

Dungeons & Dragons

42 challenge

*Resumen:*

*Corred insensatos.*

**Capítulo I**

# Introducción

Para esta experiencia intra coalición vamos a desarrollar un juego basado en Dungeons & Dragons personalizándolo a la comunidad 42. El objetivo es que los componentes del equipo se conozcan más y mejor, compartiendo experiencias lúdicas que ayuden a mejorar la convivencia y el Peer2Peer.

**Capítulo II**

# Instrucciones generales

Se jugará en un tablero (mapa de 42 personalizado), con un punto de SALIDA y otro al que hay que llegar, avanzando, abriendo puertas, descubriendo puertas ocultas, cajones secretos y cofres eliminando monstruos hasta llegar al punto DESTINO donde libraremos una batalla épica y liberaremos a un miembro del staff (en la aventura final a Joaquín).

**Capítulo III**

# Como jugar

* Se formaran grupos de 3 – 5 jugadores equilibrados en categorías (programador, astucia” inteligencia, habilidad”, ciberseguridad, portavoz del grupo.
* Hacer la ficha de grupo de juego.
* Se contara la historia y pondrá en situación a los jugadores explicando el entorno en el que se encuentran y parte de lo ocurrido.
* Tendrán que descubrir el funcionamiento de las puertas (ver apartado pruebas /gincana).
* Avanzar por el mapa se realizara tirando los dados de suerte (2 D8) para descubrir la prueba que hay que resolver antes de moverse por el mapa ( de 1 a 8 prueba fácil, de 9 a 16 prueba difícil) las pruebas se realizaran en grupo (ver apartado pruebas / movimientos).
* Al avanzar por el mapa puede encontrarse un monstruo aleatorio (ver apartado monstruos /aleatorios).
* Puertas ocultas, deberán de descubrir cómo se abre (ver apartado pruebas /ciberseguridad)

**Capítulo IV**

# Objetos

* **Puertas**

- Para realizar la apertura de puertas deberán encontrar el reto yincana ( ver apartado pruebas, tantas pruebas como puertas en el mapa) para conseguir la clave que abra la puerta.

* **Puertas Ocultas**

- Primero deberán de encontrar las puertas ocultas(depende del mapa).

- Segundo deberán superar la prueba para conseguir el código (ver apartado ciberseguridad).

* **Cajones**

- Siempre habrá el mismo número de cajones que de grupo de jugadores

- Primero deberán encontrar los cajones.

- Segundo deberán conseguir el código (ver apartado de ciberseguridad)

- Recompensa será siempre la misma una ficha de -3 para la tirada de suerte al enfrentarse al mounstro final.

* **Cofres**

- Primero deberán encontrar los cofres ocultos por el mapa( la mitad de cofres que de cajones).

- Segundo deberán conseguir el código (ver apartado de ciberseguridad).

- Recompensa (ver apartado objetos maravilloso).

* + - * **Objetos maravillosos**

**-** Tirar los dados para ver suerte (1D8), todos son de un solo uso.

- De 0 a 4

- Anillo de calor: Mientras llevas puesto este anillo, tienes resistencia al daño por frio.

- Abanico de Viento: Mientras sujetas el abanico puedes lanzar el conjuro Ráfaga de viento (congela al objetivo un turno).

- Amuleto contra detección: Te da invisibilidad durante un turno.

- Anillo Mental: Mientras lo llevas puesto puedes leer la mente en respuesta a una pregunta del Dungeon Master.

- De 5 a 8

- Amuleto de los planos: Da la posibilidad de conocer la localización de cofre en caso de que haya.

- Bolsa de habichuelas: dentro de la bolsa hay habichuelas mágicas, al vaciar la bolsa en el suelo destruye al objetivo que haya alrededor.

- Capa Arácnida: inmoviliza a un objetivo durante dos turnos.

- Cuerda de Engañar: el objetivo hace lo contrario de lo que dice durante dos turno.

Pruebas

### pruebas de código

**ft\_strcpy**

Archivos a entregar: ft\_strcpy.c

Funciones autorizadas: Ninguna

Reproduce el comportamiento de la función strcpy (man strcpy)

El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

**char \*ft\_strcpy(char \*dest, char \*src);**

**ft\_str\_is\_printable**

Archivos a entregar: ft\_str\_is\_printable.c

Funciones autorizadas: Ninguna

Crea una función que devuelva 42 si el string usado como parámetro contiene únicamente caracteres imprimibles y devuelva 0 si contiene otro tipo de caracteres.

El prototipo de la función deberá ser el siguiente: **int ft\_str\_is\_printable(char \*str**);

Tendrá que devolver **void** si str es un string vacío.

**ft\_strcapitalize**

Archivos a entregar: ft\_strcapitalize.c

Funciones autorizadas: Ninguna

Crea una función que ponga en mayúscula la primera letra de cada palabra y el resto de la palabra en minúsculas.

Una palabra es una secuencia (string) de caracteres alfanuméricos.

El prototipo de la función deberá ser el siguiente: **char \*ft\_strcapitalize(char \*str);**

Deberá devolver str.

**ft\_print\_memory**

Archivos a entregar: ft\_print\_memory.c

Funciones autorizadas: write

Escriba una función que muestre la región de memoria en la pantalla.

La visualización de la región de memoria estará dividida en tres “columnas” separadas por un espacio:

La dirección en hexadecimal del primer carácter de la línea seguido de “:”.

El contenido en hexadecimal, con un espacio cada dos caracteres, deberá ser completado con espacios si es preciso.

El contenido en caracteres imprimibles.

Si un carácter es no imprimible será remplazado por un punto.

Cada línea debe contener dieciséis caracteres.

Si size es igual a 0, no se muestra nada.

El prototipo de la función deberá ser el siguiente: **void \*ft\_print\_memory(void \*addr, unsigned int size);**

Deberá devolver addr.

**Solo los mejores saben mostrar la Z**

Archivos a entregar: z.

Funciones autorizadas: Ninguna.

Crear un archivo llamado z que devuelve Z, seguido de una nueva línea de, cada vez que el comando CAT se utiliza en el.

**¿Qué crees que imprimirá la siguiente sentencia?**

Comprueba tu respuesta. printf("Frase de prueba.\rotra frase encima\ny otras\b mas\n");

**Escribe un programa que pida un número entero,**

conteste al usuario: “Has introducido el numero (x), gracias”

**Escribe un programa que pregunte al usuario cuántos años tiene**

Conteste al usuario: “Ahora sé que tienes (x) años, gracias”.

**Cálculo de precios con descuento**

Escribe un programa que pregunte el precio, el tanto por ciento de descuento, y te diga el precio con descuento.

Por ejemplo, si el precio que introduce el usuario es 300 y el descuento 20, el programa dirá que el precio final con descuento es de 240.

**Cálculo de área y perímetro**

Escribe un programa que pregunte al usuario los dos lados de un rectángulo y presente por pantalla el cálculo del perímetro (**suma de los lados**) y el área (**base por altura**).

**Pasar de días a horas**.

Escribe un programa que pida al usuario los siguientes datos: días. Y le conteste con la cantidad de horas totales que son esos datos.

# Monstruos

|  |  |
| --- | --- |
| Aberración | Las aberraciones son seres en extremo anómalos y extraños Muchos poseen habilidades mágicas que se originan en sus mentes anómalas y no en las fuerzas místicas de la naturaleza. |
| Bestia | Las bestias son todos los animales no-humanoides que son parte del mundo natural. Algunos podrían poseer ciertos poderes mágicos, pero la gran mayoría no poseen ni inteligencia, ni organización social ni lenguaje. Dentro del tipo “bestia” se incluyen todos los animales conocidos, incluso dinosaurios o versiones gigantes de animales normales. |
| Celestial | Los celestiales son seres nativos de los Planos Superiores. Muchos son sirvientes de las deidades como mensajeros o agentes en el mundo mortal o en otros planos. Los celestiales son buenos por naturaleza así que el celestial que se desvía de la alineación benéfica es una horrible rareza. Entre los celestiales están: ángeles, couátles y pegasos. |
| Construcción | Una construcción es hecha no nacida. Algunos son programados para seguir instrucciones sencillas, mientras otros son capacitados con inteligencia y conciencia propias. Los golems son las construcciones más icónicas. Muchos seres nativos de Mechanus, tales como los modrones, son construcciones creadas de la materia pura de ese plano por la voluntad de poderosos seres. |
| Dragón | Los dragones son seres de orígenes ancestrales y temibles poderes. Los dragones verdaderos, que incluye a los dragones metálicos benéficos y los dragones cromáticos malignos, son seres de gran inteligencia y capacidades mágicas innatas. Dentro de esta categoría se incluyen seres relacionados con los verdaderos dragones pero menos poderosos, inteligentes y mágicos tales como guivernos, y pseudodragones |

|  |  |
| --- | --- |
| Elemental | Los Elementales son seres nativos de las planos elementales. Algunos son simples masas animadas de sus respectivos elementos, los elementales simples. Otros poseen energía elemental influída en su forma biológica. Las razas de genios, incluyendo los jinn y los efrit, forman las más importantes civilizaciones del Plano Elemental. Otros seres elementales son: azeres, acechadores invisibles y aguararas |
| Hada | Las hadas son seres mágicos fuertemente ligados a las fuerzas de la naturaleza. Viven en las grutas oscuras y los bosques nuboso. En otras palabras, están fuertemente relacionados al Plano de Faerie. Algunos también se encuentran en los Planos Exteriores, particularmente en Arbórea y Bestialia. Las hadas incluyen: Dríades, pixis y sátiros. |
| Felón | Los felones son seres retorcidos de los Planos Inferiores. Algunos son sirvientes de deidades, pero muchos laboran para archidiablos y príncipes demoníacos. Sacerdotes malignos y magos en ocasiones invocan felones al mundo material para pedirles favores. Si un celestial maligno es una rareza, un felón bueno es casi inconcebible. Los felones incluyen: demonios, diablos, perros infernales, rakshasas y yugolotes. |
| Gigante | Los gigantes son humanoides de tamaños extremos, pueden poseer múltiples cabezas como los etinos o deformidades como los fomorianos. Existen seis variedades principales de gigantes verdaderos: gigantes de montaña, de piedra, de frío, de fuego, de nube y de tormenta. Además, otros como ogros y troles son también gigantes. |

|  |  |
| --- | --- |
| Humanoide | Los humanoides son los principales seres del mundo de fantasía, pueden ser civilizados o salvajes.  Poseen lenguaje y cultura, muy pocos nacen con habilidades mágicas, aunque la mayoría puede aprender magia, todos son bipedales. Las razas más comunes son las más adecuadas para los jugadores: humanos, enanos, elfos y medianos. |
| Goblinoide | Los goblinoides son seres que existen en grandes números, son muy salvajes, brutales y usualmente malignos. Las razas goblinoides son: duende, hobgoblin, bugbear, orco, gnoll, lizardfolk y kobol. |
| Monstruosidad | Las monstruosidades son en sentido estricto los verdaderos “monstruos”, seres temibles, fuera de lo común, de lo natural y casi nunca benignos. Algunos son resultado de fallos en la experimentación mágica, otros productos de terribles maldiciones como los minotauros y los yuan-ti.  Las monstruosidades desafían toda explicación y su categoría se utiliza para cualquier ser que no pueda ser incluído en otros tipos. |
| Viscoso | Los viscosos son seres gelatinosos que rara vez tiene forma fija. Son usualmente subterráneos, viven en cuevas y mazmorras alimentándose de basura, carroña, y seres desgraciados que tengan la mala suerte de topar con ellos. Los pudines negros y los cubos gelatinosos son los más comunes viscosos. |
| Plantas | Las plantas en este contexto son seres vegetal extraordinarios. La mayoría son ambulatorios y algunos carnívoros. Las plantas más conocidas son las marañas y los treant. Seres fungosos como el gas de esporas y los micónidos caen en esta categoría. |

|  |  |
| --- | --- |
| NoMuerto | Los no-muertos fueron alguna vez seres vivos, arrastrados a un horrible estado de no-muerte por medio de prácticas necrománticas o alguna maldición impía. Los no-muertos incluyen cadáveres andantes, como vampiros y zombis, también espíritus sin cuerpos como fantasmas y espectros. |

El tamaño de un monstruo determina el dado utilizado para calcular sus puntos de golpe como se indica en la tabla.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tamaño** | **HP** | **Promedio por dado (aprox.)** |
| Diminuto | d4 | 2½ |
| Pequeño | d6 | 3½ |
| Mediano | d8 | 4½ |
| Grande | d10 | 5½ |
| Enorme | d12 | 6½ |
| Gigantesco | d20 | 10½ |

## Sentidos

La descripción de los sentidos indica la percepción pasiva (Sabiduría) del monstruo, además de describir cualquier otro sentido especial que el monstruo posea. Los sentidos especiales son:

### Vista ciega

Una criatura con vista ciega puede percibir lo que le rodea sin recurrir a la vista, dentro del radio indicado.

Criaturas sin ojos, como los grimorloks y cienos grises, típicamente tienen este sentido especial, como las criaturas con ecolocación o agudisimos sentidos, como murciélagos y dragones auténticos.

Si el monstruo es ciego esto se indica y significa que su Vista Ciega es el máximo rango de su percepción.

### Visión en la oscuridad

Una criatura con visión en la oscuridad puede ver en la oscuridad dentro de un radio específico.

Una criatura podrá ver en luz tenue dentro de un radio específico como si fuese luz brillante y en la oscuridad como si se tratase de luz tenue. No se puede discernir colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Muchas criaturas que moran bajo tierra tienen visión en la oscuridad.

### Sentido de vibración

Un monstruo con sentido de vibración puede detectar y discernir el origen de una vibración dentro de un radio específico.

Este sentido requiere el contacto directo con la superficie que transmite la vibración y no se puede utilizar para detectar seres incorpóreos o voladores.

Monstruos con capacidades de excavar usualmente tienen esta habilidad.

### Visión verdadera

Una criatura con visión verdadera pueden ver todo en su forma original, independiente del entorno.

Una criatura con visión verdadera puede, en un alcance específico, ver en la oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, automáticamente detectan ilusiones visuales y automáticamente tienen éxito en las salvaciones contra ellas y perciben la forma original de los cambiaformas o criaturas que fuesen transformadas por la magia.

# La precuela

El advenimiento de **Elisendra, Manipuladora de Almas Codificadas.**

## Introducción

Para esta experiencia de coalición vamos a desarrollar un juego basado en Dungeons & Dragons personalizándolo a la comunidad 42. El objetivo es que los componentes del equipo se conozcan más y mejor, compartiendo experiencias lúdicas que ayuden a mejorar la convivencia y el Peer2Peer.

## Historia

### Prologo

Nos encontramos en los primero días de nuestro kickoff a finales de Octubre el dia 28 por la tarde y entre todos decidis hacer el reto ( 404 – dormir no encontrado) de las 24 horas conectados hasta la noche halloween, la promotora de este evento fue **Elisendra, manipuladora de almas codificadas**, ya que esa noche al ser una noche mágica estaba urdiendo un plan para buscar un libro de gran poder, esa noche os encontrasteis un grupo bastante grande de compañeros, os reunisteis en la zona del break donde os reunisteis para cenar y planear las actividades nocturnas.

La noche empezaría recibiendo las pizzas con piña que alguien pidió por error y dando os una cena abundante aunque sacrílegas para los italianos, cualquiera diría que os están anunciado la aventura que esta por venir.

Justo después de terminar las pizzas, un grupo en el cual os encontrais decedis explorar el polo digital ya que nunca os dejan visitarlo ya que dicen que molestais a las personas que están trabajando, por supuesto la promotora de esta idea tenia claro que en cuanto viera la sala donde cree aver descubierto que esta se separaría del grupo para explorarla.

Bajais por la escaleras sin hacer mucho ruido para que la persona que esta de guardia en la recepción, aunque al bajar no veis a nadie y las puertas de cristal están cerradas a cal y canto al igual que se han cerrado las puertas contra incendios de las escaleras y el ascensor al pasarel ultimo de vosotros, asi que al no poder volver atrás decidis empezar la exploración y avanzar.

### Comedor A (todos juntos)

Luces apagadas solo iluminado por los neones rojos amarillos y verdes de la pared, todo esta limpio y recojido aunque en absoluto silencio, las puertas para salir al Patio A están cerradas y las del segundo comerdor abiertas y sale una luz blanca de las maquinas de caffe y food&beberage.

### Pasillo maquina de videojuegos

El pasillo sigue igual que las salas anteriores limpias y con la luz minima encendida. Al pasar por delante de la maquina de videojuegos esta se enciende y empieza a sonar una música fácilmente reconocible.

**Master:**  todo empieza a oscurecerse y hacerse borroso a vuestro alrededor, dándo os cuenta de que no es el mundo, sois vosotros que os desmayais.

(Durante el tiempo que han estado inconconsciente Melisandra desaparece, al despertarse deciden todos separarse para explorar en grupos).

Despertais extrañados todos sentados en la recepción de 42, ahora todo al mirar a vuestro alrededor veis la cosa mas extraña que os podíais encontrar y se escucha una voz de fondo que dice “BIENVENIDOS ALMAS VACIAS QUEREIS JUGAR A UN JUEGO?”. Y enfrente vuestra mirándoos fijamente una pequeña Driada que se ofrece a ayudaros y guiaros.



### Recepcion

Al mirar a vuestro alrededor veis todo muy oscuro y mohoso como si de alguna manera hubiesen pasado cientos de años, la paredes desconchadas a medias, con marcas de animales y las puertas que tradicionalmente eran de cristal superlimpio, ahora solo son una capa de tierra marron que no deja pasar la luz. Las puertas a vuestras espaldas están cerradas y solo se abren desde el otro lado, un golpe seco y estruendoso sale por el hueco del ascensor, este esta bloqueado, sale polvo negro y sangre por las rendijas de las puertas.

Las taquillas en vez de blancas están amarillas por el paso del tiempo, al igual que la mesa del recepcionista, amarillenta, ajada y mordida o destrozada por animales salvajes, las luces de neon esta en parte rotas y partes que funcionan a medias.

#### Cajones

Tras la **mesa** de recepción hay (X) cajón, las **taquillas** de los conserjes hay (X) cajón, debajo de la **escalera** hay (X) cajón, se abren con retos de ciberseguridad.

Usar 1D20 para suerte.

### Comedor A

Al entrar al comedor empezais a imaginaros donde estais y que a ocurrido ( otra tormenta solar lo ha destrudido todo !!!!) pero eso no explica como las paredes están arañadas, mohosas y la pintura cayéndose a trozos, ni como los cristales están tan sucios y sobretodo porque huele tan mal.

### Patio interior A

Las puertas están cerradas, los critales al igual que las puertas de recepción, tan sucias exteriormente que no alcanzais a ver que hay en su interior, solo intuir que algo se mueve, pero todo esta demasiado sucion y oscuro para distinguir que es.

Comedor B



Entrais sin miedo ya que es una zona bien conocida por todos sin embargo, un repentino escalofrio os recorre la espalda, no es posible que haga tanto frio ni reconoceis la corriente de aire que allí notais, la oscuridad os invade a medida que avanzais adentrándoos en el comedor, parece mas una cueva que un sitio donde soliamos renirnos y comer con una charla animada, al fondo están las maquinas de vending parpadeando, y a la derecha las neveras habiertas.

Os sentis observados por alguien y vuestro corazón se acelera, cuando de repente de un golpe seco se cierran las puertas.

**Master:**

Acosador invisible: ***Invisibilidad.*** El acosador es[invisible](https://www.dndbeyond.com/compendium/rules/basic-rules/appendix-a-conditions#Invisible) .

***Rastreador impecable.*** El invocador (para invocarlo primero hay que ganarle prueba de programación, en caso de tirada de suerte <=0 el acosador ataca a tu grupo dos veces) le da una presa al acosador(ataca dos veces. El acosador conoce la dirección y la distancia hasta su presa siempre que los dos estén en el mismo plano de existencia. El acosador también conoce la ubicación de su invocador.

**Sentidos**[Visión en la oscuridad](https://www.dndbeyond.com/compendium/rules/basic-rules/monsters#Darkvision)

Todas las puertas están cerradas, no hay nadie mas en los pasillos.

### Maquina de videojuegos

Llegais al corredor derecho del polo, todo esta oscuro hay mucho musgo por las paredes **DE PIEDRA**!!! Si de piedra, al caerse la pintura de las paredes que conoceis deja al descubierto las verdaderas paredes del **Polo,** el edificio es tan antiguo pero reformado, la humedad se concentra en el borde del suelo donde se une con las paredes solo podeis girar a la izquierda.

**Master:** LA maquina de videojuegos te da la opción de elegir un código de cada para ver si abren el tesoro.

### Pasillo

Oscuro húmedo solo iluminado por las luces de vuestros móviles, a los que les queda poca batería, aunque solo llevais un pocos minutos andando y explorando los móviles están casi agotados, las pareces de piedra grisácea, los suelos sucios llenos de polvo y los restos de pintura caída, ese olor a humedadd os hace preocuparos y no os deja ver lo que esta por venir.

Al final de el algo ha cambiado, puertas mohosas (imposibles de abrir aunque la tirada de suerte sea buena), ha desaparecido un pasillo por completo siendo sustituidos por un muro de piedra oscuro con muchas formas y sombras extrañas que se asemejan mucho al cielo estrellado de una noche especial como la de hallowen, también donde se supone que seguía el pasillo hasta el final hay una puerta grande de madera maciza de un color chocolate intenso con dos grabados uno a cada lado, a la izquierda la constelación de **Orion** y a la derecha la constelación de **T**auro, en posición de lucha entre ellos y en el centro una sola estrella resaltada **Aldebaran**

### Puerta oculta

En la pared de la noche estrellada, se ve lo que parece las estrellas **DM:** ( y lo que parecía que es una puerta de madera tambiren os indica la posición de la estrella, aldebaran, que habre la puerta oculta) será un código? Una pista? Una clave?.

### Pasillo Oculto

Todo esta oscuro huele a rancio, viejo, como un libro olvidado en una estantería desde el dia que lo compraron, avanzais y solo veis sombras mas oscuras que la oscuridad de un pasillo sin ventanas, esas sombras se mueven! A vuestro alrededor, escuchais ruidos pasos conversaciones apenas audibles y rara vez entendibles, pero hay algo que si entendeis ES ELLA, que querrán decir, ELLA LO RECLAMA!!, que? Os preguntais, quien habla? Quien es ella? Que reclama?.

Al avanzar veis una sola sombra delante de un altar de madera, rodeado por velas encendidas?? Pero esas llamas no dan luz son llamas negras, violáceas a veces y seguís escuchando a una persona hablar, una voz de mujer relatando una serie de frases sin sentido, de pronto las llamas se vuelven blancas y se elevan hasta el techo con un estruendo enorme y una luz cegadora para volverse de su color natural.

Lo que fuera lo que estaba pasando ha terminado y allí no hay nadie!!, solo el altar.

Una corriente de aire os empuja desde la espalda, como alentandos a que avancéis pero no podeis porque al fondo hay una figura oscura con ojos brillantes en un color rojo, su mirada esta fija en vosotros.



**Minotauro: Sentido de la localización:**Los minotauros tienden a vivir en laberintos debido a que su mente está adaptada a estos lugares.**vision en la oscuridad, inteligencia +2.**

**S**olo podeis salir por donde habeis entrado, la otra salida solo se habre con la fuerza del Minotauro.

**DM:** al registrar al Minotauro en su bolsa encontrais **1D4 para suerte de premio.**

Volveis por donde habeis venido.

### Cruzar la puerta

Mirais alrededor, el pasillo esta iluminado por velas, y con olor a cera quemada, la Luz tilitante solo os deja ver sombras en movimiento y escuchais una voz de mujer relatando un conjuro frente a un gran ventanal. Al principio no la reconoceis pero ……

Al percatarse de vuestra presencia una sonrisa se le marca en la cara y os dice:

**HOY ES EL ULTIMO DIA DE LIBERTAD QUE HABEIS TENIDO ESPERO QUE LO HAYAIS DISFRUTADO**.

Por fin la reconoceis es Elisendra!! Y os dais cuenta de que al despertaros en la recepción no estaba y no os habíais percatado de esto hasta ahora, entonces ¿? Ella os dejo inconsciente?

Para vencerla tendréis que entrar en su mente:

¿quieres jugar a un juego?

Para resolverlo teneis 10 minutos, en caso de no conseguirlo la conversación sigue:

**PORQUE A PARTIR DE AHORA SEREIS MIS ESCLAVOS!!! Y DOMINARE 42 HASTA EL FIN DE LOS DIAS:**

**SEGMENTATION FAULT!!!**

**Fin?**

**esto solo es un prologo de la aventura que os espera.**

**Gracias por jugar a mi juego, os espero con nuevas aventuras y ansias de jugar.**