

TOPOUM

2-4

14+

60'

1916
La guerra de los hombres sigue asolando Europa. Los campos han sido devastados, las tierras fértiles arrasadas y los pocos terrenos libres que quedan para vivir se los disputan los... ¿topos?

En **TOPOUM** te pones al mando de un ejército de topos que pelea por el dominio de un terreno en plena 1ª Guerra Mundial. Como los topos son bien conocidos por su ceguera, ganarás insignias si consigues establecer líneas de visión ininterrumpidas entre tus soldados. Para lograrlo tendrás que ser hábil buscando el mejor posicionamiento y duro con los rivales que se interpongan.

1 LOS COMPONENTES

- ✓ 1 tablero de juego.
- ✓ 8 marcadores de puntuación en 4 colores (rojo, azul, amarillo y negro).
- ✓ 18 topos. 16 en los 4 colores, 1 blanco ("Cruz Roja") y 1 marrón*.
- ✓ 64 fichas de bases: 16 en los 4 colores con el otro lado con terreno neutral.
- ✓ 8 fichas de obstáculos: 4 "Charco"/"Roca" y 4 "Hielo"/"Gas".
- ✓ 6 fichas de granjeros: 1 "Nabo"/"Cepo", 1 "Pisada"/"Dinamita" y 4 "Cajas".
- ✓ 165 cartas: 154 de acción, 8 "Granjeros", 1 "Paz", 1 "Silbato" y 1 "Prensa".
- ✓ 2 reglamentos: español e inglés.

* El topo marrón se usará con cartas de futuras expansiones.

2 LA PREPARACIÓN

- ✓ Despliega el tablero en el centro de la mesa.
- ✓ Cada jugador recibe 4 topos, 16 bases y 2 fichas de puntuación de su color.
- ✓ Cada jugador coloca una ficha de puntuación en la casilla "10" de la barra de insignias del tablero y deja la otra a un lado. La usará para señalar puntuaciones superiores a 50 y 100 puntos.
- ✓ El jugador que tenga más dioptrías (o uno escogido al azar) recibe la carta "Silbato" que indica que es el jugador inicial.
- ✓ Ahora toca preparar el Mazo de Acciones y la disposición inicial del Campo de Batalla.



LEYES DE LA GUERRA

Las reglas básicas de Topoum son muy cortas y fáciles de aprender. En estas notas se presentarán los detalles más importantes y específicos.

3 TURNO DE JUEGO

Comenzando por el inicial, un jugador realiza estas 3 fases en orden:

- 1- Realizar una acción de "Entrar en Combate" o de "Mover Topos".
- 2- Puntuar líneas de visión.
- 3- Reponer cartas en la mano y/o en la fila.

1.- **REALIZAR UNA ACCIÓN.** Escoge una de estas dos posibles acciones: "Entrar en Combate" o "Mover Topos".

A - ENTRAR A COMBATE.

El jugador coge un topo y una base de su reserva y los coloca en cualquier espacio libre del tablero adyacente al campo de batalla. Tras eso, el jugador **DEBE** jugar una carta de su mano o de la línea de operaciones del tablero y ejecutarla inmediatamente **sobre el topo activo**, que es el que acaba de entrar en combate.



Si coge una carta de la línea de operaciones debe ajustar sus insignias según lo indicado por la posición de la carta.

B - MOVER TOPOS.

El jugador puede mover todos o algunos de sus topos que ya tenga en el campo de batalla al inicio de su turno (y no cualquier otro que se incorpore de la reserva durante el turno debido a una carta de acción). El jugador selecciona uno de sus topos y lo desplaza a una casilla adyacente ya sea una base de su color, una base del color de un oponente o un terreno neutral.

Si la casilla está ocupada por un topo de otro jugador, ambos topos son eliminados y vuelven a la reserva de sus respectivos jugadores.

Si la casilla está libre, el jugador **DEBE** escoger una de estas 2 posibilidades:

- Jugar una carta de su mano o de la línea de operaciones**, como se ha explicado antes, cuya acción la realizará el **topo activo**, el que acaba de mover.
- Cambiar la base sobre la que se encuentra.** Si la base es propiedad del mismo jugador, se voltea y se deja por su lado neutral. Si la base es de un oponente o es neutral se le devuelve al propietario y se sustituye por una base del jugador.

Tras esto, el jugador puede repetir este proceso con sus demás topos.



LEY DE LA GUERRA #3 PERDIDO EN COMBATE

Un topo movido a un espacio fuera del campo de batalla es eliminado y vuelve a la reserva del propietario.



LEY DE LA GUERRA #4 SOLO UN CAMPO DE BATALLA

Sólo puede haber un campo de batalla en el tablero.

Si debido a la destrucción de una casilla (con el uso de la carta "Granada" o "Mortero", por ejemplo) el campo de batalla es dividido en 2 o más partes, las que tengan menos casillas son eliminadas. Esto representa la pérdida de comunicaciones y contacto en el campo de batalla.

En el caso de que las partes tuvieran la misma extensión, será el jugador que ha provocado la división el que decida que parte sigue en pie y cual desaparece.

Todas las casillas y topos de la parte que desaparece son devueltos a sus propietarios.

EJEMPLO: Es el turno del jugador rojo que decide entrar en combate con un nuevo topo y usa la carta "Ataque de Mortero". El impacto acaba con el territorio neutral donde está un topo amarillo.

Este ataque deja el campo de batalla dividido en dos partes una de 4 y otra de 5 casillas. La parte de 4 con el topo amarillo y azul es eliminada.



LEY DE LA GUERRA #5 ¡PROHIBIDO EL FUEGO AMIGO!

Si una acción realizada en tu turno provoca la pérdida de uno o más de tus propios topos, recibirás una penalización de 5 insignias por cada uno de ellos. Ten en cuenta estos casos:

- ✓ Esta penalización también se aplica por los topos propios que desaparezcan si tu acción provoca que el campo de batalla se divida (ver "Ley de la Guerra #4").
- ✓ Esta penalización no afecta si mueves un topo a una casilla ocupada por un oponente y ambos se eliminan, ya que será un topo justamente caído en combate. Esto es la guerra, ¿no?
- ✓ Eso sí, si uno de tus topos por una acción tuya se desplaza a una base con otro topo tuyo, ambos se eliminarían por la confusión y tú perderías 10 insignias.

2.- PUNTUAR LÍNEAS DE VISIÓN

Una línea de visión es una línea recta sobre casillas que se forma entre dos topos del mismo jugador y que no debe ser interrumpida por otros topos u obstáculos.

Tras realizar la acción, el jugador pasa a puntuar las **nuevas líneas de visión** que se forman entre sus topos en el campo de batalla. Como estos animales son bastante ciegos, un topo puntuará más insignias cuanto más lejos vea a un compañero de armas.

El jugador gana **1 punto por cada casilla de distancia** que contenga la línea de visión y **1 punto adicional por cada base de tu color** que haya en esa línea. En ambos casos se incluyen las casillas sobre las que se encuentran los 2 topos.



Si un jugador sobrepasa las 50 ó 100 insignias, colocará su segunda ficha de puntuación para indicarlo en la posición adecuada del tablero.

Nota: Hay cartas especiales y acciones que te pueden hacer ganar puntos adicionales en tu turno o incluso durante el turno de otros jugadores.

LEY DE LA GUERRA #6 NUEVAS LÍNEAS DE VISIÓN

Si al inicio de tu turno ya tienes alguna línea de visión formada entre dos topos, ésta **no puntuará** al final de tu turno a no ser que sea modificada moviendo alguno de los topos que la compone.

Ten en cuenta que si logras hacer que un topo se mueva y, por acciones de cartas, acaba regresando a la misma posición se considera que la línea de visión formada es nueva.

3.- REPONER CARTAS

Para finalizar el turno, el jugador debe reponer primero las cartas de la mano y después las cartas de la línea de operaciones:

- ✓ Si ha usado una o las dos cartas de su mano deberá robar nuevas cartas del mazo hasta tener dos.
- ✓ Si ha usado una o varias cartas de la línea de operaciones deberá desplazar las que queden lo más posible hacia la derecha y rellenar con cartas del mazo los huecos que queden.
- ✓ En el caso de que no haya usado ninguna carta de la mano ni de la línea de operaciones se descarta la carta situada más a la derecha de la línea y se rellena ésta como hemos explicado antes.

Tras esto, el turno pasa al jugador de la izquierda.



Cuando a la hora de reponer cartas en la fila o en la mano de cualquier jugador aparece la carta "Paz" se activa el final de partida. Los jugadores a partir de ese momento solo deben rellenar cartas de la fila de operaciones y no de la mano.

Se sigue jugando esa ronda de forma normal hasta que termine el jugador sentado a la derecha del jugador inicial para que así todos hayan disfrutado del mismo número de turnos.

Las cartas que queden en la mano de los jugadores se devuelven a la caja y en ese momento se procede a la puntuación por las cartas usadas de cada jugador:

- ✓ **CATEGORÍAS:** Cada jugador cuenta cuantas cartas de cada categoría (Combate, Movimiento, Expansión y Especial) tiene. El jugador que tenga más cartas de cada categoría puntuará **3 insignias**. En caso de empate entre varios jugadores cada uno de ellos puntuará 2 insignias.
- ✓ **GRUPOS:** Cada jugador puntuará **2 insignias** por cada grupo de 4 cartas de diferente categoría que posea.



Víctor tiene más cartas de **combate** (+3 insignias) y de **movimiento** (+3 insignias) y empató con César en cartas **especiales** (+2 insignias a cada uno). César tiene más cartas de **expansión** (+3 insignias).

Víctor ha logrado montar un grupo (+2 insignias) y César tiene 2 grupos (+4 insignias). Al final, Víctor ha obtenido 10 insignias adicionales y César, 9.

El que más insignias tenga será el ganador. En caso de empate, el ganador será aquel de ellos que tenga más bases de su color en el campo de batalla y si el empate continúa, aquel que tuviera más cartas en su pila de descartes.

5 LAS CARTAS

Hay **22 tipos de cartas** en el juego divididos en 4 categorías: Combate, Movimiento, Expansión y Especial.

GLOSARIO RÁPIDO

- ✓ Espacio: hexágono del tablero con ficha o sin ella.
- ✓ Casilla: hexágono del tablero que tiene ficha.
- ✓ Base: casilla con ficha por el lado con topera.
- ✓ Terreno Neutral: casilla con ficha por el lado sin topera.
- ✓ Topo activo: el topo tuyo que usa la carta.
- ✓ Topo rival: un topo de otro jugador.

LEY DE LA GUERRA #7 SÓLO ACCIONES VÁLIDAS

No se puede jugar una carta cuya acción no pueda ser ejecutada.
Ejemplo: no puedes jugar "Corta Distancia" si no hay un topo rival en una casilla adyacente al topo activo al que poder atacar.

CARTAS DE COMBATE

Sirven para eliminar topos rivales o fichas de terreno y cualquier elemento que se encuentre sobre ellas.



BAYONETA

Mueve tu topo activo a una casilla adyacente que debe estar **obligatoriamente** ocupada por un topo rival que es eliminado.



CORTA DISTANCIA

Elimina un topo rival en una casilla adyacente a tu topo activo.



LARGA DISTANCIA

Elimina un topo rival a 2 ó 3 casillas de distancia en línea recta de tu topo activo. En el recorrido no debe haber ningún obstáculo.



GRANADA

Elimina una casilla adyacente y cualquier topo o elemento que se pudiera encontrar sobre ella.



ATAQUE DE MORTERO

Elimina una casilla a 2 espacios de distancia en línea recta. Es un ataque **parabólico** así que ignora si el primer espacio tiene ficha y, de tenerla, cualquier topo o elemento que pudiera haber sobre ella.



HONDA

Elimina un topo rival a 2 espacios de distancia en línea recta. Es un ataque **parabólico** así que ignora si el primer espacio tiene ficha y, de tenerla, cualquier topo o elemento que pudiera haber sobre ella.



CARTAS DE MOVIMIENTO

Permiten que los topos se desplacen por el campo de Batalla de nuevas formas y también mover topos enemigos.



AVANZADILLA

Mueve tu topo activo a una casilla adyacente.



MANIOBRA SUBTERRÁNEA

Mueve tu topo activo a una casilla colocada a 2 espacios de distancia en línea recta. Ignora si el primer espacio tiene ficha y, de tenerla, cualquier topo o elemento que pudiera haber sobre ella.



PATRULLA MOTORIZADA

Mueve tu topo activo dos casillas de distancia en línea recta. Si en la primera casilla que atraviesas hay un topo rival, éste será eliminado.



ATAQUE DE PÁNICO

Indica una dirección desde el topo activo. Mueve todos los topos oponentes y propios, que haya en esa dirección, un espacio alejándose de tu topo.



TÚNEL

Traslada tu topo activo desde una base tuya a otra base tuya cualquiera del campo de batalla.



SEÑUELO

Intercambia la posición de tu topo activo con la de un topo rival que esté en una casilla adyacente.



CARTAS DE EXPANSIÓN

Sirven para colocar nuevas bases o topos y así hacer crecer más rápido tu ejército y el campo de batalla.



CONSTRUIR BASE

Pon una de tus bases en cualquier espacio vacío adyacente al campo de batalla.



BASE ABANDONADA

Añade una de tus bases a un espacio vacío adyacente al campo de batalla y al topo activo y después, muévelo sobre ella.



CONQUISTA

Cambia una base rival o un terreno neutral, que sea adyacente al topo activo y debe estar desocupado, por una base tuya.



TRAICIÓN

Elimina un topo rival que esté adyacente al topo activo y sustitúyelo por uno de tu reserva.



NUEVO RECLUTA

Coloca un topo de tu reserva en una casilla a dos espacios de distancia en línea recta de tu topo activo, ignorando si el primer espacio tiene ficha y, de tenerla, cualquier topo o elemento sobre ella.
Si lo colocas en una casilla ocupada por un topo rival, ambos son eliminados.



CARTAS ESPECIALES

Tienen efectos diferentes y muy particulares. Algunas de ellas requieren el uso de cartas o fichas especiales.



PRISIONERO DE GUERRA

Captura un topo rival que esté adyacente al topo activo y déjalo en tu reserva. El propietario de ese topo puede, en cualquier momento de su turno, entregarte 3 insignias para recuperarlo.



CONDECORACIÓN

Selecciona un topo tuyo cualquiera del campo de batalla **que no sea el topo activo** para que vuelva a la reserva y reciba una medalla por sus servicios. Ganas 3 insignias.



APOYO DE LA PRENSA

Al jugar esta carta, recibes la carta "Prensa" y mientras la tengas en tu poder, ganas 1 insignia al final de tu turno y del turno de cada jugador oponente.

¡Que no se te olvide puntuar las insignias!



Durante la preparación de la partida deja la carta "Prensa" junto al tablero.



CRUZ ROJA

Traslada "Cruz Roja" a la casilla del topo activo. "Cruz Roja" y cualquier topo que esté con ella son **inmunes** a cualquier ataque directo. Si desaparece la casilla sobre la que están (por una explosión o por separación del campo de batalla, por ejemplo.) "Cruz Roja" y el topo que pueda estar con ella son retirados del tablero y el culpable del ataque restará 5 insignias. Si un topo que está con "Cruz Roja" se mueve, ésta no le sigue y cualquier topo podría entrar en esa casilla y disponer de protección. "Cruz Roja" impide las líneas de visión como cualquier otro topo, menos las que haga el topo que está en su misma casilla.
Ten en cuenta que si sigues pudiendo jugar cartas sobre topos protegidos aunque no sean eliminados, respetando "Ley de la Guerra #7".



Durante la preparación de la partida deja el topo de "Cruz Roja" junto al tablero.



¡VIENE EL GRANJERO!

Si este tipo de carta está en tu mazo el campo de batalla se verá influenciado por la aparición del granjero.

Escoge o selecciona al azar una carta de granjero y déjala visible para todos. En la **sección 7: "Granjeros"** vienen indicados los requisitos a realizar durante la preparación de la partida y el efecto que se produce cada vez que un jugador activa esta carta.



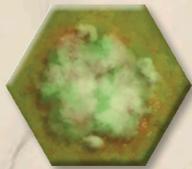
6 LOS OBSTÁCULOS

Se incluye en el juego varias fichas con diferentes terrenos por ambas caras para construir variados campos de batalla. Hay cuatro tipos de obstáculos:



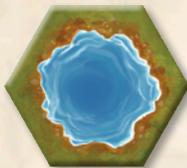
ROCA

Ningún topo puede moverse sobre ella. Si uno es empujado en esa dirección, simplemente, no se mueve. Impiden la formación de líneas de visión entre los topos.



GAS

Cualquier topo que se desplace sobre una masa de gas es eliminado. Esta casilla resta 1 insignia a la hora de formar cualquier línea de visión.



CHARCO

Cualquier topo que se desplace sobre un charco de agua es eliminado. No impide la formación de líneas de visión.



HIELO

Permite un mayor movimiento. Cualquier topo que lo pise se desliza en línea recta hacia el lado opuesto. Si no hay casilla en el lado opuesto el topo se sale del campo de batalla y es eliminado. No impide la formación de líneas de visión.

Tras hacer la preparación inicial del campo de batalla cada jugador comenzando por el último puede coger una ficha de terreno a su elección y colocarla, por el lado que prefiera, adyacente a cualquier base ya colocada. Luego, los jugadores, de nuevo comenzando por el último, escogen y colocan otra ficha por el lado que prefieran en los espacios del tablero marcados con una "X".

Las fichas de obstáculos y las fichas especiales de los granjeros (que se comentarán a continuación) pueden eliminarse del tablero con una explosión o si están en la parte más pequeña cuando un campo de batalla se divide ("Ley de la Guerra #4").

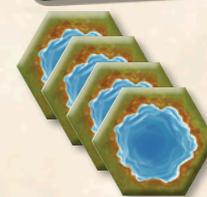
7 LOS GRANJEROS

Si uno de los tipos de cartas que forma parte del mazo de batalla es "*¡Que viene el Granjero!*" debes coger las cartas de granjeros del juego y escoger uno o decidirlo al azar.

Los granjeros son los dueños de la tierra fértil que se están disputando los topos y para estos son unos seres similares a dioses, capaces de envenenar el aire, mover las montañas, controlar el fuego y el agua y muchas más cosas increíbles. Unos temibles seres que cada topo intentará influenciar para beneficiarse o perjudicar a sus rivales.

Cada granjero está asociado a un tipo de ficha. Algunos usan las fichas de obstáculos comentadas antes y otros usan fichas especiales.

¡VARIANTE EXPERTA!



EL QUE MUEVE CUBOS

PREPARACIÓN: Coge las 4 fichas "Charco" y colócalas en las zonas marcadas en el tablero. Bajo cada una debes colocar un terreno neutral (1 de cada jugador en el caso de partidas a 4 jugadores o sacadas de un color que no se use en caso de partidas a 2 ó 3 jugadores).

USO: Desplaza una ficha "Charco" sobre cualquier casilla **desocupada** del Campo de Batalla. Si la casilla tiene una topera, ésta es inundada y debes convertirla en terreno neutral.

EFEECTO: Como se indica en la **Sección 6: "Obstáculos"**.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha "Charco" fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá mover las fichas "Charco" que haya en el tablero o colocar una que esté fuera sobre el terreno que desee.

EL AFLASTADOR

PREPARACIÓN: Coge las 4 fichas "Roca" y colócalas en las zonas marcadas en el tablero. Bajo cada una debes colocar un terreno neutral (1 de cada jugador en el caso de partidas a 4 jugadores o sacadas de un color que no se use en caso de partidas a 2 ó 3 jugadores).

USO: Desplaza una ficha "Roca" sobre cualquier base del Campo de Batalla. Si hay un topo, éste es eliminado. Si la casilla tiene una topera, ésta es aplastada y debes convertirla en terreno neutral.

EFEECTO: Como se indica en la **Sección 6: "Obstáculos"**.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha "Roca" fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá mover las fichas "Roca" que haya en el tablero o colocar una que esté fuera sobre el terreno que desee.

EL PULVERIZADOR

PREPARACIÓN: Coge las 4 fichas "Gas" y colócalas en las zonas marcadas en el tablero. Bajo cada una debes colocar un terreno neutral (1 de cada jugador en el caso de partidas a 4 jugadores o sacadas de un color que no se use en caso de partidas a 2 ó 3 jugadores).

USO: Desplaza una ficha "Gas" sobre cualquier base del Campo de Batalla. Si hay un topo, éste es eliminado. Si la casilla tiene una topera, ésta es gaseada y debes convertirla en terreno neutral.

EFEECTO: Como se indica en la **Sección 6: "Obstáculos"**.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha "Gas" fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá mover las fichas "Gas" que haya en el tablero o colocar una que esté fuera sobre el terreno que desee.



LA REINA VERDE

PREPARACIÓN: Coloca la ficha "Nabo" en el centro del tablero **sobre** el terreno neutral.

USO: Desplaza la ficha "Nabo" **sobre** la base del topo activo. Si la casilla tiene una topera, ésta es enterrada, así que debes convertirla en terreno neutral.

EFFECTO: Alimentarse de este succulento vegetal mejora la vista de los topos. Un topo que esté sobre la ficha "Nabo" recibirá una bonificación adicional de 2 insignias en todas las líneas de visión que realice. Si el topo abandona la ficha "Nabo" (ya sea porque se mueve o lo mueven), éste se queda en esa posición y otro jugador podrá ponerse sobre él para recibir el bonus.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha "Nabo" fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá volver a colocarlo sobre la base del topo activo.



LA QUE HACE BOOM

PREPARACIÓN: Coloca la ficha "Dinamita" en el centro del tablero **en lugar del terreno neutral**.

USO: Elimina cualquier casilla adyacente y mueve la ficha "Dinamita" a ese lugar.

EFFECTO: Si un topo se desplaza sobre la ficha "Dinamita" es eliminado. La ficha "Dinamita" no impide la formación de líneas de visión.

ELIMINACIÓN: El jugador que provoque la eliminación de la ficha "Dinamita" la coloca inmediatamente en cualquier espacio vacío adyacente al campo de batalla.



EL MAESTRO DE LAS TRAMPAS



PREPARACIÓN: Coloca la ficha "Cepo" en el centro del tablero **sobre** el terreno neutral.

USO: Desplaza la ficha "Cepo" sobre cualquier base desocupada del Campo de Batalla. Si la casilla tiene una topera, ésta es enterrada, así que debes convertirla en terreno neutral.

EFFECTO: Si un topo se desplaza sobre la ficha "Cepo" es eliminado y la ficha "Cepo" se retira del campo de batalla a un lado del tablero. Los topos adyacentes a la ficha "Cepo" están tan preocupados por no caer en él que se distraen y restan 1 insignia a todas las líneas que formen durante la fase de líneas de visión. La ficha "Cepo" no impide la formación de líneas de visión.

ELIMINACIÓN: La ficha "Cepo" se elimina cada vez que un topo lo pisa. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá volver a colocarlo sobre el terreno que desee.



EL QUE RETUMBA

PREPARACIÓN: Coloca la ficha "Pisada" en el centro del tablero **sobre** el terreno neutral.

USO: Desplaza la ficha "Pisada" sobre cualquier base adyacente. Si hubiera un topo, éste quedaría aplastado. Después, todos los topos tuyos y del oponente adyacentes a la ficha "Pisada" se asustan y huyen de ella alejándose un espacio hacia el lado opuesto.

EFFECTO: Si un topo se desplaza sobre la ficha "Pisada" es eliminado. La ficha "Pisada" no impide la formación de líneas de visión.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha "Pisada" fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá volver a colocarla sobre el terreno que desee.



EL SEÑOR DE LAS CAJAS

PREPARACIÓN: Mezcla las 4 fichas "Caja" y colócalas en las zonas marcadas en el tablero ocultando su puntuación. Bajo cada una debes colocar un terreno neutral (1 de cada jugador en el caso de partidas a 4 jugadores o sacadas de un color que no se use en caso de partidas a 2 ó 3 jugadores).

USO: Ganas 1 insignia y, además, puedes colocar una caja cualquiera bajo el topo activo mirando en secreto la puntuación de su reverso.

EFFECTO: Si el topo abandona la ficha "Caja", ya sea porque se mueve o lo mueven, ésta se queda en esa posición y otro jugador podrá ponerse sobre ella para mirar en secreto la puntuación. Las fichas "Caja" no impiden la formación de líneas de visión. Al final de partida se desvelan las cajas y los topos que estén sobre ellas reciben la puntuación indicada.

ELIMINACIÓN: La ficha "Caja" se retira de la partida. Si no queda ninguna, el uso de la carta sigue otorgando 1 insignia.



CRÉDITOS

Autor: Perepau Llistosella
Ilustraciones y diseño: Pedro Soto
Reglas: Pedro Soto y Perepau Llistosella

Editado por: Looping Games, S.L. (www.loopinggames.com)



Agradecimientos del autor: A mis topos preferidos, Ferran y Marta, que siempre han confiado en mis ilusiones, a la Familia Colinas que me acoge en su madriguera y a Pedro, que sin él todo sería más oscuro.

Agradecimientos del ilustrador: A mi amigo Jesús por convertir una guerra de gusanos en una de topos ciegos, a Judit por orientarnos hacia onomatopéyicos títulos y a César y Victor por creer tanto en el juego y en estos dos soñadores como para entrar en combate a mitad de la batalla.