# Introducción

En este documento, quedan especificadas las reglas para jugar al prototipo del juego “Jugador número 12”.

El prototipo, combina una implementación en Java con un juego de mesa clásico. Con las reglas del juego, cualquier persona podría echar una partida al juego que hemos inventado.

# Índice

[1. Objetivo](#h.amugvq6dknlp)

[2. Preparación](#h.xhk98iesbj6b)

[3. Reglas del juego](#h.v7ecv64j6vje)

[4. Paso 1: Preparación del partido](#h.pn42chndjfn)

[4.1. Fase 1: Obtención de dinero](#h.eozebsrlk30p)

[4.2. Fase 2: Uso de las cartas de acción](#h.i5o0u5fp7baw)

[4.3. Fase 3: Aporte de recursos](#h.2lrs7ny8lr29)

[4.4. Fase 4: Resolver las acciones](#h.sfi8bi7i3u6m)

[5. Paso 2: Desarrollo del partido](#h.kk3wxlzgd3wz)

[5.1. Obtención ánimo](#h.3ht5tgdzt8mx)

[6. Ganar la partida](#h.gj4vo3gqehnm)

## 

## 

## 

## 

## 

## 1. Objetivo

Cada jugador se mete en la piel de un hincha de fútbol. Los jugadores se dividen en 2 bandos, cada uno apoya a un equipo de fútbol. Durante la partida los jugadores se preparan para el partido, ganan recursos para gastarlos animando a su equipo y finalmente asisten al partido apoyando a su equipo para ganar. Gana el grupo de jugadores cuyo equipo gane el partido.

## 2. Preparación

* Los jugadores se dividen en dos grupos, cada grupo apoyará a un equipo. Se colocan los jugadores, en torno a una mesa, alternativamente uno de cada equipo. Si son impares se echa a suertes qué equipo coloca dos jugadores seguidos.
* Cada jugador elige el perfil que desee, empresario, movedora de masas o ultra.
* A cada jugador se le reparten 5 cartas de acción correspondientes a su perfil.
* Se reparten los recursos a los jugadores:
* Dinero: 1000
* Ánimo: 300 al ultra, 75 a la animadora y 50 al empresario.
* Influencia: 40 a la animadora, 12 al empresario y 6 al ultra.

## 3. Reglas del juego

La partidas de «Jugador número 12» se dividen en 2 pasos: **preparación del partido**(1) y **desarrollo del partido**(2). Cada paso cuenta con un número de rondas determinado, 5 rondas por cada jugador en el paso 1 y 10 rondas en el paso 2. La partida avanza del paso 1 al paso 2 cuando los jugadores agotan las rondas del paso 1.

En el paso 2 cada ronda está formada por 4fases. En cada una de estas fases, todos los jugadores realizan sus acciones siguiendo un orden de juego específico antes de continuar la partida con la fase siguiente. Las 4 fases son:

* Obtención de recursos
* Uso de las cartas de acción
* Aporte de recursos
* Resolver las acciones

## 4. Paso 1: Preparación del partido

### 4.1. Fase 1: Obtención de dinero

En esta fase, el jugador que juega la ronda obtiene recursos en base a su perfil:

* **Movedora de masas:** 100 de dinero.
* **Ultra:**  200 de dinero.
* **Empresario:** 600 de dinero.

Determinadas cartas de acción pueden aumentar, para algún recurso, el número de unidades que se reciben. En ese caso jugar como indique la carta.

### 4.2. Fase 2: Uso de las cartas de acción

En esta fase, el jugador puede, pagando los recursos que indique en la carta bajar una carta de acción de su mano. Las cartas de acción pueden ser de dos tipos, instantáneas y de peña.

* **Acciones instantáneas:** El jugador recibe el beneficio indicado en la carta de manera

automática. Si el efecto se aplica a las siguientes rondas dejar la carta sobre la mesa delante del jugador para que todos puedan verla.

La influencia invertida al pagar estas acciones se recuperará cuando la acción finalice. La mayoría de las acciones finalizarán cuando finalice el juego, es decir, que no se recuperará la influencia y que el beneficio será permanente para toda la partida. .

* **Acciones de peña:** El jugador crea un evento, en el que los demás jugadores de su equipo pueden participar. Estas acciones tienen un número de rondas que estarán activas. También tienen un número de recursos que han de ser aportados para que se resuelva la acción. Si los jugadores aportan los recursos necesarios antes de que la acción se agote ganarán el beneficio que indique. La influencia invertida para apoyar estas acciones se recuperará cuando se resuelva la acción.

Las acciones se colocarán encima de la mesa a la vista de todos los jugadores.

### 4.3. Fase 3: Aporte de recursos

En esta fase, el jugador puede aportar recursos a las acciones de su peña que estén activas. Puede repartir los recursos entre las acciones que quiera no hay límite. Tampoco hay un mínimo de aportación.

### 4.4. Fase 4: Resolver las acciones

En esta fase, se resuelven las acciones de peña. Se quita un contador a todas las acciones activas. Se resuelven de dos maneras. Aquellas que han conseguido todos los recursos necesarios, se apartan y se anotan los beneficios. Las que han agotado el contador sin conseguir los recursos se retiran sin anotar el beneficio. El dinero y el ánimo invertido se pierden. La influencia invertida se recupera.

## 5. Paso 2: Desarrollo del partido

En esta paso se simula el desarrollo del partido en el que se enfrentan los dos equipos en el campo de juego. El paso tiene 10 rondas. Cada ronda dura 30 segundos en el que los jugadores pueden pensarse que cartas de su mano jugar. Las jugarán boca abajo y las dejarán delante suyo encima de la mesa. Pasados los 30 segundos se levantarán las cartas y se introducirán en el programa que calculará el resultado del partido.

### 5.1. Obtención ánimo

Al acabar el partido los aficionados ganarán o perderán ánimo en función del resultado de su equipo.

Si su equipo gana, ganan el siguiente ánimo:.

* **Movedora de masas:** 75 de dinero.
* **Ultra:**  300 de dinero.
* **Empresario:** 50 de dinero.

Si su equipo pierde, ganan el siguiente ánimo:.

* **Movedora de masas:** 40 de dinero.
* **Ultra:**  150 de dinero.
* **Empresario:** 25 de dinero.

## 6. Ganar la partida

La partida termina cuando se acaban todas las rondas del desarrollo del partido. Ganará la peña cuyo equipo gane el partido.

Se puede jugar un torneo a varios partidos. En ese caso ganará el equipo que gane el torneo.