

Condotiere



Reglas de Juego

TERCERA EDICIÓN

Introducción

Durante el Renacimiento, Italia estaba dividida en numerosas ciudades estado, a veces aliadas, y a veces enemigas. Las más conocidas eran Génova, Florencia, el Ducado de Milán, y las Repúblicas de Venecia.

Ésta es la época en la que aparecen los Condottieri, líderes de ejércitos mercenarios que ofrecían sus servicios a las ciudades más poderosas. Los Condottieri fueron consumados estrategas y soldados de gran habilidad que no se contentaron con alquilar su mando y tropas; dieron nueva forma al mapa político de Italia con sus intrigas, alianzas, batallas y asedios. Los más atrevidos llegaron a fundar nuevas dinastías: Francesco Sforza se hizo con el Ducado de Milán, y Giovanni de Medici convirtió Florencia en su reino.

En CONDOTTIERE, revivirás esta increíble era, en la que todo parecía posible si contabas con un puñado de hombres decididos. En este juego, tomarás el papel de un Condottiere que intenta conquistar las más famosas ciudades de Italia. Pero ten cuidado, porque no estás solo, y debes prestar atención a las ambiciones de otros Condottieri. La fuerza de tu ejército no será suficiente por sí sola, así que tendrás que usar la diplomacia si quieres triunfar.

Objetivo del Juego

El objetivo de CONDOTTIERE es conquistar ciudades estado, unir las, y crear el reino más poderoso de Italia.

El primer jugador en controlar un cierto número de regiones gana la partida. Un jugador puede ganar más rápidamente si controla regiones adyacentes. Las regiones se consideran adyacentes si comparten una frontera común.



En una partida de 4, 5 ó 6 jugadores, el primer jugador en controlar 5 regiones o 3 regiones adyacentes, gana el juego. En una partida de 2 ó 3 jugadores, el primer jugador en controlar 6 regiones o 4 regiones adyacentes, gana el juego.

Consulta “Ganar la Partida” en la página 16 para leer más sobre las condiciones de victoria.

Componentes



- 1 tablero de juego, que representa la Italia del Renacimiento. El tablero está dividido en 17 regiones, cada una de las cuales está señalada por su ciudad dominante.



- 110 cartas, que se usan para resolver las batallas entre Condottieri.



- 1 Ficha de Condottiere. El jugador que tiene esta ficha elige la región en la que se disputará la siguiente batalla.



- 1 Ficha de Favor del Papa. La región que tenga esta ficha se considera agraciada con el Favor del Papa, y no puede ser atacada.



- 36 indicadores de control de 6 colores diferentes. Se usan para indicar qué regiones han sido conquistadas por los jugadores.
- Este libro de reglas.



La Ronda de Juego

Las partidas de CONDOTTIERE se desarrollan a lo largo de muchas **rondas** de juego. Durante cada ronda de juego, se librarán una o más **batallas**. Cuando todos los jugadores menos uno han usado hasta la última de sus cartas, se roban nuevas cartas y comienza una nueva ronda de juego.

Al principio de cada batalla, el jugador que tenga la ficha de Condottiere debe colocarla en una región de su elección. Esta región será el escenario de una batalla entre los jugadores.

Disposición del Juego en una Partida de 4 Jugadores



Importante: La ficha de Condottiere no puede colocarse en una región que tenga el Favor del Papa, o en una región que ya ha sido conquistada por otro jugador.

Batallas

Durante cada batalla, los jugadores van poniendo por **turnos** sus cartas sobre el tablero (boca arriba), formando así sus **líneas de batalla**. La línea de batalla de un jugador muestra las fuerzas que lleva a la batalla. Una vez que **todos los jugadores** han terminado de poner sus cartas, la batalla termina, y el jugador con la fuerza total más alta en su línea de batalla conquista la región en disputa. Entonces se elige una nueva región, y se libra una nueva batalla.

Inicio del Juego

1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Cada jugador escoge un color y toma los indicadores de control de ese color. Estas piezas indicarán las regiones conquistadas durante la partida.
3. El jugador más joven coge la ficha de Condottiere, y la pone frente a él. Entonces baraja el mazo y reparte 10 cartas, boca abajo, a cada jugador, incluido él. Finalmente, coloca la ficha de Condottiere en una región de su elección. Éste será el lugar donde se libre la primera batalla.

La primera ronda de juego puede comenzar ahora con su primera batalla.



Iniciar una Batalla

El jugador que colocó la ficha de Condottiere siempre juega el primer turno de la batalla. Cuando termina, el turno va pasando de jugador a jugador en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, cada jugador debe **jugar una carta o pasar**.

Jugar una Carta

Si decides jugar una carta, debes colocar **una** carta frente a ti, boca arriba, junto a cualquiera de las otras cartas que hayas jugado durante esta batalla. Estas cartas forman tu **línea de batalla**. La fuerza total de un jugador es la suma de los valores de fuerza de todas las cartas de su línea de batalla, teniendo en cuenta cualquier modificación producida por una o varias cartas especiales (consulta “Explicaciones de Cartas”, en las páginas 10-15). Puedes jugar cualquier tipo de carta, incluso una carta especial, como primera carta de tu línea de batalla.

Después de jugar una carta, debes anunciar la fuerza total de tu línea de batalla.

Ten en cuenta que nunca es obligatorio jugar cartas en una batalla. Es decir, un jugador puede pasar en cualquiera de sus turnos. Incluso el jugador que colocó la ficha de Condottiere puede decidir pasar en su primer turno, al principio de la batalla.

Pasar

Si decides pasar, sólo tienes que anunciarlo diciendo “Yo paso”. No podrás jugar ninguna carta más hasta la siguiente batalla. Sin embargo, un jugador que ha pasado puede seguir ganando la actual batalla, si tiene la línea de batalla más fuerte al final de la batalla.

Ten en cuenta que los demás jugadores pueden seguir jugando cartas después de que otros hayan pasado.





Incluso si todos los demás han pasado ya, un jugador puede seguir jugando cartas, una a una, hasta que decida pasar.

Terminar una Batalla

La batalla se desarrolla a lo largo de varios turnos, en los que los jugadores pasan o juegan una carta, hasta que todos los jugadores han pasado o uno de ellos juega una carta de Rendición. En ese momento, se concluye la batalla y se siguen los pasos descritos a continuación.

1. Compara fuerzas

Todos los jugadores anuncian la fuerza total de sus líneas de batalla. El jugador con la línea de batalla más fuerte conquista la región. Entonces coloca uno de sus indicadores de control sobre la región conquistada y pone frente a él la ficha de Condottiere.

Excepción: Si la línea de batalla de un jugador contiene el mayor número de cartas de Cortesana, es ese jugador quien recibe la ficha de Condottiere, y no el jugador que ganó la batalla (ver página 13).

Si hay dos o más jugadores empatados a la hora de comparar fuerzas, no se pone sobre el tablero ningún indicador de control, y la ficha de Condottiere pasa al jugador sentado a la izquierda de la última persona que la controló.

2. Elige la Siguiente Batalla

El jugador que tiene en su poder la ficha de Condottiere elige la región en la que se librará la nueva batalla. Puede elegir cualquier región del tablero, siempre que no contenga un indicador de control o la ficha de Favor del Papa. Puede elegir incluso la región donde se acaba de disputar una batalla que acabó sin ganador (empate).

3. Descarta las Líneas de Batalla

Se descartan todas las cartas de las líneas de batalla de todos los jugadores. Esto no es opcional.

4. Descarta Cartas de la Mano

Si un jugador no tiene cartas de Mercenario en su mano, puede elegir descartarse de todas las cartas. Descartarse no es una obligación, sino una opción para los jugadores que no tienen cartas de Mercenario. Si un jugador tiene una o más cartas de Mercenario, no puede descartarse de su mano.

final de Ronda

Una ronda termina cuando, tras el paso de “Descarta Cartas de la Mano” de la resolución de una batalla, sólo un jugador (o ninguno) sigue teniendo cartas en la mano. Si sólo le quedan cartas en la mano a un jugador, éste puede conservar hasta dos de ellas, pero debe descartar el resto. Entonces, el jugador que controla la ficha de Condottiere baraja todas las cartas restantes (incluidos los descartes).



El jugador que tiene la ficha de Condottiere reparte cartas a cada jugador, incluido él, hasta que todos tengan 10 cartas en la mano. Después, reparte 1 carta adicional a cada jugador por cada región que éste controle.

Ejemplo: Un jugador sin cartas en la mano que controla Parma, Venezia y Siena recibirá 13 cartas.

Sí un Jugador No Tiene Cartas

Durante una batalla, cuando un jugador no tiene cartas en la mano, su única opción es pasar. No podrá participar en nuevas batallas hasta la siguiente ronda de juego. Los demás jugadores continúan resolviendo batallas sin él. Si un jugador gana una batalla en la que ha jugado su última carta, recibe igualmente la ficha de Condottiere y elige el lugar de la siguiente batalla, aunque no pueda participar en ella.



Explicaciones de Cartas



Cartas de Mercenario

Estas cartas se diferencian de las demás por su borde naranja y el escudo en la esquina superior izquierda. Los valores numéricos impresos sobre el escudo van del 1 al 10, e indican la fuerza de la carta. Las cartas de Mercenario

son las más comunes de las cartas que proporcionan fuerza, aunque hay algunas otras cartas que no son de Mercenario (como la Cortesana y la Heroína) que también tienen valores de fuerza.

Hay 10 cartas de Mercenario de fuerza 1, y 8 cartas de Mercenario de fuerzas 2, 3, 4, 5, 6 y 10 en el mazo.

Cartas Especiales

El número entre paréntesis indica cuantas copias de la carta hay en el mazo.



Invierno (3)

Cuando se juega una carta de Invierno, se descartan inmediatamente del juego todas las cartas de Primavera.

El duro frío y las hambrunas del invierno reducen la efectividad de los soldados.

Si hay en juego una carta de Invierno cuando se concluye la batalla, se considera que todas las cartas de Mercenario tienen una fuerza de 1. Esto se aplica a todas las cartas de Mercenario en las líneas de batalla de todos los jugadores, incluido aquel que jugó la carta de Invierno.

Ejemplo: Un jugador tiene dos Mercenarios de fuerza 10, un Mercenario de fuerza 5 y un Mercenario de fuerza 4, que

suman un total de fuerza 29. Sin embargo, si hubiese en juego una carta de Invierno, la fuerza total de ese jugador sería 4.

El efecto de las cartas de Invierno no es acumulativo; si hay más de una carta de Invierno en juego, el efecto es exactamente el mismo que si sólo hubiese una carta de Invierno en juego.



Primavera (3)

Cuando se juega una carta de Primavera, se descartan inmediatamente todas las cartas de Invierno en juego.

La calidez de la primavera sube la moral y la vitalidad de los soldados. Si hay en juego una carta de Primavera cuando se concluye la batalla, cada jugador suma 3 a la fuerza de cada una de sus cartas de Mercenario si estos se encuentran entre los Mercenarios de más fuerza que hay en juego. Si hay dos o más cartas de Mercenario empatadas a la hora de determinar cuáles son los Mercenarios de más fuerza, todas las cartas empatadas suman 3 a su fuerza.

Ejemplo: En una partida de dos jugadores, Scott tiene un Mercenario de fuerza 2 y dos Mercenarios de fuerza 5 en su línea de batalla; Chris tiene un Mercenario de fuerza 1, un Mercenario de fuerza 4, una Heroína y una carta de Primavera en su línea de batalla. Como los Mercenarios de fuerza 5 de Scott son los Mercenarios de más fuerza en juego, se suma 3 a la fuerza de cada uno de ellos, consiguiendo un total de fuerza 18. El total de Chris es 15. Ninguna de las cartas de Chris suma 3 a su fuerza, ya que ninguna de ellas son las cartas de Mercenarios de más fuerza en juego.

El efecto de las cartas de Primavera no es acumulativo; si hay más de una carta de Primavera en juego, el efecto es exactamente el mismo que si sólo hubiese una carta de Primavera en juego.



Obispo (6)

Cuando se juega una carta de Obispo, se descarta la carta (o cartas) de Mercenario de más fuerza. Si hay dos o más cartas de Mercenario empa-
tadas a la hora de determinar cuáles son los Mercenarios de más fuerza, se descartan todas las cartas empatadas. Las cartas de Mercenario de un jugador pueden ser descartadas por una carta de Obispo incluso si el jugador ya ha pasado durante esa batalla. La carta de Obispo se descarta después de que haya sido jugada y sus efectos hayan sido resueltos.

El jugador que usó la carta de Obispo recibe entonces la ficha de Favor del Papa, y debe decidir en ese momento si la coloca en una región que no contenga un indicador de control, o si deja la ficha fuera del tablero.

La ficha de Condottiere no puede colocarse en una región que tenga el Favor del Papa. La ficha de Favor del Papa representa la protección que concede la Iglesia a esa región, evitando que se libren batallas en ella.

Ejemplo: En una partida de dos jugadores, Chris tiene un Mercenario de fuerza 6, un Mercenario de fuerza 3 y dos Mercenarios de fuerza 1 en su línea de batalla. Scott tiene un Mercenario de fuerza 6 y dos Mercenarios de fuerza 1 en su línea de batalla, y juega una carta de Obispo. Como la mayor fuerza de una carta de Mercenario en juego es de 6, todas las cartas de Mercenario de fuerza 6 son descartadas de las líneas de batalla de ambos. Scott recibe entonces la ficha de Favor del Papa, y debe decidir si colocarla en una región sin indicador de control, o si dejarla fuera del tablero de juego.



Cortesana (12)

Si, durante el paso de “Compara Fuerzas” de la resolución de batallas, la línea de batalla de un jugador contiene el mayor número de cartas de Cortesana, ese jugador recibe la ficha de Condottiere en vez del jugador que ganó la batalla. El jugador que ganó la batalla coloca su indicador de control en la región disputada, pero el jugador con más cartas de Cortesana recibe la ficha de Condottiere (y por lo tanto elige el lugar de la siguiente batalla y juega el primer turno de ésta).

Si hay dos o más jugadores que empatan a la hora de determinar quién es el jugador con más cartas de Cortesana en juego, es el ganador de la batalla quien recibe la ficha de Condottiere. Si hay dos o más jugadores que empatan a la hora de determinar quién es el jugador con más cartas de Cortesana en juego, y *también* hay empate a la hora de determinar quién es el jugador con un total de fuerza más alto, la ficha de Condottiere pasa al jugador sentado a la izquierda de la última persona que la controló.

La Cortesana tiene fuerza 1 pero **no** se considera una carta de Mercenario (y por lo tanto no se ve afectada por las cartas de Invierno, Primavera, Tambor o Espantapájaros). Ten en cuenta que la carta de Cortesana tiene un borde rojo y no naranja, y que su fuerza aparece impresa sobre un sello plateado y no sobre un escudo.



Tambor (6)

Una carta de Tambor da moral a la línea de batalla en la que se juega. Cuando se concluye la batalla, las cartas de Mercenario que se encuentran en la misma línea de batalla que un Tambor doblan su fuerza impresa. Se pueden jugar varias cartas de Tambor, pero su efecto no es acumulativo (es decir,

que la fuerza de las cartas de Mercenario no se triplica, cuadruplica, etc).

Si hay una carta de Invierno en juego durante la resolución de la batalla, cada carta de Mercenario de los jugadores con una carta de Tambor valdrá 2 de fuerza en vez de 1.

Ejemplo: Carrie tiene una fuerza total de 21 gracias a sus tres cartas de Mercenario. Si juega una carta de Tambor, su línea de batalla tendrá fuerza 42, o fuerza 6 si también hay en juego una carta de Invierno.

Si hay una carta de Primavera en juego durante la resolución de la batalla, los jugadores que cuenten con un Tambor en sus líneas de batalla deben doblar la fuerza impresa de sus Mercenarios antes de sumar los 3 puntos de fuerza adicionales de la carta de Primavera.

Ejemplo: La línea de batalla de John consiste en un Mercenario de fuerza 2, un Mercenario de fuerza 4, y un Tambor. También hay una carta de Primavera en juego, y la carta de Mercenario de más fuerza sobre la mesa es el Mercenario de fuerza 4. La fuerza total de John es 15.



Heroína (3)

La Heroína tiene fuerza 10 pero **no** se considera una carta de Mercenario (y por lo tanto no se ve afectada por las cartas de Invierno, Primavera, Tambor o Espantapájaros). Ten en cuenta que la carta de Heroína tiene un borde rojo y no naranja, y que su fuerza aparece impresa sobre un sello plateado y no sobre un escudo.



Espantapájaros (16)

La función de los Espantapájaros es engañar al enemigo. Jugar una carta de Espantapájaros permite al jugador devolver a su mano una de las cartas de Mercenario de su propia línea de batalla. Cuando un jugador usa una carta de Espantapájaros, puede decidir no coger una carta de Mercenario. No se puede usar una carta de Espantapájaros para recuperar una carta especial, una carta de la línea de batalla de otro jugador, o una carta de la pila de descartes. La carta de Espantapájaros se descarta después de que se haya jugado y se hayan resuelto todos sus efectos.



Rendición (3)

Cuando se juega esta carta, la batalla termina inmediatamente, y la región es capturada por el jugador que tiene la línea de batalla con más fuerza en ese momento.

Acuerdos entre Jugadores

En cualquier momento de la partida, los jugadores pueden comentar sus diferentes estrategias y llegar a acuerdos entre ellos. Pueden mostrar sus cartas a quien quieran, pero **no** pueden intercambiarlas. Por otra parte, los jugadores no están obligados a cumplir los acuerdos a los que hayan llegado.



Ganar la Partida

En una partida de 4, 5 ó 6 jugadores, la partida termina inmediatamente cuando, al final del paso de “Compara Fuerzas” de la resolución de una batalla, un jugador controla un total de 5 regiones o 3 regiones adyacentes. En una partida de 2 ó 3 jugadores, la condición necesaria para la victoria es controlar un total de 6 regiones o 4 regiones adyacentes.

Si, después de que haya concluido una batalla, todas las regiones del tablero han sido conquistadas, sin que se hayan dado las condiciones de victoria anteriormente explicadas, gana la partida el jugador que controle más regiones. Este caso puede darse cuando todas las regiones menos una han sido capturadas, y la región no capturada tiene el Favor del Papa.

Cómo Resolver los Empates

Si hay dos o más jugadores empatados a la hora de determinar quién tiene más regiones, se libra una batalla final. Sólo los jugadores empatados participan en esta batalla. En primer lugar, todos los jugadores se descartan de su mano completa. Después, el jugador en posesión de la ficha de Condottiere baraja todas las cartas del juego (110 cartas) y reparte 10 cartas a cada jugador, más 1 carta adicional por cada región que controlen.

En esta batalla final, el jugador que posee la ficha de Condottiere juega en primer lugar. Si el jugador que tiene en ese momento la ficha de Condottiere no es uno de los jugadores empatados, empieza la batalla el jugador sentado a su izquierda.

El jugador que gane esta batalla final gana la partida. Si esta batalla final termina a su vez en un empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Reglas Opcionales

Si los jugadores desean que sus partidas de CONDOTTIERE sean más largas o complejas, pueden incorporar una o más de las siguientes reglas.

Robar Después de la Batalla

En esta variante, los jugadores roban cartas al final de cada **batalla** y no al final de cada ronda de juego. De hecho, con esta variante, no hay rondas de juego propiamente dichas, sino sólo una serie de batallas.

En esta variante, los jugadores comienzan la partida con 7 cartas en vez de 10.

Durante la partida, las batallas se concluyen siguiendo los pasos que se explican a continuación.

1. Compara Fuerzas (como en las reglas normales)

2. Roba Cartas

Cada jugador puede robar hasta 3 cartas, pero no puede exceder su límite de cartas en mano. El límite de cartas en mano de un jugador es de 10 cartas más 1 carta adicional por cada región que controle.

Ejemplo: A Chris le quedan 9 cartas en la mano al final de una batalla, y controla 1 región. Por tanto, tiene un límite de cartas en mano de 11 cartas. Sólo puede robar 2 nuevas cartas, ya que si robase 3 estaría excediendo su límite de cartas en mano.

3. Elige la Siguierte Batalla (como en las reglas normales)

4. Descarta las Líneas de Batalla (como en las reglas normales)

Con esta variante, los jugadores no tienen la opción de descartarse después de cada batalla.

Puntos de Victoria

Esta variante proporciona un mayor componente de estrategia y negociación, ya que son necesarias varias partidas para determinar el ganador final.

Los jugadores acuerdan un número de puntos de victoria (20 ó 30 puntos por ejemplo), que deben conseguirse a lo largo de una serie de partidas de CONDOTTIERE. Los puntos de victoria se asignan después de cada partida del siguiente modo:

- Un punto por cada región que controle el jugador.
- Si un jugador gana una partida controlando 3 regiones adyacentes (4 regiones adyacentes con 2 ó 3 jugadores), gana 5 puntos de victoria adicionales que suma a los puntos ganados por cada región.

Se siguen jugando partidas hasta que uno o más jugadores alcancen o superen el número de puntos de victoria acordados. Cuando se llega a ese momento, gana el jugador con más puntos. Si hay jugadores empatados a puntos, se libra una batalla final, del mismo modo que en las reglas normales.

Nota: Cuando juegues con esta opción, te sugerimos que no uses también la variante de “Capturar Regiones”, explicada más abajo.

Reinos Más Grandes

Esta variante aumenta la duración de las partidas y hace más difícil ganar controlando regiones adyacentes.

Incrementa en uno el número de regiones adyacentes necesarias para ganar, de modo que en las partidas de 4, 5 ó 6 jugadores sean necesarias 4 regiones adyacentes (o 5 regiones en total) para ganar, y en las partidas de 2 ó 3 jugadores sean necesarias 5 regiones adyacentes (o 6 regiones en total) para ganar.

Capturar Regiones

Esta variante te permite capturar regiones ya controladas por otro jugador.

La ficha de Condottiere puede colocarse ahora en una región ya controlada por otro jugador, pero teniendo en cuenta que el controlador de esa región (el “defensor”) se beneficiará de una importante ventaja en el curso de la batalla: El defensor de la región puede pasar en su turno tantas veces como quiera, sin perder por ello la oportunidad de jugar cartas en un momento posterior de la batalla. Sin embargo, en cuanto juega su primera carta, debe seguir las reglas normales (lo que significa que si pasa después, ya no podrá volver a jugar a cartas durante esa batalla). Esta ventaja permite al defensor de la región jugar cartas incluso después de que todos los demás jugadores hayan pasado en sus respectivos turnos.

Si la batalla termina en empate, el defensor conserva el control de la región, y recibe además la ficha de Condottiere.

En esta variante, cuando se juega una carta de Obispo, la ficha de Favor del Papa se puede colocar en cualquier región (incluso en una que contenga un indicador de control), o se puede retirar del tablero (como en la reglas normales).

Cartas Ocultas

Esta variante introduce un mayor componente de faroleo.

Cuando un jugador suma a su línea de batalla una carta de Mercenario, Tambor, Heroína o Cortesana, la pone boca abajo. La siguiente vez que juega una carta, le da la vuelta a cualquier carta que esté boca abajo en su línea de batalla. Sin embargo, si un jugador con una carta boca abajo en su línea de batalla pasa, puede elegir no revelar la última carta que puso boca abajo. Al final de la batalla, antes de que se comparen las fuerzas, todos los jugadores muestran sus cartas ocultas.

Después de jugar una carta, se debe anunciar el total de fuerzas **mostradas** en la línea de batalla (no cuentes las cartas que siguen boca abajo).

Las cartas de Mercenario que están boca abajo no pueden ser recuperadas con cartas de Espantapájaros.

Si se juega una carta de Obispo, sólo se cuentan las cartas de Mercenario que están boca arriba. Las cartas de Mercenario ocultas no son afectadas por el Obispo.

Ejemplo: En una partida de dos jugadores, John tiene dos cartas de Mercenario de fuerza 6, y una carta de Mercenario de fuerza 10 boca abajo en su línea de batalla. Scott tiene una carta de Mercenario de fuerza 5 y dos cartas de Mercenario de fuerza 1 en su línea de batalla, y juega una carta de Obispo. Como la carta de Mercenario visible de más fuerza es el Mercenario de fuerza 6, todas las cartas de Mercenario de fuerza 6 son descartadas de las líneas de batalla de ambos jugadores. La carta de Mercenario de fuerza 10 oculta no se ve afectada por la carta de Obispo.

Créditos

Diseño de Juego: Dominique Ehrhard

Desarrollo del Juego: John Goodenough

Corrección: James Torr

Diseño Gráfico: Scott Nicely

Ilustración de Cartas: Tomas Jedruszek

Ilustración de Cubierta: David Palumbo

Dirección Artística: John Goodenough

Desarrollo Ejecutivo: Christian T. Petersen

Editor: Christian T. Petersen

Crédito de la Edición en Español

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Violeta Gallego

Edición: Jose M. Rey

Edición en español de Edge Entertainment

edge
www.edgeent.com