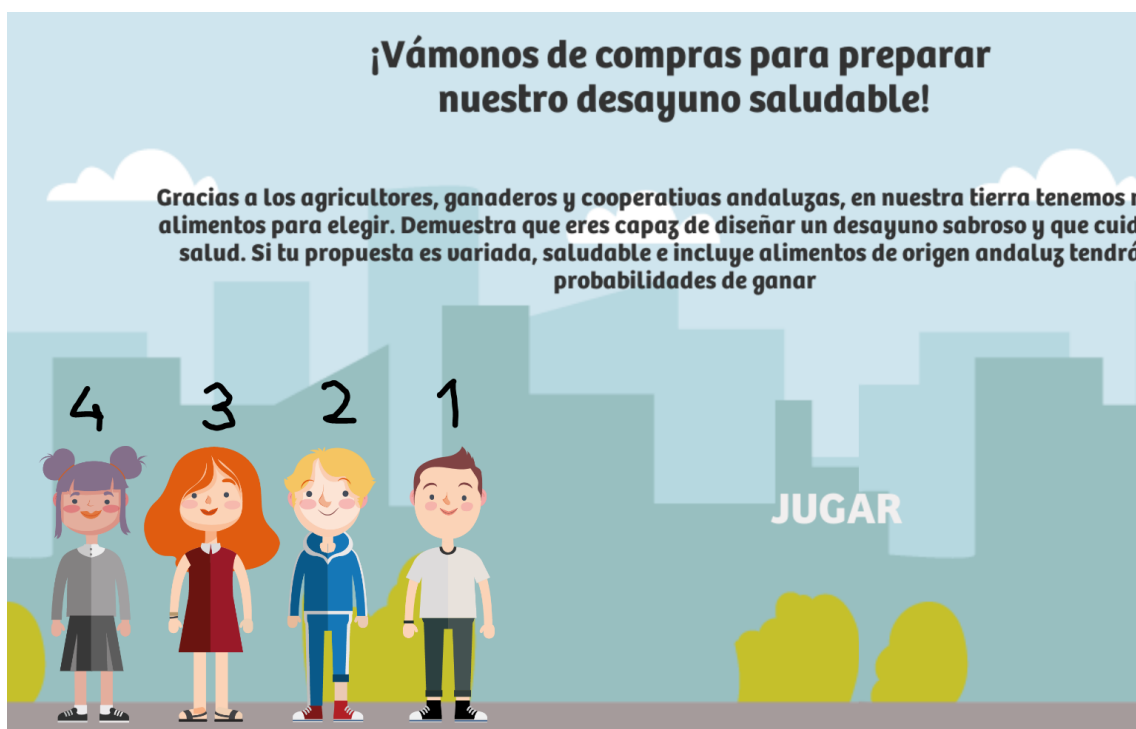


Desayunos saludables del campo a la mesa

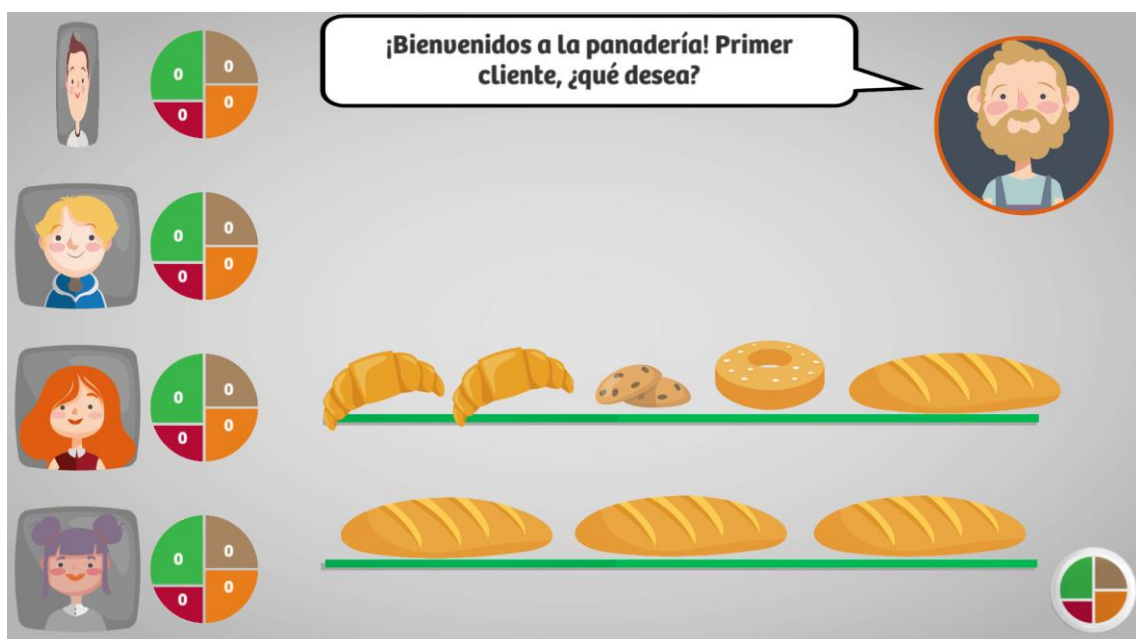
Contenido

1. Obtener productos dependiendo del orden.....	2
2. Puntuación final receta	10
a. Por tipos diferentes de productos	10
b. Productos andaluces	10
i. Ejemplo 1.....	11
ii. Ejemplo 2.....	12
iii. Ejemplo 3.....	13

1. Obtener productos dependiendo del orden.



Esta sería la segunda pantalla del videojuego, el cual establece de manera aleatoria el orden de entrada en la primera tienda. Siendo este orden el mismo que tendrán los jugadores para poder elegir los productos. ***Es importante tener en cuenta que los puntos del plato de Harvard no son los puntos reales de los jugadores sino los productos que llevan conseguidos por tipo de producto, cada producto tiene un valor asociado.***



Ya dentro de la panadería, el jugador que tiene el turno empezará a rotar sobre sí mismo (para saber quién tiene el turno en este momento) y podrá elegir los productos que estén en las

baldas. Lo más importante a la hora del reparto de los productos es la cantidad de cada uno de ellos y el orden de los jugadores en cada una de las tiendas del juego.

No todos los jugadores pueden optar a conseguir un producto determinado ya que depende del turno de pregunta y de la cantidad de productos restantes. Lo explico a través de ejemplos.

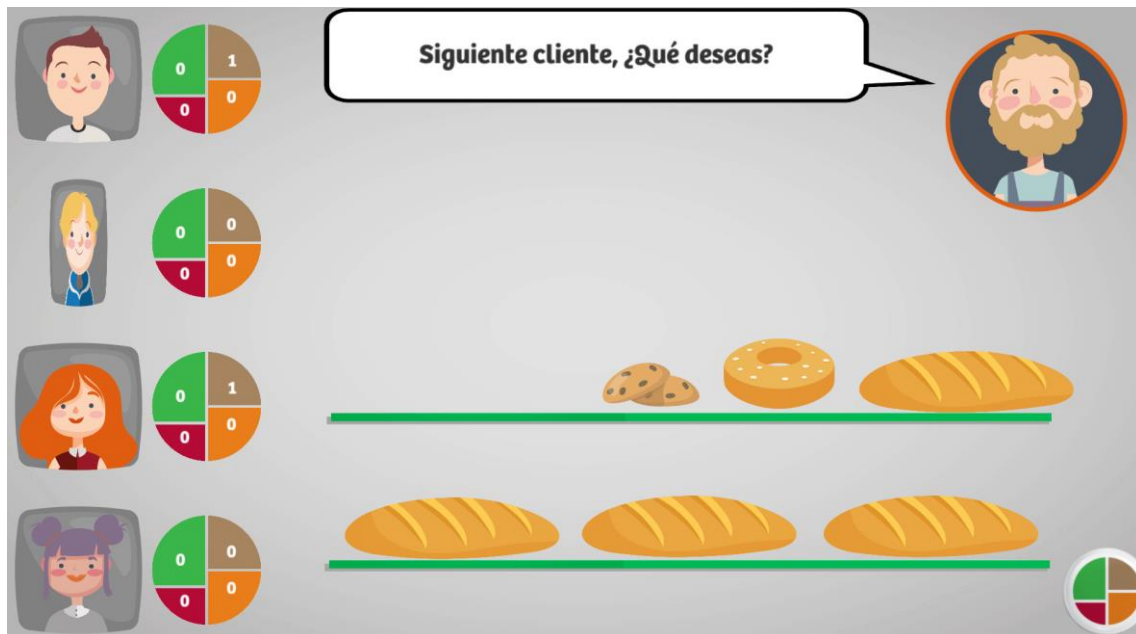


En este caso, el producto seleccionado por el jugador número 1 ha sido el croissant, del cual hay un total de dos unidades.



Como se ve en la imagen anterior, 3 jugadores han seleccionado la respuesta correcta pero solamente hay dos unidades del producto seleccionado (croissant) por el jugador número 1 que es quien tiene el turno. Por lo tanto, solamente 2 jugadores de los 3 que han acertado recibirán el producto. El orden de entrada en la tienda (**numeración indicada en la imagen**), que se corresponde con el turno a la hora de seleccionar los productos, es el que determina

quien recibirá los mismos. En este caso los jugadores 1 y 3 son los que se llevan el croissant. Al repartirse estos dos productos, estos desaparecen de la estantería.

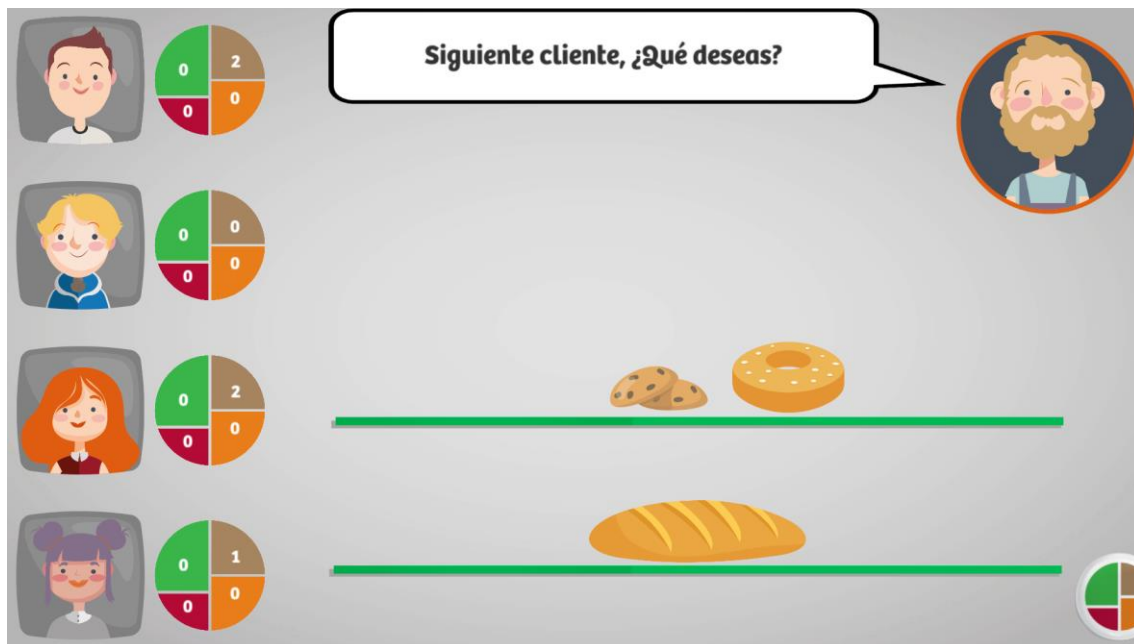


Ahora el jugador 2 va a escoger un pan del cual hay 4 unidades.



Este es el **caso más trivial**, ya que al disponer de cuatro productos todos pueden recibir un pan.

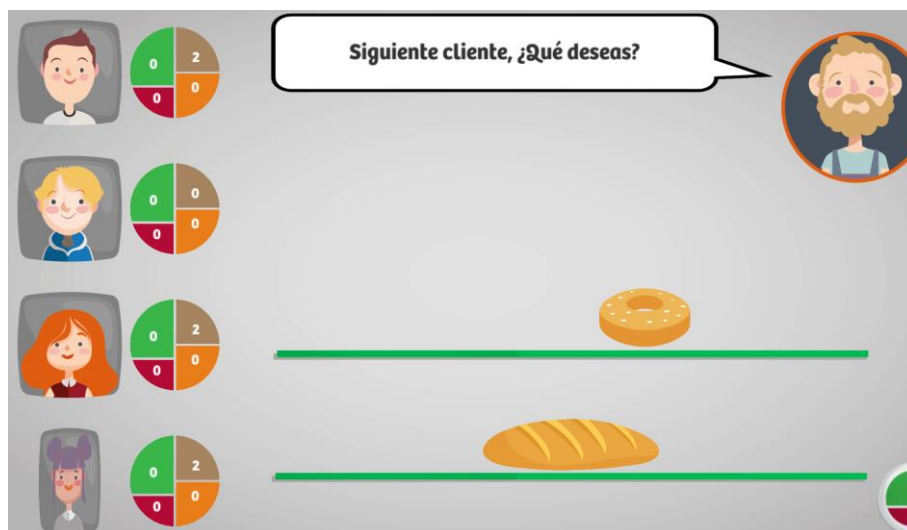
En la imagen se ve como el jugador que tiene el turno ha fallado. Todos los jugadores suman puntos excepto él (jugador 2).



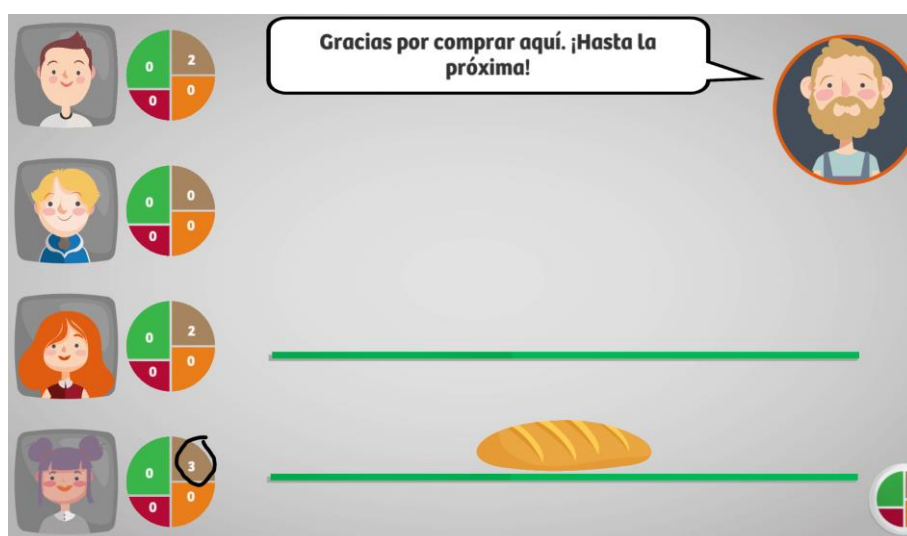
Ahora vamos a escoger un producto que **sea único**. Por ejemplo, la galleta, y el turno lo tiene la jugadora pelirroja, la número 3.



Aciertan dos jugadores, la número 4 (pelo morado) y el jugador 2 (el rubio). La jugadora 3 (pelirroja) que es quien tiene el turno ha fallado. La siguiente en el orden de turnos es la jugadora 4 (pelo morado) y ha acertado la pregunta, por lo tanto recibirá la única galleta disponible sumando un punto en su plato de Harvard.

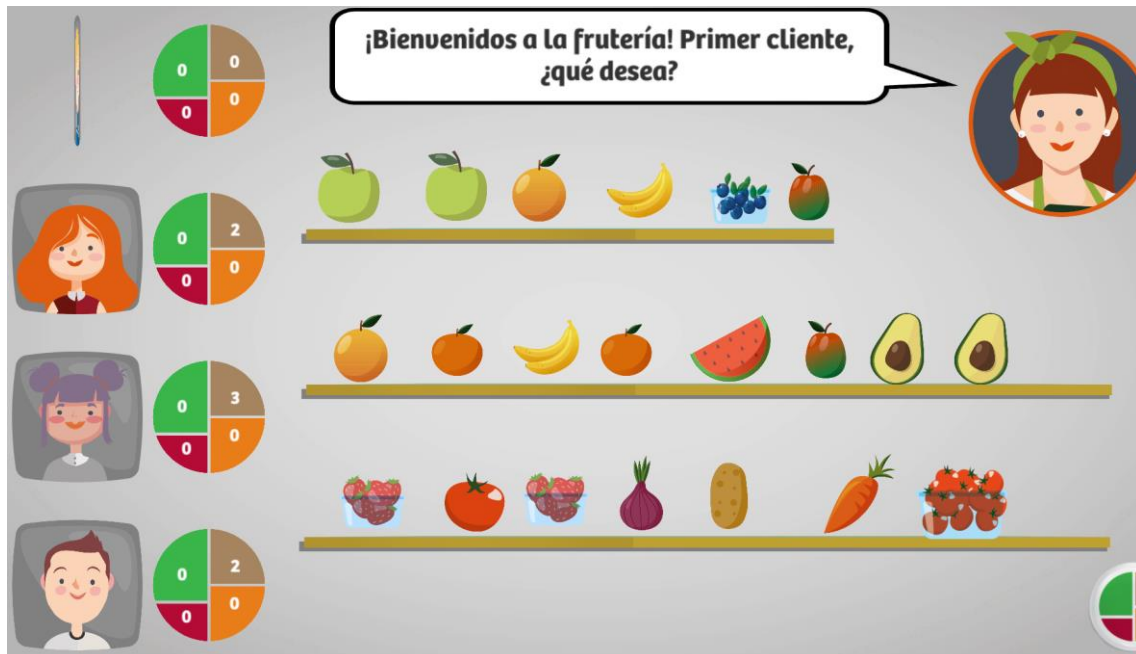


En este caso la jugadora 4 selecciona la rosquilla, de la cual solo hay una unidad. Al acertar la pregunta se lleva el producto.



Ahora entramos en la **frutería**.

Debemos tener en cuenta que cuando los jugadores salen de la tienda anterior (panadería) ya tienen el orden (o turno) con el que jugarán en la siguiente tienda (frutería en este caso). El primer jugador de la panadería es el último en jugar dentro de la frutería. Ahora el primer turno lo tiene el chico rubio que fue el segundo jugador en la panadería y será el último en la siguiente tienda (lácteos).



En estas imágenes se puede ver el cambio de turno explicado anteriormente.





Como vemos han acertado el jugador 1 y el jugador 3 y al tratarse de dos manzanas se reparten entre los dos que han acertado. Sumando un punto cada uno en el quesito correspondiente del plato de Harvard como se muestra en la siguiente imagen.



Ahora vamos a seleccionar una naranja. El turno lo tiene la pelirroja, jugadora 2.



En este caso falla la pregunta el jugador que tiene el turno. Han acertado la pregunta 3 jugadores, pero solamente hay 2 naranjas. Siguiendo el mismo razonamiento que se ha explicado anteriormente, los jugadores 3 (pelo morado) y 4 (pelo moreno) se llevarán los productos por ser los siguientes en la lista de turno dentro de los acertantes. El jugador 1 (pelo rubio) a pesar de haber acertado se quedará sin naranja. Supongamos que el jugador 4 (pelo moreno) falla, en este caso el jugador 1 (pelo rubio) si obtendría su naranja.



2. Puntuación final receta

La puntuación final se obtiene de la suma del valor de cada uno de los productos seleccionados **hasta un máximo seis productos para realizar el desayuno.**

Fórmula: (Sumatorio valor individual productos * valor tipos diferentes de productos) + (Sumatorio productos andaluces * 3)

a. Por tipos diferentes de productos

- Si tipos diferentes de productos > 4 → Sumatorio valor productos * 6
- Si tipos diferentes de productos >2 y Si tipos diferentes de productos <=4 → Sumatorio valor productos * 4
- Si tipos diferentes de productos <=2 → Sumatorio valor productos * 2

b. Productos andaluces

- Sumatorio productos andaluces * 3

Leyenda:

Jugador 1	Valor de producto de izquierda a derecha por jugador	Desglose puntuación
	Tipo de cada uno de los productos	

i. Ejemplo 1


Puntuación


 +
  +
  +
  +
  +
  = 89




 +
  +
  +
  +
  +
 = 81




 +
  +
  +
  +
  +
 = 75


 +
  +
  +
  +
  +
 = 50

Finalizar

Jugador 1	3 + 4 + 4(Andaluz) + 4(Andaluz) + 4(Andaluz) + 1 = 20	20* 4TIPOS + 3 andaluces*3ptos=89
	Tipo2/ Tipo4/Tipo2/ Tipo1/Tipo4/Tipo1	
Jugador 2	4(Andaluz) +4(Andaluz) + 4 + 4(Andaluz) +2 = 18	18*4TIPOS +3 9ptos andaluces =81
	Tipo1/ Tipo2/ Tipo4/ Tipo4/Tipo5	
Jugador 3	3 +4(Andaluz) + 4 + 4 + 3 = 18	18*4 + 3 = 75
	Tipo3/ Tipo2/Tipo4/ Tipo4/Tipo1	
Jugador 4	1 + 1 +4(Andaluz)+ 4(Andaluz) +1 = 11	11*4 + 6ptos andaluces = 50
	Tipo1/Tipo1/Tipo2/Tipo1/Tipo12	

Leyenda:

Jugador 1	Valor de producto de izquierda a derecha por jugador	Desglose puntuación
	Tipo de cada uno de los productos	

Fórmula: (Sumatorio valor individual productos * valor tipos diferentes de productos) + (Sumatorio productos andaluces * 3)

c. Por tipos diferentes de productos

- Si tipos diferentes de productos > 4 → Sumatorio valor productos * 6
- Si tipos diferentes de productos >2 y Si tipos diferentes de productos <=4 → Sumatorio valor productos * 4
- Si tipos diferentes de productos <=2 → Sumatorio valor productos * 2

d. Productos andaluces

Sumatorio productos andaluces * 3

i. Ejemplo 2

Puntuación

+
 +
 +
 +
 +
 = **114**

+
 +
 +
 +
 +
 = **111**

+
 +
 +
 +
 +
 = **81**

+
 +
 +
 +
 +
 = **63**

Finalizar

Jugador 1	4(Andaluz) + 4(Andaluz) + 3 + 4 + 2 + 1 = 18 Tipo1/ Tipo2/Tipo2/Tipo4/Tipo6/Tipo11	(18*6) + 6andaluz = 114
Jugador 2	4(Andaluz) + 4(Andaluz) + 3 + 1 + 4(Andaluz) + 1 = 17 Tipo1/Tipo2/ Tipo2/Tipo12/Tipo4/Tipo11	17*6 + 9 andaluces = 111
Jugador 3	4(Andaluz) + 1 + 4(Andaluz) + 4 + 4(Andaluz) + 1 = 18 Tipo3/ Tipo2/Tipo4/ Tipo4/Tipo1	18*4 + 9 = 81
Jugador 4	4(Andaluz) + 1 + 1 + 4 + 4 + 1 = 15 Tipo1/Tipo1/Tipo1 /Tipo4/Tipo4/Tipo12	15*4 + 3 = 63

Leyenda:

Jugador 1	Valor de producto de izquierda a derecha por jugador	Desglose puntuación
	Tipo de cada uno de los productos	

Fórmula: (Sumatorio valor individual productos * valor tipos diferentes de productos) + (Sumatorio productos andaluces * 3)

e. Por tipos diferentes de productos

- Si tipos diferentes de productos > 4 → Sumatorio valor productos * 6
- Si tipos diferentes de productos > 2 y Si tipos diferentes de productos ≤ 4 → Sumatorio valor productos * 4
- Si tipos diferentes de productos ≤ 2 → Sumatorio valor productos * 2

f. Productos andaluces

Sumatorio productos andaluces * 3

i. Ejemplo 3

Puntuación

The game board shows four players' food combinations and their scores. Player 1 (red hair) has a score of 97. Player 2 (brown hair) has a score of 86. Player 3 (purple hair) has a score of 84. Player 4 (yellow hair) has a score of 70. The food items are represented by icons: bread, orange, apple, milk, cheese, and other food items.

Finalizar

Jugador 1	4(Andaluz) + 4(Andaluz) +4(Andaluz) +4 +3 +3 = 22	22*4 + 9 = 97
	Tipo1/Tipo2/Tipo2/Tipo4/Tipo1/Tipo1	
Jugador 2	4(Andaluz) + 1 +4 + 4(Andaluz) + 3 + 4 = 20	20*4 + 6 = 86
	Tipo1/Tipo1/Tipo4/Tipo2/Tipo2/Tipo4	
Jugador 3	1 +1 + 4(Andaluz) + 1 + 4(Andaluz) + 2 = 13	13*6 + 6 = 84
	Tipo1/Tipo1/Tipo2/Tipo12/Tipo4/Tipo8	
Jugador 4	1 + 3 + 4 +4(Andaluz) + 4(Andaluz) = 16	16*4+ 6 =70
	Tipo1/Tipo1/Tipo4/Tipo4/Tipo10	

Leyenda:

Jugador 1	Valor de producto de izquierda a derecha por jugador	Desglose puntuación
	Tipo de cada uno de los productos	

Fórmula: (Sumatorio valor individual productos * valor tipos diferentes de productos) + (Sumatorio productos andaluces * 3)

g. Por tipos diferentes de productos

- Si tipos diferentes de productos > 4 → Sumatorio valor productos * 6
- Si tipos diferentes de productos >2 y Si tipos diferentes de productos <=4 → Sumatorio valor productos * 4
- Si tipos diferentes de productos <=2 → Sumatorio valor productos * 2

h. Productos andaluces

Sumatorio productos andaluces * 3