

Mock up
Entrega 1 – IIC 2513
Grupo 112

Integrantes:

- Camilo Romero
- Eduardo Contreras

Resumen

La propuesta de juego planteada tiene por nombre **Conquer of Cathay**. Es un juego de manejo de recursos y conquista para 3-4 jugadores. El objetivo principal es obtener 10 puntos de victoria antes que el resto de jugadores. El ganador será nombrado maestro conquistador de Cathay.

Las mecánicas principales son construir asentamientos para obtener recursos y reclutar soldados para destruir asentamientos rivales. De modo que, un jugador se puede enfocar en obtener puntos de victoria o hacer que sus rivales pierdan puntos de victoria.

Elementos del juego

Tablero:

El tablero consiste en 19 casillas hexagonales. Cada vértice de las casillas es seleccionable para colocar asentamientos. Por último, las aristas son seleccionables para construir caminos.

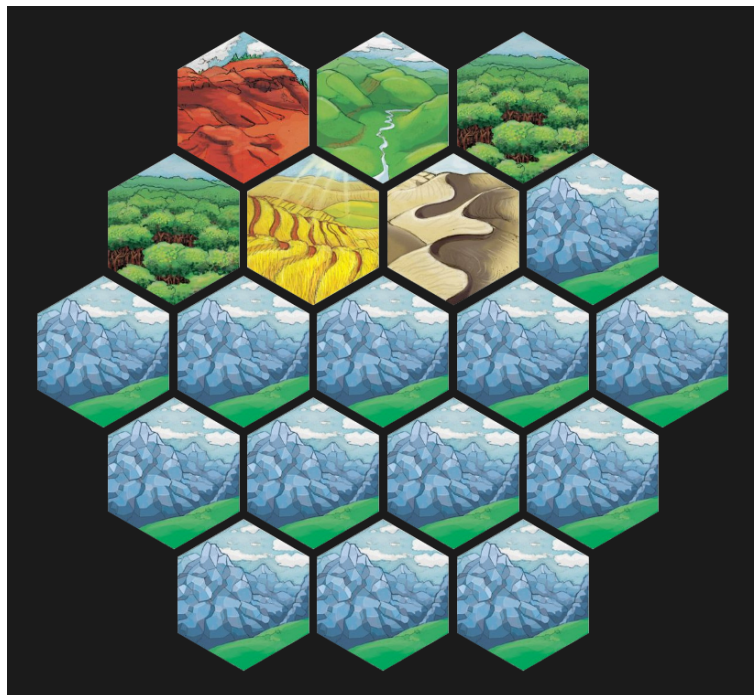


Imagen 1: Ejemplo de Tablero

Casilla o Hexágono:

Las casillas corresponden a los terrenos. Cada terreno genera un recurso distinto, excepto por el Desierto que no genera recursos. El resto de terrenos son:

- Montaña: Genera el recurso Piedra.

- Pastizales: Genera el recurso Oveja.
- Cantera de arcilla: General el recurso Arcilla.
- Bosque: Genera el recurso Madera.
- Granja de trigo: Genera el recurso Trigo.



Imagen 2: Imágenes de las casillas

A continuación se muestran imágenes provisionales para los elementos del juego y una breve explicación.

Asentamiento:

Las primeras bases que pueden ser creadas. Para construir uno se necesitan los siguientes recursos: 1 Madera, 1 Trigo, 1 Oveja.



Imagen 3: Asentamiento

Ciudad:

Es la mejora de un asentamiento. Para construir uno se necesita un asentamiento y los siguientes recursos: 3 Trigo, 2 Arcilla, 1 Oveja.



Imagen 4: Ciudad

Carreteras:

Se construye a partir de un asentamiento, su función es conectar dos vértices. Para construir uno se necesita un asentamiento y los siguientes recursos: 1 Madera, 1 Piedra.

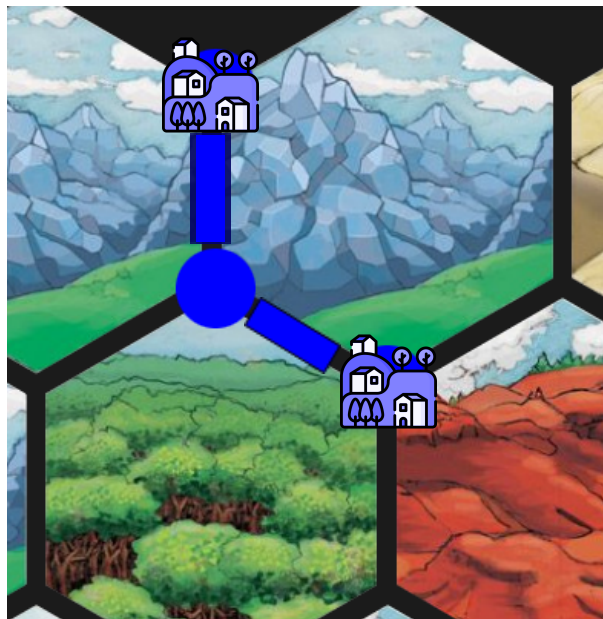


Imagen 5: Dos asentamientos conectados por dos carreteras

Soldados:

Existen dos tipos de soldados: el Guerrero y el Arquero, cada uno con sus distintas formas de atacar o defender. Para construir un Guerrero se necesitan los siguientes recursos: 1 Trigo, 1 Piedra. Para construir un Arquero se necesitan los siguientes recursos: 1 Trigo, 1 Oveja. Los soldados aparecen en el tablero en un asentamiento a elección del jugador.

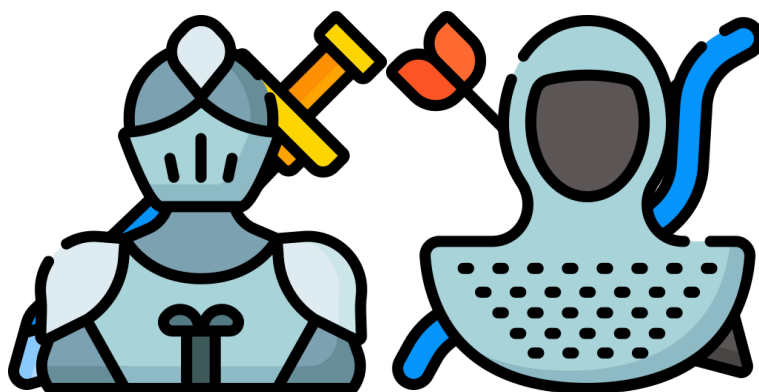


Imagen 6: Soldados (Guerrero y Arquero)

Comercio:

El comercio se realiza con la Reserva. La Reserva tiene un stock de recursos limitado. Para comerciar se debe entregar a la Reserva 4 recursos iguales y a cambio se recibe 1 recurso de cualquier otro tipo a elección del usuario.

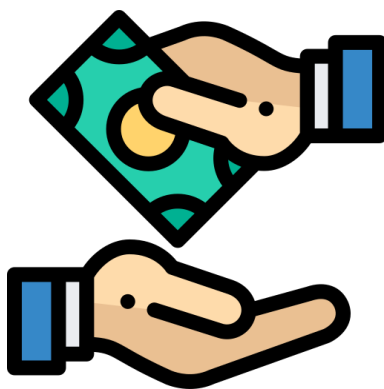


Imagen 7: Comercio

Ladrón:

Elemento del tablero cuya función es entorpecer a los jugadores, actuando al azar (probabilidad de los dados). En caso de moverse, lo hará en dirección del asentamiento o ciudad más cercano. Aún no tiene un icono asociado.

Diferencia entre ronda y turno:

Una ronda se compone de turnos. Durante una ronda, cada jugador tiene derecho a un turno. Al finalizar un turno, se lanzan dos dados para repartir recursos o mover al ladrón. Al finalizar una ronda, se verifica si existe un ganador y se invierte el orden de los turnos.

Flujo del juego

Colocación del tablero:

Una partida de **Conquer of Cathay** comienza con una disposición aleatoria de las casillas del juego. Toda partida cuenta con:

- 4 casillas de Pastizales, Bosque y Granja de trigo.
- 3 casillas de Montaña y Cantera de arcilla.
- 1 casilla de Desierto.

Además, en cada casilla se coloca un número:

- Solo una casilla tendrá el número 2 o 12.
- 2 casillas compartirán un número entre 3 y 11.

Primera ronda y primer asentamiento:

Cada jugador lanza un dado y quien obtenga el mayor valor coloca el primer asentamiento y luego el orden sigue el sentido horario:

En la primera ronda, cada jugador en su turno puede colocar su primer asentamiento y una carretera sin costo, cumpliendo las reglas de construcción.

Según donde coloque su primer asentamiento, cada jugador recibe los recursos de las casillas adyacentes a su asentamiento. Esta corresponde a su mano inicial y se recibe solo al finalizar su turno. Esto solo ocurre en la primera ronda.

Segunda ronda y posteriores:

A partir de la segunda ronda todos los jugadores jugaron una vez, por lo que tendrán recursos para construir o reclutar. En su turno, un jugador puede realizar todas las acciones que quiera siempre que tenga los recursos necesarios y no esté rompiendo alguna regla.

Dentro de las acciones disponibles se encuentran:

- Construir carreteras o asentamientos.
- Mejorar un asentamiento a ciudad.
- Reclutar soldados.
- Comerciar.
- Mover soldados
- Atacar y Conquistar.

Al finalizar un turno:

Se lanzan 2 dados, según los números de los dados puede ocurrir al menos un evento:

- Si sale un 7, se mueve el ladrón a otra casilla. Si un jugador tiene un asentamiento o ciudad en dicha casilla, el jugador pierde un recurso. Además, todo jugador que tenga

más de 7 cartas de recurso en mano debe descartar la mitad de sus cartas (redondeando hacia abajo).

- Si la suma de los números corresponde al número de una casilla, esta casilla genera recursos para los jugadores que tengan un asentamiento o ciudad en la casilla.
- Si en la casilla que genera recursos, se encuentra el ladrón, entonces no genera recursos.

Atacar y Conquistar:

Para atacar se necesita acercar un soldado a un asentamiento rival. Un Guerrero puede atacar y en caso de destruir un asentamiento, lo conquista. Por otro lado, un Arquero puede atacar pero no conquistar en el mismo turno.

Un asentamiento destruido puede ser reclamado por cualquier jugador que llegue primero a la ubicación del asentamiento. Esto implica que un jugador distinto al destructor del asentamiento puede apoderarse de él, permitiendo recuperar el asentamiento sin luchar o interceptar una batalla entre dos jugadores.

Ganar una partida:

Al finalizar cada ronda, se verifica si algún jugador ha obtenido 10 puntos. Si un jugador alcanza 10 puntos de victoria en su turno, pero pierde alguno en los turnos siguientes antes de acabar la ronda, entonces no gana.

Perder todos los asentamientos:

Si un jugador no tiene asentamientos ni ciudades, entonces pierde todas las cartas en mano y soldados en el tablero. Luego, en sus próximos turnos podrá lanzar dos dados. Si la suma de los dados es 2 o 12, el jugador podrá colocar un asentamiento gratis, respetando las reglas de construcción. Si logra colocar su asentamiento, obtiene la carta de Resurrección.

Reglas de juego

Reglas de construcción:

- No hay límite para las veces que un jugador pueda construir en su turno.
- Solo se puede construir si se tienen los recursos. Es decir, no existe deuda en el juego.
- Solo se puede construir si el espacio está disponible. Es decir, no pueden existir dos carreteras en la misma arista, no pueden existir dos asentamientos o dos ciudades en un mismo vértice y no puede existir un asentamiento y una ciudad en el mismo vértice.
- Solo se puede construir una ciudad mejorando un asentamiento en el tablero.
- Para construir un asentamiento nuevo, este debe estar conectado por carreteras a un asentamiento o ciudad propiedad del jugador.

- Para construir un asentamiento nuevo, se debe respetar una distancia mínima de 2 casillas de cualquier asentamiento o ciudad existente.
- Existe un límite para la cantidad de carreteras, asentamientos y ciudades que un jugador puede tener en el tablero.
- Al construir, los recursos se entregan a la Reserva.

Reglas de reclutamiento:

- Se puede tener como máximo 2 unidades de Guerrero y 1 unidad de Arquero en el tablero.
- Un jugador puede mover sus soldados hasta 1 casilla durante su turno.
- Un soldado puede moverse y atacar en el mismo turno si el jugador lo desea. Pero, no puede atacar y después moverse.
- Un soldado no puede detenerse en un asentamiento rival sin atacar a menos que el asentamiento esté destruido.
- Un Guerrero posicionado en un asentamiento detendrá un ataque. Si es atacado por un Guerrero rival, ambos perecen. Si es atacado por un Arquero rival, solo fallece el Guerrero.
- Un Arquero posicionado en un asentamiento detendrá un ataque. Si es atacado por un Arquero rival, ambos perecen. Si es atacado por un Guerrero rival, solo fallece el Arquero y el Guerrero se devuelve a su ubicación previa al ataque.

Reglas de recursos:

- Las ciudades generan 2 recursos por cada casilla adyacente.
- Los asentamientos generan 1 recurso por cada casilla adyacente.
- La cantidad de recursos es limitada durante toda la partida.
- Si la Reserva no tiene suficientes recursos para entregar a todos los jugadores que recibirán recursos, no se entregan recursos.
- Las cartas de recurso en mano de un jugador son privadas.

Reglas de turnos:

- Al terminar cada ronda, el orden de los turnos se invierte. El jugador que actuó primero, le tocará último. Mientras que el último jugador en actuar, será el primero.

Reglas de puntos de victoria:

- Cada asentamiento en tablero otorga 1 punto.
- Cada ciudad en tablero otorga 2 puntos.

- Las cartas de Resurrección, Desarrollo, Ruta más larga y Ejército más grande otorgan 1 punto cada una.

Reglas de comercio:

- Solo el jugador en turno puede comerciar con la Reserva.
- El comercio con la Reserva corresponde a entregar 4 recursos del mismo tipo y recibir 1 recurso de un tipo a elección del jugador.

Cartas de puntos

Resurrección:

- Se obtiene al volver al juego, tras haber perdido una vez. Solo existe una y es posible arrebatlarla al ser el último jugador en volver a la partida. No se puede obtener dos veces en la misma partida.

Desarrollo:

- La obtiene el primer jugador en construir una ciudad. Solo existe una y es posible arrebatlarla al superar el número de ciudades en el tablero

Ruta más larga:

- La obtiene el primer jugador en conectar 4 carreteras. Solo existe una y es posible arrebatlarla al superar el número de carreteras conectadas.

Ejército más grande:

- La obtiene el primer jugador en alcanzar el máximo de soldados (3 en total). Solo existe una y es posible arrebatlarla al final de cada turno.