



Cuando acudimos a una papelería especializada a por los materiales, nos dimos cuenta que desde la prueba del *Bith* el papel pergamino de las cartas habla subido su precio casi al doble, lo que destrozaba el presupuesto. Como hablamos fijado un precio y no en serio aumentarlo sin aviso, buscamos otro tipo de papel. Encontramos otro más barato y bastante bonito... pero transparentaba, así que hacía falta otra hoja para ponerla detrás. El resultado: más gasto del previsto en el papel y el doble de papeles para cortar (además la carta regalada no era válida).

Por otro lado, el cartón pluma para el tablero también habla subido de precio (como todos los materiales), y no había suficiente, así que tuvimos que coger otro tipo, de menos calidad y **mucho** más difícil de cortar.

Cuando Alatar se llevó el cartón a casa y sacó unas copias del mapa que ya tenemos preparadas, se dio cuenta de que al fotocopiarlas se habían cortado los bordes de los cuatro trozos. Así que cuando fue a hacer las copias que faltaban aleccionó al copista y le pidió que de paso mejorara algo el color. Las nuevas copias salieron sin cortes y con un color muy vivo y detallado... pero días después nos dimos cuenta de que era tan detallado que se veían los trazos a lápiz del boceto y las correcciones...

El trabajo intensivo de Alatar (cortando el cartón base, para lo cual se dejó la mano hecha una pena, y forrando el mapa) y de Haldir\* (preparando el libro de reglas y el mathom, y empaquetando todo) terminó a altas horas de la madrugada del 5 de agosto, con el resultado de 10 tableros terminados (aunque no hubo suficiente forro de madera para todos), dos copias cortadas del mazo de cartas y las planchas de fichas sin cortar (algunas sin pegar siquiera).

Con eso Alatar y Haldir montaron a la mañana siguiente al autocar. Como era de esperar, se abrió la carpeta que contenía las planchas de fichas, que se cayeron y fueron pisadas por

varias personas más atentas al número de su ostento que al suelo... Durante el transbordo en Madrid Haldir fue en busca de sobres para terminar de empaquetar las reglas y cartas (pues también se acabó el papel de envolver), mientras Alatar se quedaba en la estación metiendo las cartas cortadas en bolsitas de plástico, que resultaron ser en su mayoría demasiado estrechas...

Una vez en la Estelcon, la idea era aprovechar la mañana de talleres para pegar las fichas y cortarlas, o al menos las correspondientes a dos juegos para la demostración de la tarde. Pero el pegamento en spray que llevábamos se acabó, faltaron cartones base y después resultó que habíamos pegado algunas fichas donde no era, y que el pegamento no aguantaba unido por lo poco que se echó. Además, evidentemente, no dio tiempo a cortar más que para un juego, y eso gracias a la inapreciable ayuda de Erkenbrand Lalaith de Cuernavilla.

Llegó la tarde de juegos y sólo disponíamos de una copia incompleta. Al prepararla hubo que pedir prestados dados (ya que no aparecían los que trajimos de Imladris). Por fin había llegado la hora y nada más podía salir mal... Excepto que la gran cantidad de gente jugando a diversos juegos hacía casi inaudibles las explicaciones de las reglas que Haldir intentaba dar a los jugadores... Por no mencionar los problemas posteriores para hacer llegar a cada comprador del juego sus fichas.

Esta larga serie de imprevistos (y alguno más que no cabía) es la razón de que os entregásemos el juego a medio montar. Pedimos disculpas a todos los que se hayan visto afectados, y agradecemos la ayuda de quienes evitaron que fuese aún peor.

En definitiva, tras la gran cantidad de horas de trabajo invertidas en el juego, el beneficio obtenido es el único capaz de compensar tamaño esfuerzo: la satisfacción de saber que mucha gente ha confiado en el juego, nos lo ha comprado, le gusta (más o menos) y ahora juega con él. En cuanto al dinero, apenas recuperamos gastos, pero eso es lo de menos.

---

\* Eran los únicos disponibles aparte de Sam Gamyi, que estaba coloreando los orlas de los galardones.

## Noticias breves

Los cartógrafos de la Casa trabajan en una copia fidedigna de un antiguo mapa del noroeste de Endor, fechado en tomo al año 1000 de la Tercera Edad.

Legolas Hojaverde (al igual que Haldir hace tiempo) ha caído en las garras de gente dedicada a secuestrar Elfos para ponerlos a trabajar en tabernas.

¿Logrará librarse para visitar la Casa de Elrond antes de volver a Edhellond? Por su parte, Cebadilla niega cualquier implicación en la trama.

Rogamos a cierta Hada del Río se abstenga de darnos la brasa respecto a cierto artefacto balístico (por cierto, aprovechamos para saludar a todos los Edhellondrim y a la demás gente que asistió a la Estelcon).

A todo esto, los arqueros de Imladris afinan su puntería de cara al concurso de tiro con arco en la próxima Estelcon de Númenor.

Recuerda que puedes contactar con nosotros en el apdo. 664, 47080 de Valladolid.

O si prefieres el email, escribe a [haldir@mixmap.com](mailto:haldir@mixmap.com)

Juega al *Juego de la Cabaña del Juego Perdido*. Próximamente en las mejores tiendas de la STE.

También está en marcha la adaptación del juego La Última Alianza para jugar por correo.

Hemos encontrado vagando por nuestros bosques a una extraña criatura que responde al nombre de Puka, quien nos ha informado de la próxima reaparición del

### **KERBEO KERBARO**

¿En verdad podremos disfrutar nuevamente de tan legendaria revista?

El viernes 1 de octubre se celebrará en Imladris la tradicional cena por el cumpleaños del señor Bilbo Bolsón, de Bolsón Cerrado y ahora residente en este Valle. Estáis todos invitados a venir (si este aviso llega a tiempo).



