

PAUL PETERSON

HOGAR

dulce

HOGAR

O NO...



PAUL PETERSON

ÁLEX SANTALÓ

HOGAR DULCE HOGAR (O NO) NO ES UN ÚNICO JUEGO. SON VARIOS JUEGOS DISTINTOS QUE UTILIZAN LAS MISMAS PIEZAS! EN CADA UNO DE ESTOS JUEGOS, LOS JUGADORES REPRESENTAN A UN GRUPO DE PERSONAS QUE COLABORAN PARA CUMPLIR UN OBJETIVO. ESE OBJETIVO PUEDE SER CUALQUIER COSA... ¡DESDE ENVOLVER REGALOS A LUCHAR CONTRA UNA INVASIÓN ALIENÍGENA!



DEVIR

COMPONENTES

1 SALA DE ESTAR



2 GARAJE



3 DORMITORIO



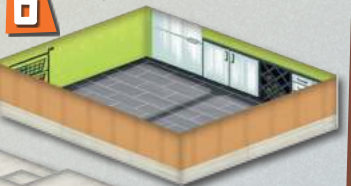
4 DESVÁN



5 SALA DE JUEGOS



6 COCINA



- 1 Mazo de objetos:** Contiene los objetos que se pueden encontrar en la casa.
- 2 Mazo de eventos:** Cartas que generan efectos al principio del turno.
- 3 Tablero de juego:** El tablero está separado en 6 habitaciones distintas y en varias losetas de pasillo. Se distribuyen de formas diferentes en función del escenario. Las habitaciones están numeradas del 1 al 6, para ayudarnos cuando haya que determinar aleatoriamente una de ellas.
- 4 Fichas de jugadores:** Representan a los distintos jugadores del juego, y muestran dónde se encuentran en el tablero de juego. También hay una ficha de alienígena, utilizada en uno de los escenarios.
- 5 Dado:** Se utiliza cuando tenemos que hacer cosas de forma aleatoria.
- 6 Puertas y pasillos:** Se utilizan para preparar la distribución de la casa.

TIPOS DE CARTAS

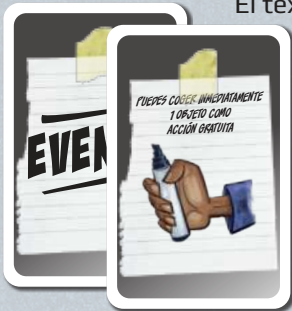


Cartas de objeto: Representan objetos que los jugadores pueden encontrar por la casa:

- **Nombre:** El nombre del objeto.
- **Habitación:** La habitación de dónde procede el objeto. No todos los objetos pertenecen a una habitación.
- **Tipo:** Describe a qué categoría pertenece el objeto. Los tipos son: **libro, comida, tela, herramienta, electrónica y trasto.** No todos los objetos tienen tipos.
- **Habilidad:** Algunos objetos tienen sus propias habilidades, descritas en la carta. No todos los objetos tienen habilidades.



Cartas de evento: Representan las situaciones que surgen durante la partida. El texto de las cartas explica su efecto.



ESCENARIOS

Hogar, dulce hogar (o no) es un “juego por escenarios”. Eso significa que cada vez que juguéis, elegiréis un escenario que tiene sus propias reglas especiales.

¡Cada escenario es como un juego distinto! Todos los escenarios utilizan las reglas descritas a continuación, a menos que las reglas específicas de ese escenario digan lo contrario. Las reglas especiales de un escenario siempre tienen prioridad sobre las reglas básicas.

Cada escenario cuenta con una pequeña introducción, seguida de una sección de **despliegue**, que varía para cada escenario. Aseguraos de colocar cada una de las piezas del juego representadas en la imagen en la posición exacta indicada en las reglas.

La mayoría de escenarios utilizan **cartas de objeto especiales del escenario**. Siempre jugaréis con el mazo “básico” de objetos, pero además cada escenario os dirá qué cartas añadir al mazo (si es necesario). Finalmente, dejaréis el mazo de cartas a un lado, al alcance de todos los jugadores.

Además, cada escenario os dará un objetivo a conseguir, y todas las formas en las que podéis **ganar o perder**. Como se trata de un “juego cooperativo”, todos los jugadores ganarán o bien perderán en conjunto. En general, los jugadores pierden si deben robar una carta del mazo de eventos y ya no queda ninguna.



CÓMO SE JUEGA

Por último, elegid qué jugador empezará con el primer turno.
¡Ya estáis listos para jugar!

Los jugadores actúan por turnos, moviéndose por la casa e interactuando con las cartas de objeto que hay allí. Si un escenario en particular no sigue la secuencia de turno normal, se explicarán los cambios en las reglas de ese escenario.

Secuencia del turno

Los jugadores actúan por turnos, en sentido horario alrededor de la mesa. El turno de cada jugador tiene los siguientes pasos:

1. Revelar la carta superior del mazo de eventos y seguir las instrucciones de la carta.

2. El jugador puede realizar **hasta tres acciones**.

No está obligado a realizar acciones, y puede decidir detenerse antes o después de realizar cada acción. Hay dos acciones básicas disponibles para todos los jugadores, además de otras acciones disponibles en función del escenario:

a) Mover: El jugador puede utilizar una de sus acciones para moverse de su ubicación actual a una habitación o pasillo adyacente. En cuanto un jugador entra, se revelan todas las cartas de objeto **boca abajo** que haya en esa habitación.

b) Interactuar con objetos: El jugador puede utilizar una acción para manipular los objetos que están en su habitación:

● **Coger/soltar:** El jugador puede recoger cartas boca arriba que estén en la habitación en la que se encuentra su ficha y/o soltar en esa habitación tantos objetos que lleve como quiera.

● **Intercambiar:** El jugador puede intercambiar un objeto que lleve por un objeto boca arriba de esa misma habitación.

● **Recibir/Dar:** El jugador puede recibir objetos de otros jugadores de la misma habitación, o bien darles objetos. El otro jugador tiene que estar de acuerdo con ello. Si esto hace que un jugador tenga más objetos de los que puede llevar (generalmente 2), debe soltar un objeto.

● **Múltiples:** El jugador puede realizar una o todas estas interacciones tantas veces como quiera como una **sola** acción, pero solo puede interactuar con **cada objeto** de la habitación **una vez** por acción. Por ejemplo, podrías coger un objeto Y entonces intercambiar otro objeto que ya llevabas como una sola acción, PERO si quieres coger un objeto y dárselo a otro jugador, para ello tendrías que utilizar dos acciones.

3. Cuando el jugador ha terminado con sus acciones, **de forma gratuita** puede **dar un objeto** que lleve a otro jugador que esté en la misma habitación, si ese jugador está de acuerdo en recibirlo.

4. Al final del turno de cada jugador, **se rellenan todos los espacios de objetos vacíos de las habitaciones** con una carta del mazo de objetos (pero no los pasillos). Si en esa habitación está presente la ficha de algún jugador, la carta se coloca boca arriba. De lo contrario, se coloca boca abajo.

1- REVELAR CARTA DE EVENTO
2- JUGAR HASTA TRES ACCIONES

1 2 3

a) Mover

b) Interactuar con objetos

● Coger/soltar

● Intercambiar

● Recibir/dar

● Múltiples

3- DAR UN OBJETO

4- RELLENAR ESPACIOS VACÍOS
DE OBJETOS

EJEMPLO



Ejemplo:

Carla empieza su turno en la sala de estar. En la habitación hay un juego de mesa. Sabe que Lucas necesita un objeto que sea un trasto, así que decide llevárselo. Utiliza **su primera acción** para coger el juego de mesa.

En su **segunda acción**, se mueve al pasillo que hay junto a la sala de estar, y entonces utiliza su **última acción** para moverse a la sala de juegos donde se encuentra Lucas.

Como ha terminado todas sus acciones, de forma gratuita puede **darle un objeto** a otro jugador que esté en la misma habitación, así que le da el juego de mesa a Lucas. Desgraciadamente, no puede recibir ningún objeto de Lucas, porque para ello haría falta una cuarta acción. Lucas tiene soltar la tostadora que llevaba para hacer espacio para el juego de mesa.

Lo último que hace Carla en su turno es añadir nuevas cartas de objeto a la sala de estar, que ahora está vacía.

LAS CARTAS

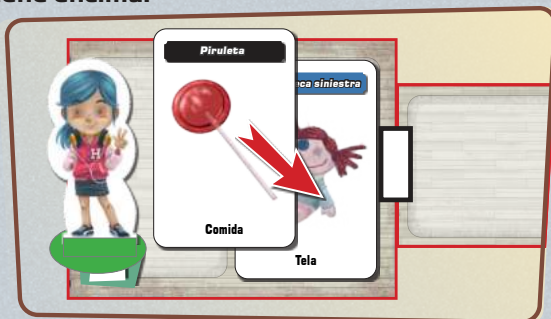


Cartas en las habitaciones

Las habitaciones contienen cartas, contando con dos espacios de objeto en las que colocarlas.

Los espacios de objeto pueden tener varias cartas apiladas encima. Durante el despliegue y al final del turno de cada jugador, cada espacio de objeto de las habitaciones del tablero que no tenga ninguna carta recibe una del mazo de objetos. Si en esa habitación está presente la ficha de algún jugador, la carta se coloca boca arriba. De lo contrario, boca abajo.

Si una carta se coloca en un espacio donde ya hay una carta (por ejemplo, si un jugador suelta un objeto en esa habitación), se pone **encima** de la carta anterior. **Una carta que esté debajo de otra carta no está accesible hasta que se quita la que tiene encima.**



Ejemplo: Laura suelta la piruleta que llevaba sobre la muñeca siniestra que hay en el desván. Nadie podrá utilizar la muñeca siniestra hasta que alguien coja la piruleta.

Los pasillos tienen un solo espacio para las cartas, pero estos espacios no se rellenan de forma normal. Las cartas solo pueden llegar hasta aquí mediante eventos o acciones de los jugadores.

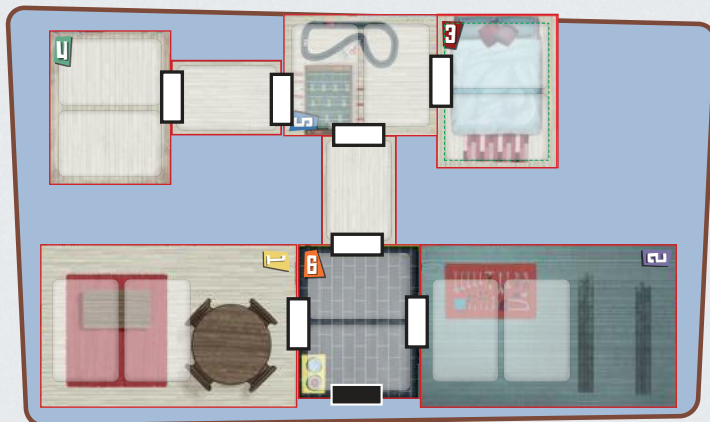
Inventario - Cuando un jugador toma una carta de objeto, la coloca delante de él sobre la mesa. Esto significa que el jugador “lleva” esos objetos. Un jugador tan solo puede llevar hasta **dos cartas de objeto**. Puede utilizarlas más tarde en la habitación en la que esté su ficha. Si un jugador alguna vez llega a tener más cartas de las que se le permite llevar, debe soltar **inmediatamente** una carta en la habitación en la que está su ficha.

Soltar cartas - Cuando un jugador “suelta” una carta, la coloca boca arriba en la habitación en la que está su ficha. Puede colocarla en cualquiera de los espacios de objetos de la habitación, aunque ya haya una carta allí.

Habitaciones al azar - A veces, los jugadores deberán elegir una “habitación al azar”. Para ello, tirad el dado. La habitación que corresponda al número obtenido es la habitación al azar que debéis utilizar.

EN CASA POR FIESTAS

HA LLEGADO ESE MOMENTO ESPECIAL DEL AÑO Y TODA LA FAMILIA SE REÚNE EN CASA PARA LA CELEBRACIÓN. PARA EVITAR PASARTE UN AÑO ESCUCHANDO SUS QUEJAS Y SUS BROMAS, SERÁ MEJOR QUE LO TENGAS TODO ORDENADO ANTES DE QUE EMPIECE LA CENA.



CARTAS DEL ESCENARIO

EN CASA POR FIESTAS

LLEGA UN INVITADO



Punto de inicio: Todos los jugadores empiezan fuera de la casa, delante de la puerta de entrada (en la ilustración, debajo de la cocina).

- Buscad las cartas de escenario de **EN CASA POR FIESTAS**.
- Barajad el mazo de objetos y rellenad los espacios de objetos de las habitaciones.
- Barajad el mazo de eventos y dividid el mazo en seis pilas. Barajad las cartas de invitado, introducid un invitado al azar en cada pila y barajad cada pila. Por último, poned las seis pilas una encima de la otra para formar el mazo de eventos.

Objetivo: Los jugadores están intentando limpiar la casa antes de que lleguen todos los invitados.

Victoria: Los jugadores ganan al final del turno de **cualquier jugador** si dos objetos han sido "guardados" (ver abajo) en **cada** habitación.

Derrota: Los jugadores pierden si se roba la sexta carta de invitado del mazo de eventos o bien si hay tres invitados "aburridos" en la casa.

Un invitado estará aburrido si no tiene algún objeto que le guste. Cada carta de invitado indica el tipo de objeto que le gusta. Los jugadores podrán pasarles a los invitados aquellos objetos que sean de su interés del mismo modo que lo haría al dárselo a otro jugador, evitando de este modo que el invitado se aburra, independientemente de la habitación en la que se encuentre la ficha del jugador.

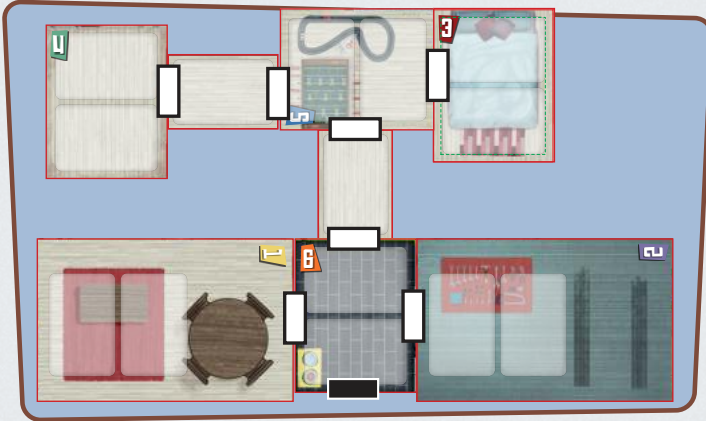
Acciones nuevas:

● **Guardar:** Si un jugador lleva algún objeto que corresponda a la habitación en la que está, puede utilizar una acción para guardar tantos objetos como quiera. Poned las cartas debajo de la loseta de la habitación (dejando que sobresalga un poco) para indicar que los objetos han sido guardados. Los jugadores deben guardar dos cartas en cada habitación para ganar la partida.



ESPIRITUS INQUIETOS

TAN PRONTO COMO LOS VISITANTES SE HAN IDO, LOS MIEMBROS MÁS ANTIGUOS DE LA FAMILIA DECIDEN VAGAR POR LA CASA AULLANDO SUS RENCORES CENTENARIOS. ESTA VEZ, LA "LIMPIEZA" REQUERIRÁ UN MÉTODO MÁS RADICAL.



Punto de inicio: Todos los jugadores empiezan fuera de la casa, delante de la puerta de entrada (en la ilustración, debajo de la cocina).

- Buscad las cartas de escenario de **ESPIRITUS INQUIETOS**.
- Elegid al azar una **carta de arma para fantasmas** y una **carta de fantasma**. Colocad la carta de arma para fantasmas junto al tablero y poned el fantasma en la habitación indicada por el número que tiene en la carta.
- Añadid las otras cinco cartas de arma para fantasmas al mazo de objetos, barajad el mazo y rellenad los espacios de las habitaciones.
- Barajad el mazo de eventos y divididlo en seis pilas. Barajad las cartas de fantasma, e introducid un fantasma al azar en cinco de las pilas. Por último, poned las cinco pilas una encima de la otra sobre la pila sin fantasmas para formar el mazo de eventos.

Objetivo: Los jugadores están intentando derrotar a los fantasmas antes de que se acabe el tiempo.

Victoria: Los jugadores ganan al final del turno de **cualquier jugador** si los seis fantasmas han sido derrotados.

Derrota: Los jugadores pierden si alguien tiene que robar una carta del mazo de eventos y el mazo está vacío.

Reglas nuevas:

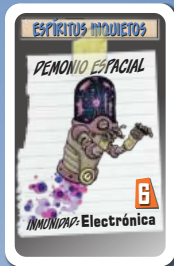
◆ **Cartas de arma para fantasmas:** Estas cartas están en el mazo de objetos. Cuando se revela una carta, se deja junto al tablero. Cada carta contiene una lista de tipos de objeto y un número de habitación. Si un jugador va a esa habitación con objetos que encajan con todos los tipos de la lista, puede descartar esos objetos y tomar una carta de arma como acción. Ahora cuenta como un objeto que lleva ese jugador.

◆ **Cartas de fantasma:** Cada carta de fantasma muestra un número de habitación. Cuando se roba un fantasma del mazo de eventos, colocadlo en la habitación correspondiente. Además, cada fantasma tiene una inmunidad: los jugadores no pueden utilizar un arma de ese tipo para derrotar a ese fantasma.

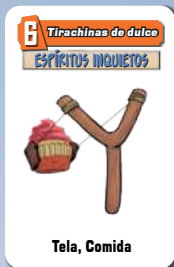
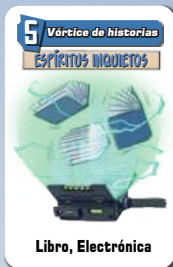
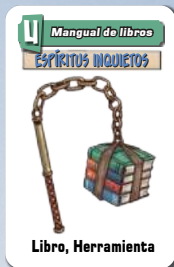
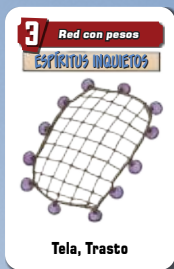
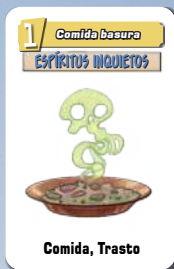
◆ **Habitaciones con fantasmas:** entrar en una habitación donde hay un fantasma requiere dos acciones en lugar de una. Salir de la habitación o actuar en su interior funciona de la manera normal.

CARTAS DEL ESCENARIO

Cartas de fantasma



Cartas de arma para fantasmas

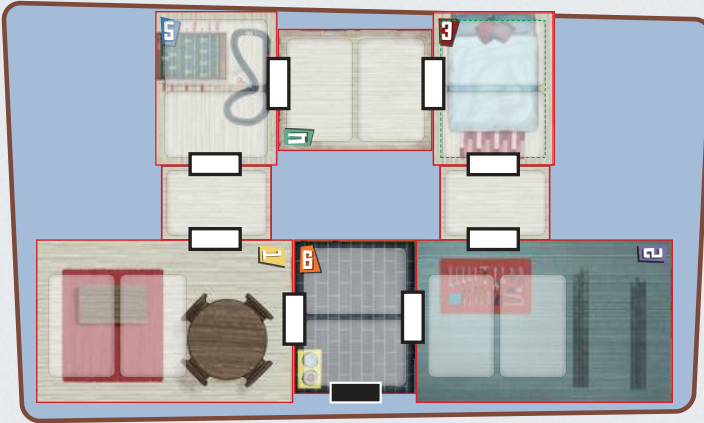


Acciones nuevas:

- **Fabricar un arma:** Si un jugador está en la habitación correcta con los objetos correctos, puede descartarlos para tomar esa carta de arma.
- **Derrotar a un fantasma:** Si un jugador está en una habitación con un fantasma y tiene una carta de arma para fantasmas, puede descartarla para eliminar el fantasma del tablero (a menos que ese fantasma sea inmune a ese tipo de arma).

UN ALIENÍGENA EN CASA

HOY ESTÁ SIENDO UN DÍA MÁS LARGO Y AGOTADOR DE LO HABITUAL. LA CASA SE ESTÁ LLENANDO DE VISITANTES CADA VEZ MÁS EXTRAÑOS. UNO DE ELLOS SE HA INSTALADO EN EL SOFÁ DE LA SALA DE ESTAR, DESPUÉS DE ENVIAR A LA ABUELA HACIA EL ESPACIO EN ESE GRAN PLATILLO VOLANTE.



Punto de inicio: Todos los jugadores empiezan fuera de la casa, delante de la puerta de entrada (en la ilustración, debajo de la cocina).

- Buscad las cartas de escenario de **UN ALIENÍGENA EN CASA**.
- Barajad el mazo de objetos y rellenad los espacios de objetos de las habitaciones.
- Colocad la **carta de nave espacial** junto al tablero.
- Colocad la ficha de alienígena en una habitación al azar.
- Barajad el mazo de eventos y dividid el mazo en seis pilas. Barajad las cartas de abducción, introducid una al azar en cada pila y barajad cada pila. Por último, poned las seis pilas una encima de la otra para formar el mazo de eventos.

Objetivo: Los jugadores están intentando hacer aparecer un agujero negro a base de trasladar al desván cada objeto que pertenece a una habitación, antes de ser todos abducidos por el alienígena.

Victoria: Los jugadores ganan al final del turno de **cualquier jugador si los tres objetos de cada una de las seis habitaciones** están tirados en el desván.

Derrota: Los jugadores pierden si todas las fichas de los jugadores están en la nave espacial.

Acciones nuevas:

● **Tirar:** Si un jugador lleva algún objeto que corresponda a cualquier habitación, puede utilizar una acción para tirar tantos objetos como quiera. Poned las cartas debajo del ático (dejando que sobresalga un poco) para indicar que los objetos han sido tirados ahí. Los jugadores deben tirar todas las cartas de objeto con número de habitación (18 en total) para ganar la partida.



Reglas nuevas

◆ **Alienígena:** La ficha de alienígena empieza en una habitación al azar y se teletransporta a una habitación al azar cada vez que el jugador inicial está a punto de empezar su turno. Los jugadores no pueden entrar en la habitación en la que se encuentra el alienígena. Si el alienígena entra en una habitación que tiene una ficha de jugador, el propietario de esa ficha debe moverse inmediatamente a una habitación adyacente.

◆ **Cartas de abducción:** Cuando se roba una de estas cartas del mazo de eventos, el jugador activo (el que está en su turno) suelta inmediatamente todos los objetos que lleva y mueve su ficha de jugador a la carta de nave espacial. Ese jugador está ahora "abducido". Si esta carta se roba en el turno de un jugador que ya está abducido, se vuelve a mezclar dentro del mazo de eventos.

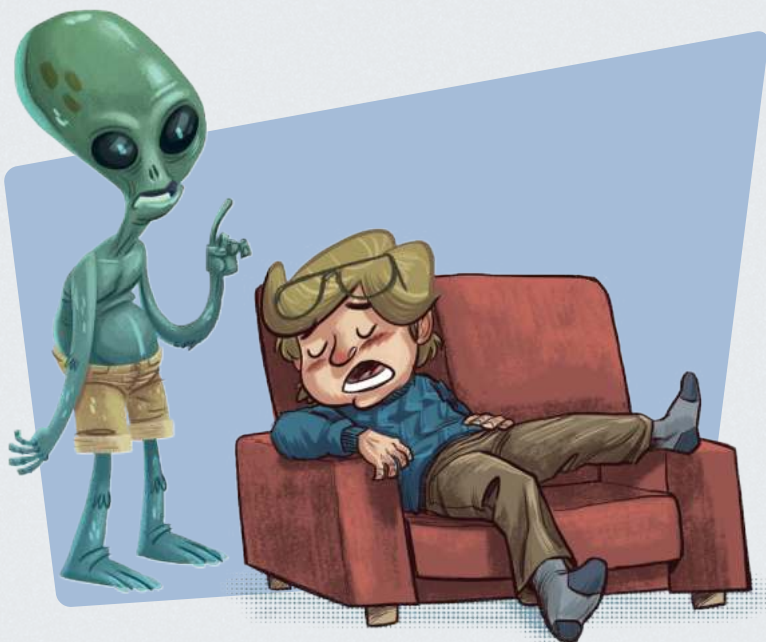
◆ **Jugadores abducidos:** Los jugadores abducidos siguen jugando su turno. Roban carta de evento pero ignoran cualquier instrucción sobre mover o modificar objetos. Las acciones normales de los jugadores abducidos no hacen nada, ya que no se pueden mover y no tienen objetos en la nave espacial. Sin embargo, tienen a su disposición una serie de acciones nuevas.

Acciones nuevas solo para jugadores abducidos

◆ **Premonición:** El jugador puede mirar la carta superior del mazo de eventos o el mazo de objetos. Entonces puede volver a dejar la carta en la parte superior del mazo o bien barajarla de nuevo dentro del mazo.

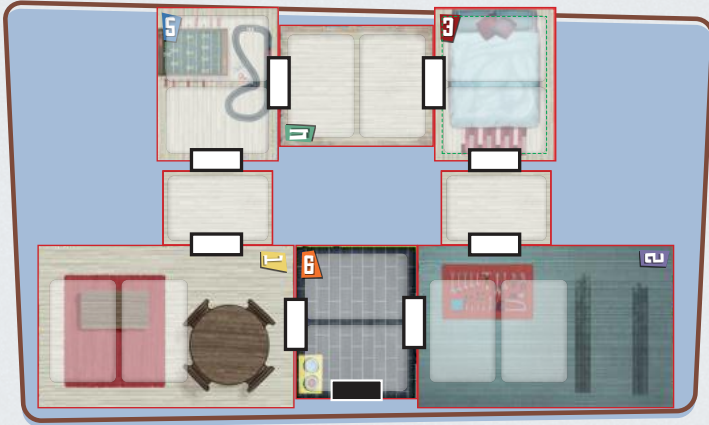
◆ **Exploración:** El jugador puede elegir una habitación y revelar todas las cartas boca abajo que haya en ella.

◆ **Advertencia:** El jugador puede mover al alienígena a una habitación al azar.



HUEVOS DE PASCUA

LA SEMANA SANTA YA ESTÁ AQUÍ, Y LA CASA ESTÁ DECORADA CON HUEVOS DE PASCUA DE TODOS COLORES. HAY QUE IR A BUSCARLOS, INTENTANDO BATIR EL RÉCORD DE VELOCIDAD DE LA FAMILIA.



CARTAS DEL ESCENARIO



Punto de inicio: Todos los jugadores empiezan en la sala de estar (1).

- Buscad las cartas de escenario de **BUSQUEDA DE HUEVOS**.
- Mezclad las 20 cartas de huevo con el mazo de objetos, barajad bien, y formad 5 pilas con las cartas. Barajad las 5 cartas de cesto, introducid una en cada pila y barajad cada pila. Nadie tiene que saber en qué pila está cada cesto. Finalmente, colocad una pila de cartas en cada habitación que no sea la Sala de estar.

Objetivo: Los jugadores deben llevar los 20 huevos a la sala de estar antes de que se agote el mazo de eventos.

Victoria: Los jugadores ganan al final del turno de cualquier jugador si los 20 huevos están en la sala de estar.

Derrota: Los jugadores pierden si deben robar una carta del mazo de eventos y no queda ninguna carta.

Acciones nuevas

- **Buscar:** Un jugador puede utilizar una acción para mirar las dos cartas superiores de una pila. Después de mirar las cartas, tiene varias opciones:
 - **Quedarse las dos cartas o quedarse una carta** y devolverla a la parte superior de la pila. Se aplican las reglas normales para manipular objetos.
 - **Devolver las cartas** a la pila y barajar la pila.
 - **Gastar otra acción** para mirar una carta adicional. A continuación, tiene las mismas opciones, siempre y cuando le queden acciones disponibles.

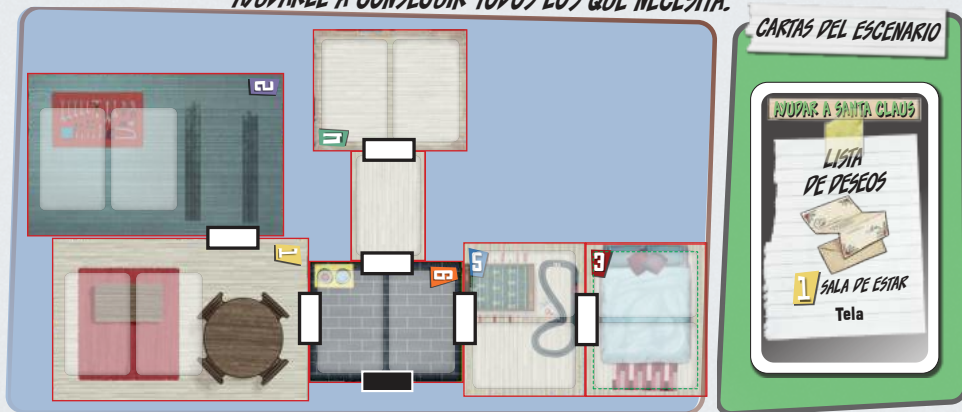
Reglas nuevas

- **Cestos:** Cada cesto está asociado con el color de la ficha de un jugador. Tan solo ese jugador puede coger ese cesto. Un cesto puede llevar hasta 3 huevos.



AYUDAR A SANTA CLAUS

TODO EL MUNDO QUIERE ECHARLE UNA MANO AL BUENO DE SANTA CLAUS CON SU TAREA MONUMENTAL DE VISITAR A TODOS LOS NIÑOS Y LLEVARLES REGALOS. LA FAMILIA TENDRÁ QUE AYUDARLE A CONSEGUIR TODOS LOS QUE NECESITA.



Punto de inicio: Todos los jugadores empiezan fuera de la casa, delante de la puerta de entrada (en la ilustración, debajo de la cocina).

- Buscad las cartas de escenario de **AYUDAR A SANTA CLAUS**.
- Barajad el mazo de objetos y rellenad los espacios de objetos de las habitaciones.
- Barajad las cartas de evento y repartiéndolas en un número de pilas igual al número de jugadores. Introducid al azar una carta de lista de deseos junto al Dormitorio, introducid una carta de lista de deseos en cada pila (devolved las cartas de Listas de deseos sobrantes a la caja) y poned las pilas una encima de la otra para formar el mazo de eventos.

Objetivo: Los jugadores están intentando envolver y dejar un determinado número de paquetes en el trineo del garage antes de que se agote el mazo de eventos. El número de paquetes necesario para ganar es igual al número de jugadores más uno.

Victoria: Los jugadores ganan al final del turno de **cualquier jugador** después de que se haya colocado la última lista de deseos en el garage.

Derrota: Los jugadores pierden si tienen que robar carta del mazo de eventos y no queda ninguna carta.

Reglas nuevas: ● **Listas de deseos:** Cuando en el mazo de eventos aparece una lista de deseos, se coloca boca arriba junto al dormitorio. Para completarlas, los jugadores tienen que traer al dormitorio uno o dos objetos correspondientes con la habitación y con el tipo indicados en cada lista de deseos.

Acciones nuevas: ● **Entregar (Interactuar con objetos):** Si un jugador está en el dormitorio y realiza una acción de interactuar con objetos, también puede colocar uno o más objetos que lleve o que estén en esa habitación en una lista de deseos, en caso de que esos objetos ayuden a cumplir los requisitos. No es necesario cumplir todos los requisitos al mismo tiempo.

● **Cerrar:** Si todos los objetos necesarios para completar una lista de deseos están en el Dormitorio o en la carta, un jugador puede cerrar esa lista de deseos. Se descartan todas las cartas necesarias para completarla y el jugador coge la carta. Ahora cuenta como un objeto que lleva ese jugador.

● **Entregar:** Si el jugador lleva una lista de deseos mientras está en el garage, puede realizar esta acción para cargarla en el trineo. Coloca la carta debajo del garage. La lista de deseos ya no puede verse afectada por jugadores o eventos.

CARTAS DE OBJETO

1 COMEDOR

1 Mueble de TV

Herramienta

1 Mando a distancia

Electrónica

1 Posavasos

Tela

4 Falda escocesa

Tela

4 Fonógrafo

Electrónica

4 Caja de cartón

Trasto

2 GARAJE

2 Conservas

Trasto

2 Tijeras de poda

Herramienta

2 Mancha de bici

Herramienta

5 Muñeca sin rostro

Tela

5 Juego de mesa

Trasto

5 Pelota de goma

Trasto

5 SALA DE JUEGOS

3 DORMITORIO

3 Pijama

Tela

3 Despertador

Electrónica

3 Percha

Herramienta

6 COCINA

6 Arrocera

Electrónica

6 Tostadora

Electrónica

6 Sartén

Herramienta

SIN HABITACIÓN

Novela de misterio

Libro

Libro de cocina

Libro

Revista

Libro

Álbum de fotos

Libro

Piruleta

Comida

Refresco

Comida

Manzana

Comida

Patatas

Comida

Mochila

Puedes llevar 2 objetos adicionales

Café

Puedes descartar este objeto para realizar 2 acciones inmediatamente

Ciclomotor

Puedes descartar este objeto para moverte a cualquier habitación o delante de la puerta frontal

OBJETO

CARTAS DE EVENTO



x1



x1



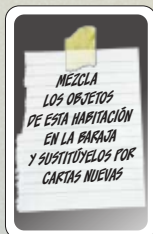
x2



x1



x1



x1



x1



x1



x11



x3



x4



x2



x2



CRÉDITOS

AUTOR: PAUL PETERSON
 ILUSTRADOR: ÀLEX SANTALÓ
 PRODUCCIÓN EDITORIAL: DAVID ESBRI
 DISEÑO GRÁFICO: ANTONIO CATALÁN





www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona