



GDM GAMES

Aliens, robots, monstruos, perros, gatos, misterios, reimpresiones y un río.

Un año más venimos cargados de novedades para toda la familia.

Para nuestra colección de juegos Sherlock, tenemos 3 casos nuevos. **Incidente canino** y **¿Dónde está Alba?** para la serie Junior y **Villa Diodatti** para la serie adulta.

Para los más peques nos llega **1 2 3 Bitmax** un juego de memoria en el que deberán descubrir si uno de los monstruos de las cartas ha aparecido, ha desaparecido, se ha movido o se ha intercambiado de posición con otro.

Para 2 participantes; **Gohut**, nos propone un competición entre dos

ejercitos en una batida de caza de gohuts, unos monstruos que plagan nuestras tierras. Y **Adaptoid 24**, un impresionante duelo entre el cazador y la presa. Como adaptoid, estudia a tu presa, evoluciona y caza al genetista antes de que escape o... si eres la presa, trata de adivinar los movimientos del monstruo y utiliza las instalaciones tecnológicas a tu favor.

Nilo nos convierte en constructores en el antiguo egipto, que tratan de levantar esfinges y obeliscos de su color mientras tratan de prever las crecidas del caprichoso Nilo.

Y por último, **Origame**, un original juego de doblar, aplastar retorcer papel para que el resto de participantes pueda adivinar tu creación. Haz lo que sea para alcanzar la iluminación y ser el mejor haciendo "Origame".



ÚLTIMA HORA / ÚLTIMA HORA / ÚLTIMA HORA

EL TRANSBORDADOR

En El transbordador nos encanta la fantasía, ciencia-ficción, terror, weird... y este año presentamos 7 emocionantes aventuras que marcarán a quien se atreva a adentrarse!

A propósito de Lovecraft, es un conjunto de seis relatos inspirados en la cosmogonía clásica del maestro de Providence, cada uno en un espacio y tiempo diferentes para acercarnos al horror cósmico.

Madre es una obra compleja y metaliteraria que toma como punto de partida la space opera para ahondar en el horror cósmico, viajando en el espacio-tiempo y las realidades múltiples.

Solo *El velo* separa lo que queda de humanidad de la desolación. Los róvegars, las bestias que sirven al caos y alimentan el velo con cada muerte, han situado a la humanidad al borde de una situación límite, su inminente extinción.

Hay otros mundos posibles. Mundos llenos de *Historias Phantásticas* en los que lo deforme y lo diferente te llevan a un nuevo terror rural; mundos en los que naves espaciales filosofan sobre las grandes preguntas de la vida; mundos en que los monstruos se desatan en una visita al oculista; mundos exóticos en los que luchar por un amor prohibido y otros en los que el apocalipsis llega en forma de babosas gigantes.

After Punk nos transportará a los años 80. Donde las bandas siniestras y las drogas desconocidas son el combustible de las convulsas y vibrantes noches de Valencia, escenario en el que un ingenio grupo de punks se sumerge en las entrañas de la escena musical underground mientras lidia con los oscuros rincones de la mitología valenciana.

Conoce y vive a lo largo de 150 microrelatos la vida de *El edificio*, la construcción más grande del mundo, desde su existencia preexistencial hasta su desaparición y olvido, pasando por su concepción, su construcción, su inauguración, su deterioro y su caída.

Negorith 2: Suelos y pesadillas, nos presenta una ciudad desierta, rodeada de oscuridad, de repente han aparecido unas pocas personas. Se sienten extraños, ya no necesitan respirar. Ni comer. Y no envejecen. Pero están solos. O no, porque alguien ha comenzado a cazarlos.

7 propuestas muy diferentes pero que esperamos que os atrapen desde la primera página y que deseamos que disfrutéis, soñéis y os emocionéis tanto como nosotros con cada una de ellas.

Conoce nuestro PATREON y súmate a la tripulación de

EL TRANSBORDADOR



Relatos mensuales, acceso a nuestras novedades y mucho más!

<https://www.patreon.com/eltransbordador>



A PROPÓSITO DE LOVECRAFT

ÁLVARO APARICIO

A propósito de Lovecraft es un conjunto de seis relatos inspirados en la cosmogonía clásica del maestro de Providence.

Cuatro veces he contado esta historia, y las cuatro veces sentí el deseo de no haberlo hecho. Si regreso a ella por quinta vez, es por el aprecio y el respeto que te profeso. Pero ten cuidado, te advierto... [...] el descenso será largo.

A propósito de Lovecraft es un conjunto de seis relatos inspirados en la cosmogonía clásica del maestro de Providence.

Cada relato se ubica en un espacio y tiempo concretos en los que Álvaro Aparicio consigue dar una vuelta de tuerca al universo de H.P. Lovecraft para traer el horror cósmico a su propio paradigma literario.

CATEGORÍAS

- LOVECRAFT
- TERROR



EL VELO

GRETA MUSTIELES SALVADORO

Mi nombre es Sidaya, hija de Yrea, nacida en Isla Verde. Guerrera de las huestes de Riela, superviviente del horror de Uhda, huérfana de la cascada y protectora del velo.

Solo el velo separa lo que queda de humanidad de la desolación. Los róvegars, las bestias que sirven al caos y alimentan el velo con cada muerte, han situado a la humanidad al borde de una situación límite, su inminente extinción. Sidaya, Hadine y Évelar deberán emprender una misión suicida que los llevará hasta sus propios límites.

El velo nos permite nadar en el mundo interior de cada uno de ellos, lleno de intrigas y contradicciones, tan humanas y tan fantásticas a la vez.

CATEGORÍAS

- FANTASÍA
- AVENTURA



MADRE

ISABEL DEL RÍO

El espacio, oscuro e inhóspito. Ahora, nuestro hogar. Las estrellas titilan al fondo de mis retinas, recordándome la muerte de gigantes que nunca llegaré a conocer y no alcanzo ni a imaginar.

Para garantizar la supervivencia como especie, la humanidad se vio obligada a abandonar la Tierra. Solo pudieron escapar niños acompañados por un adulto, condenados a vivir en opresivas cápsulas espaciales.

MADRE es una obra compleja y metaliteraria que toma como punto de partida la space opera para ahondar en el horror cósmico, viajando en el espacio-tiempo y las realidades múltiples.

CATEGORÍAS

- CIENCIA FICCIÓN
- TERROR



NEGORITH: SUEÑOS Y PESADILLAS

IVÁN LEDESMA

La realidad está sobrevalorada.

Eso le había dicho el tipo de la silla de ruedas mientras lo acompañaba fuera de la galería de arte, justo antes de despacharlo con un par de golpecitos condescendientes en la espalda.

En una ciudad desierta, rodeada de oscuridad, de repente han aparecido unas pocas personas

Se sienten extraños. Ya no necesitan respirar. Ni comer. Y no envejecen. Pero están solos.

O no, porque alguien ha comenzado a cazarlos...

CATEGORÍAS

- FANTASÍA URBANA
- TERROR



HISTORIAS PHANTASTICAS

VARIOS

Hay otros mundos posibles. Mundos en los que lo deforme y lo diferente te llevan a un nuevo terror rural; mundos en los que naves espaciales filosofan sobre las grandes preguntas de la vida; en que los monstruos se desatan en una visita al oculista; mundos exóticos en los que luchar por un amor prohibido y otros en los que el apocalipsis llega en forma de babosas gigantes.

En estas páginas acechan niños que leen en plena calle por la noche, llamadas misteriosas en la madrugada, pacientes psiquiátricos, extraños reyes mágicos, trasplantes que no salen como se esperaba, luchas de religión, héroes poco heroicos y brujas.

Esta primera compilación de relatos fantásticos, nacida de la colaboración entre la escuela online de escritura de ciencia ficción, fantasía y terror Phantastica.com, la revista Windumanoth y la editorial El Transbordador, os trae una muestra de lo variada, rica y fascinante que puede ser nuestra literatura de género actual.

CATEGORÍAS

- CIENCIA FICCIÓN
- FANTASÍA
- TERROR
- OTRAS NARRATIVAS



AFTER PUNK

ALFREDO ÁLAMO

Está a punto de amanecer y Juan Larva difumina los pasos al caminar sobre la acera, esquivando adoquines enmohecidos, saboreando los siglos que pesan sobre la calle de los Trinitarios, lanzando una mirada venenosa a los últimos borrachos del Carmen que bordean la frontera de su jurisdicción. Suerte tienen de que ya esté cansado.

Años 80. Las bandas siniestras y las drogas desconocidas son el combustible de las convulsas y vibrantes noches de Valencia, escenario en el que un ingenuo grupo de punks se sumerge en las entrañas de la escena musical underground. Decididos a dejar su huella en la historia, descubrirán el verdadero significado de la camaradería y el poder transformador de la música a la vez que deberán lidiar con los oscuros rincones de la mitología valenciana.

¡Prepárate para una experiencia punk desenfadada que te llevará al borde del caos!.

CATEGORÍAS

- FANTASÍA
- AVENTURA



EL EDIFICIO

SANTI PÉREZ ISASI

En el principio de los tiempos solo había tiempo, y luz y oscuridad y otras cosas que vinieron después. Pero ya entonces, en esa tiniebla extraña y sin motivo, el edificio esperaba agazapado y prudente. En términos absolutos, podría decirse que el edificio existía antes que el universo: que el universo se creó para que un día pudiera llegar a construirse el edificio.

Conoce y vive a lo largo de 150 microrelatos la vida del edificio más grande del mundo, desde su existencia preexistencial hasta su desaparición y olvido, pasando por su concepción, su construcción, su inauguración, su deterioro y su caída.

A partir de estos relatos, cada lector puede sacar sus propias conclusiones, ver en él una metáfora de la vida, del universo, de Dios o solo 150 relatos sin sentido..

CATEGORÍAS

- CIENCIA FICCIÓN
- MICRORELATOS



Narración
Capítulo IX. Ja a la venda.

Amb relats i il·lustracions de:
Emilio Bueso, Carme Torras, Eduard Martí, Isabel del Río, Sergi G. Oset, Mónica Marrón, Ricard Ruiz Garzón, Mireia Rubio, Javi Fernández, Rebeca Zamora, Raúl Sala Fernández, Frank Roger, Abraham Ayala, Hermanos LaPlace, Arnau Vendrell, Raúl Gil, Nil Castellort, Marc Teixidó, Ana Soriano, Montse Notari, Mónica Carrión, Alex Santaló, Laia Solé, Teresa Suau, Marina Pedrés, Cristina Llorens, Diego A. Bartolomé y Gustavo Desimone.

www.narracion.com

1 2 3 BITMAX

Bitmax y sus amigos viven en el Bosque Azul. Vigila sus movimientos usando tu memoria.

Las cartas de 1 2 3 BITMAX son iguales por los dos lados... excepto por un **pequeño detalle**, un personaje puede aparecer o desaparecer, moverse, darse la vuelta o pueden intercambiarse la posición dos personajes.

El vigilante se encargará de asegurarse que todos cierran los ojos cuando el lo diga y de elegir una de las cartas y darle la vuelta. Cuando todos abran los ojos, por turnos, deberán decir qué carta ha cambiado y cómo ha cambiado.

Si alguien acierta se queda la carta y acaba la ronda. Si nadie descubre qué carta ha cambiado y cómo, también acaba la ronda. Quién tenga más cartas gana!

FICHA TÉCNICA

- 2-4 JUGADORES
- + 10 AÑOS
- 45 MINUTOS



ADAPTOIDE 24

Pedro Berenguel Nieto y Amelia Sales nos traen este original duelo que rememora las típicas escenas de persecución y caza de la ciencia ficción. El depredador contra su presa. Monstruo contra humano.

Como Genetista deberás elegir una sala en la que esconderte y aprovechar sus ventajas para escapar del Adaptoide a lo largo de 12 tensos turnos.

Muévete por las salas buscando equipo y preparándote para cuando el combate sea inevitable.

Como Adaptoide tu objetivo será adivinar en qué sala se esconderá el Genetista, mejorar tus habilidades y dejar trampas en las salas para atraparlos. Da caza al Genetista y aprovecha cada vez que logre engañarte y escapar de tus garras para dejar crías en la sala y adaptarte a la situación.

FICHA TÉCNICA

- 2 JUGADORES
- + 10 AÑOS
- 20 MINUTOS



OMERTA

1932 Chicago: Eres el capo de una de las familias mafiosas más importantes y acabas de recibir un soplo, la policía está haciendo redadas en todos los almacenes de la ciudad, deshazte de todo el alcohol ilegal antes que las otras familias.

Trata de reducir tu inventario de botellas de alcohol antes que los otros. Solo quien lo consiga escapará de ir a la prisión.

Observación, deducción y astucia serán la clave para lograr deshacerte de todo el alcohol ilegal de tu almacén. No hay amigos en Omerta, cada uno se preocupa de su familia.

FICHA TÉCNICA

- 3-5 JUGADORES
- + 10 AÑOS
- 20 MINUTOS



Gohut

¡La fanfarria de las cornetas marca el inicio de la batida anual, conquistad la montaña y dad caza al monstruo!

Basado en el universo de «La danza del gohut» de Ferran Varela, nos llega esta batalla a dos jugadores por alcanzar la cueva del gohut antes que el ejército contrario.

Los ejércitos participarán en la batida anual de caza de gohut para granjear honor y respeto para el nombre de su familia, deberán mover sus unidades por el mapa para proteger su general mientras tratan de alcanzar y controlar la cima de la montaña, donde se encuentra la cueva del gohut.

FICHA TÉCNICA

- 2 JUGADORES
- + 10 AÑOS
- 20 MINUTOS



Origamé

«Oru» significa Doblar, «Kami» papel, «game» juego...

Dobla, gira, arruga y da forma a tu hoja de Origami e intenta hacer algo que los otros puedan reconocer...

Todos debéis elegir, en secreto, una de las imágenes. Tenéis 2 minutos para doblar, girar, arrugar y dar forma a vuestra hoja de Origami. NO está permitido cortar ni romper la hoja.

Si los jugadores de tu derecha y de tu izquierda pueden acertar qué es tu creación, ganaréis puntos.

El jugador con más puntos ascenderá a Sensei Maestro.

FICHA TÉCNICA

- 3-6 JUGADORES
- + 8 AÑOS
- 30 MINUTOS



NILO

La crecida anual del Nilo es inminente, construye y prepara tus embarcaciones en la riba y adelántate a tus contrincantes.

Construye estructuras alrededor del río y haz zarpar a tus barcos tratando de prever la crecida anual. Pero ten cuidado, las construcciones más bajas pueden desaparecer bajo las aguas.

Por turnos construid edificios en la riba, la loseta con el valor más bajo determinará la dirección en la que el río seguirá creciendo.

Cada construcción de tu color que sobreviva al final de la partida otorgará puntos. El participante con más puntos, tomará el control del Nilo.

FICHA TÉCNICA

- 2-4 JUGADORES
- + 10 AÑOS
- 30 MINUTOS



SEMILLAS DE ROL

8 TESOROS

SE DICE QUE PERDIDA EN MEDIO DEL OCEANO, RODEADA DE UNA MISTERIOSA NIEBLA MÁGICA, SE ESCONDE DE LOS NAVEGANTES LA MISTERIOSA ISLA DE LA NIEBLA ETERNA, LAS LEYENDAS PIRATAS CUENTAN QUE, A VECES, SE VE LA LUZ DE UN LEJANO FARO FANTASMAL EN MITAD DE LA NIEBLA, PERO NADIE SE HA ATREVIDO A ENTRAR EN LA NIEBLA PARA COMPROBARLO. AHORA, SIN MAYOR EXPLICACIÓN, EL FARO LLEVA ENCENDIDO TRES DÍAS Y PUEDE VERSE DURANTE LA NOCHE.

- ADENTRARSE EN LA NIEBLA SIGUIENDO LA LUZ DEL FARO Y LLEGAR AL A ISLA DEL FARO.
- INVESTIGAR EL ORIGEN Y PROPÓSITO DEL FARO FANTASMAL.
- ENCONTRAR EL TESORO DE BARBACALVA.

GIRO

EL CAPITÁN BARBACALVA UTILIZA LA MISTERIOSA ISLA COMO ESCONDITE PARA SU BARCO Y SU TRIPULACIÓN. CUANDO ESTÁN FUERA DE LA ISLA, EL FARO SE ENCIENDE SOLO DURANTE UN RATO DURANTE LA NOCHE PARA GUIAR AL BARCO DE VUELTA. AHORA, HAN PERDIDO EL MAPA DE SU BOTÍN Y HAN ENCENDIDO EL FARO PARA BUSCARLO. ¿LES AYUDARÉIS O BUSCARÉIS SU TESORO PARA VOSOTROS?

MARC SIMÓ

Clásicos de EL TRANSBORDADOR



3 Clásicos de nuestro catálogo vuelven a las estanterías de las librerías en forma de reimpresión este año, reimprimimos 3 clásicos que no podéis dejar pasar.

Asuntos de muertos

Dicen de esa casa, esa que ves ahí con un seis pintado de verde en la fachada, que ahí se habla con los muertos. Que si pagas una módica cantidad te pondrán en contacto con el más allá. ¿Qué puedo decirte? He visto salir de ella a hombres descompuestos, lívidos. A mujeres llorando que no volvieron jamás.

El arcano y el jilguero

Mezen el Ariete es un Arcano del Tormento, un demonio inmortal que disfruta desollando a sus víctimas. Su oficio, torturador al servicio del Imperio, lo ha llevado a cometer crímenes aberrantes contra personas indefensas, y la única ayuda con la que cuenta para sobrellevar la culpa es el convencimiento profundo de que lo hace por un bien mayor.

Negorith

Gris tiene una vida normal y corriente hasta que se ve envuelta en un incidente con un demonio que la lleva al borde de la muerte. Con sus extraños poderes recién descubiertos entrará en un mundo secreto de guerras antiguas, entidades invisibles, ángeles y demonios, seres contenidos en frascos y puertas a otros universos. Pronto comprenderá que nuestra realidad está comprometida por una amenaza que escapa a los límites de la razón.



Clásicos de GDM GAMES



Este 2023, además de nuestras novedades tenemos varias reimpressiones de algunos de nuestros juegos más vendidos.

Shikoku: la búsqueda del camino medio. (4ª edición)

Los jugadores encarnan a peregrinos que tienen como objetivo ascender los 33 escalones que llevan a la pagoda, pero siempre buscando el camino medio, evitando los extremos. Tratando de no llegar los primeros ni quedar los últimos.

Banjooli Xeeet. (4ª edición)

La tribu Noamomi debe elegir a un nuevo hechicero. Los aspirantes a ocupar el cargo competirán tratando de adivinar en qué posición terminarán los avestruces en la milenaria carrera y así demostrar su valía. El anciano de la tribu levanta la valla del cercado y ¡Comienza esta alocada la carrera por convertirse en el nuevo hechicero!

Room: Agus y los monstruos. (3ª edición)

Room es un juego de cartas en el que los jugadores tienen que librarse de la ropa sucia, de los libros y de la comida que Agus tiene esparcidos por su habitación. El jugador inicial, determina un palo al que irá la ronda (ropa, comida o libros) y todos deben jugar entre 1 y 3 de sus cartas. Quién juegue más elementos del palo ganador se llevará todas las cartas. Al final del juego quién más monstruos tenga entre sus cartas será el ganador.



SHERLOCK

Reúne a tu equipo de investigadores o afronta tú solo los misterios que esconde cada caso de la serie Sherlock.

En Sherlock, cada detective leerá y analizará sus cartas, pero solo podrá comunicar al resto de participantes las palabras marcadas. Por turnos, cada detective deberá revelar o descartar una de sus cartas según valore si es relevante para el caso o no.

La serie Sherlock cuenta ya con 30 títulos diferentes.

Tenemos preparados 3 nuevos casos: **Villa Diodati** de Ricard Ruiz Garzón y dos nuevos Sherlock Junior: **¿Dónde está Alba?** e **Incidente canino** de Josep Izquierdo y Martí Lucas.

Villa Diodati

El fantástico manuscrito de Frankenstein ha sido robado en Villa Diodati. Sus famosos ocupantes insisten en su inocencia, pero uno miente. ¿Quién es el culpable? ¿Cómo lo ha hecho? ¿Por qué? Vuestro equipo de detectives deberá analizar las pistas para responder a estas y otras muchas preguntas.

¿Dónde está Alba?

Alba debería haber vuelto a casa después de clase, pero son las ocho de la tarde y no hay rastro de ella. ¿Qué ha ocurrido? ¿Dónde está Alba? ¿Alguien la ha visto? Vuestro equipo de detectives deberá analizar las pistas para responder a estas y otras muchas preguntas. ¿Conseguiréis resolver el misterio de su desaparición?

Incidente canino

Pau se ha llevado una desagradable sorpresa al pisar una caca de perro cuando volvía a casa. ¿Quién es el responsable? ¿Por qué nadie la ha recogido? Vuestro equipo de detectives deberá analizar las pistas para responder a estas y otras muchas preguntas. ¿Ayudaréis a resolver el misterio?



EL TRANSBORDADOR

SÍGUENOS EN NUESTRAS REDES SOCIALES

f i t

@EDICIONESELTRANSBORDADOR
@EDICIONES_EL_TRANSBORDADOR
@EDTRANSBORDADOR

WWW.EDICIONESELTRANSBORDADOR.COM/

Editor: Francisco "Pak" Gallego

GDM

SÍGUENOS EN NUESTRAS REDES SOCIALES

f i t j

@GDMGAMES
@GUERRADEMITOS

WWW.GDMGAMES.COM

Editor: Francisco "Pak" Gallego