mercenario: Puedes declarar que estás usando al Mercenario **después** de que los jugadores hayan revelado sus cartas de subasta, pero **antes** de que seleccionen cartas de terreno o de personaje. Al usar al Mercenario, puedes sumar 5 al valor de la carta de subasta que hayas jugado esta ronda.

El autor quiere dar las gracias a todos los que han participado en el desarrollo de Carson City

– **El Juego de Cartas:** Laurent d'Aries, Géry Bauduin, Pascal Cadot, Sandrine Célis, Marc Dave, Sébastien Dujardin, Patrick Fautré, Mailys Georges, Nell Georges, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncq, Philippe Keyaerts, Thomas Laroche, Jean Michalski, Merlin Michalski, Johan Pierlot, Alain Orban, Yves Paploray, Guillaume Sacré, Miguel Sebastian Santamaria, Nicolas Seinlet, Aude Tefnin y Pierre Weets.

PUNTOS DE VICTORIA DE LOS EDIFICIOS

La tabla de abajo indica el número de puntos de victoria (PV) que ganarás al final de la partida por cada edificio en tu ciudad, así como el número de edificios, Montañas y Casas que pueden aparecer en cada Era.

   Estos símbolos indican que el edificio proporciona 1 PV por cada Casa, Mina o Rancho en la ciudad. “En la ciudad” significa que pueden estar ubicados en cualquier parte de la ciudad; no teniendo por qué estar adyacentes.

   Estos símbolos significan que el edificio proporciona 1 PV por cada Casa, Montaña o parcela vacía que estén adyacentes. En este juego, “adyacente” incluye espacios situados perpendicular y diagonalmente.

Era	I	II	Puntos de victoria	Era	I	II	Puntos de victoria
	32	12	-		1	4	Un Hotel proporciona 3 PV y cuenta como un Adosado (2 Casas) a la hora de puntuar otros edificios
	18	18	-		1	1	Un Almacén de Abastos proporciona 1 PV por cada Casa adyacente, y 1 PV por cada Casa en cualquier parte de la ciudad.
	2	10	Un Adosado cuenta como 2 Casas a la hora de puntuar otros edificios.		1	2	Una Iglesia proporciona 1 PV por cada Casa en cualquier parte de la ciudad.
	10	4	Una Mina proporciona 2 PV por cada Montaña adyacente.		1	3	Si tienes al menos 1 Prisión, no sufrirás la penalización de puntuación por tener forajidos en tu ciudad. Todas las parcelas que muestren forajidos se consideran como parcelas vacías.
	10	4	Un Rancho proporciona 1 PV por cada parcela vacía adyacente.		-	1	El Ayuntamiento proporciona 1 PV por cada Casa adyacente, y 1 PV por cada edificio en cualquier parte de la ciudad que no sea una Casa o Adosado.
	2	1	Una Herrería proporciona 1 PV por cada Mina y/o Rancho en la ciudad.		3	5	Cada grupo de forajidos en tu ciudad conlleva una penalización de 6 PV al final de la partida. No puedes cubrir una parcela que muestre bandidos a menos que tengas al Sheriff o una Prisión.
	3	8	Una Farmacia proporciona 1 PV por cada casa adyacente, y 1 PV por cada Rancho en cualquier parte de la ciudad.				
	3	8	Un Banco proporciona 1 PV por cada casa adyacente, y 1 PV por cada Mina en cualquier parte de la ciudad.				
	1	5	Una Cantina proporciona 2 PV por cada Casa adyacente.				

Autor: **Xavier Georges**

Ilustraciones: **Alexandre Roche**

Editor: **Arno Quispel & Paul Mulders**

Reglas: **Alexandre Roche & Rafaël Theunis**

Traducción al Español:

Mario Quiles Calatayud y Luis López Alcaide