

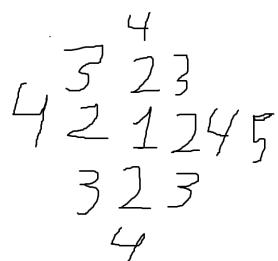
# JUEGO DE MESA "BIG BANG"

---

## 1. DOCUMENTO TÉCNICO PARA DESARROLLO (versión para la app)

### 1.1. Estructura del tablero y niveles

- **Total losetas (versión 0.2):** 15 losetas en 5 niveles concéntricos (como antes).
- **Niveles y correspondencia (corrección solicitada):**
  - **Nivel 1 (central):** Sistema\_Tierra — 1 loseta (tierra / base).
  - **Nivel 2:** Sistema\_Agua, Sistema\_Tierra\_Elemental, Sistema\_Viento, Sistema\_Fuego — **4 sistemas** (elementales).
  - **Nivel 3:** Sistema\_Prehistorico, Sistema\_Medieval, Sistema\_FarWest, Sistema\_Futurista — **4 sistemas**.
  - **Nivel 4:** Sistema\_Pizza, Sistema\_Deporte, Sistema\_Chuche, Sistema\_Windows — **4 sistemas**.
  - **Nivel 5:** Sistema\_Geometria\_Minimalista, Sistema\_Gemas — **2 sistemas (raros)**.
- **Expansión del tablero:** igual — empieza central, “Big Bang” en forma de suma y luego esquinas para completar el cuadrado.



- **Formato de losetas:** cuadradas, conexiones de ruta en mitad de los lados.

---

## 1.2. Listado EXACTO de sistemas y planetas (nombres para la app)

**Regla:** la app debe usar exactamente los identificadores que siguen (sin traducciones o variaciones).

### Nivel 1 — central

- **Sistema\_Tierra**
  - **Planeta\_Tierra\_Base** (el punto de entrega de Potencia / construir escudo)

### Nivel 2 — Elementales (agua, tierra, viento, fuego)

- **Sistema\_Agua** — (2 planetas)
  - **Planeta\_Gota**
  - **Planeta\_Olas**
- **Sistema\_Tierra\_Elemental** — (3 planetas)
  - **Planeta\_Roca**
  - **Planeta\_Barro**
  - **Planeta\_Botanico**
- **Sistema\_Viento** — (2 planetas)
  - **Planeta\_Torrrnado**
  - **Planeta\_Burbuja**
- **Sistema\_Fuego** — (3 planetas)
  - **Planeta\_Chispa**
  - **Planeta\_Magma**
  - **Planeta\_Llamas**

### **Nivel 3 — (Prehistórico / Medieval / FarWest / Futurista)**

- **Sistema\_Prehistorico** — planetas (3-4 puntos jugables)
  - **Planeta\_HuevoDino**
  - **Planeta\_Hueso**
  - **Planeta\_Fosil**
- **Sistema\_Medieval**
  - **Planeta\_Castillo**
  - **Planeta\_Yelmo**
  - **Planeta\_Escudo**
  - **Planeta\_Cadenas**
- **Sistema\_FarWest**
  - **Planeta\_GorroCowboy**
  - **Planeta\_Dinamita**
  - **Planeta\_Rueda**
  - **Planeta\_Saloon**
- **Sistema\_Futurista**
  - **Planeta\_PlacaBase**
  - **Planeta\_Neon**
  - **Planeta\_Holograma**

### **Nivel 4 — (Pizza / Deporte / Chuche / Windows)**

- **Sistema\_Pizza**

- Planeta\_Queso
  - Planeta\_Tomate
  - Planeta\_Cebolla
  - Planeta\_Pepperoni
  - Planeta\_Champiñon
- Sistema\_Deporte
    - Planeta\_Futbol
    - Planeta\_Basket
    - Planeta\_Voley
    - Planeta\_Tenis
    - Planeta\_Beisbol
  - Sistema\_Chuche
    - Planeta\_Piruleta
    - Planeta\_Chicle
    - Planeta\_Gominola
    - Planeta\_Nube
  - Sistema\_Windows
    - Planeta\_Archivos
    - Planeta\_MiPC
    - Planeta\_Papelera
    - Planeta\_InternetExplorer

## Nivel 5 — Raros (sólo 2 sistemas)

- Sistema\_Geometria\_Minimalista
  - Planeta\_Polygono\_3
  - Planeta\_Polygono\_4
  - Planeta\_Polygono\_5
  - Planeta\_Polygono\_6
  - Planeta\_Polygono\_7
- Sistema\_Gemas
  - Planeta\_Rubi
  - Planeta\_Topacio
  - Planeta\_Lapislazuli
  - Planeta\_Esmalte
  - Planeta\_Diamante

**Nota app:** cuando la app diga “Sistema\_X desbloqueado” debe usar los identificadores exactos anteriores.

---

### 1.3. Entidades y eventos

Cada fin de turno se salen 3 eventos aleatoriamente, 1 de los siempre positivo, los otros 2 siempre negativo.

#### EVENTOS POSITIVOS:

##### Evento\_Sistema (a nivel de sistema)

- 

##### Evento\_Planetario (afecta y se adhiere a planeta)

- 

- Objeto\_Aleatorio (75% prob)— pasa/entra → recoje el objeto aleatorio. Crea en un planeta aleatorio uno de estos objetos: Combustible\_Lata\_Pequeña,

Medkit\_Pequeño, Estelar\_BrilloEstelar , Oscura\_Pozo (En la app especifica IGUAL que en la tienda estos objetos visualmente con su rareza descripción etc)

- **Portal\_P1\_P2\_P3 (25% prob)** — tele porta entre puntos dentro del mismo nivel (aparecen 2 o 3 parejas aleatorias), es decir, (P1 y P2), o (P1 P2 P3).

#### **EVENTOS negativos:**

##### **Evento\_Sistema (a nivel de sistema)**

- **Evento\_Explosion\_Sistema** — 2 estados: **Evento\_Turno1\_Explosion**, **Evento\_Turno2\_Explosion**. En **Evento\_Turno2\_Explosion** -> **daño 4** a todos en la loseta.
- **Evento\_Sistema\_Infectado** — daño 1 por turno si permaneces.

##### **Evento\_Planetario (afecta y se adhiere a planeta)**

- **Evento\_BasuraEspacial** — al pasar/entrar → daño 1.
- **Planeta\_Rebelde** — pasa/entra → daño 1.
- **Regla Nivel5 (especificada):** cuando **Nivel5** (cada sistema raro) se desbloquea, **está presente** durante el turno en que se desbloquea y **el siguiente turno**; después de ese siguiente turno el sistema raro ya explota en el big crunch.

---

## **1.4. Tiendas — REGLA GENERAL**

- **Ubicación: aleatoria** (la app coloca 1 tienda mínima por cada 2 sistemas planetarios que haya en el tablero al empezar cada turno). Dentro del mismo sistema planetario SOLO 1 planeta aleatoriamente tendrá la tienda si aparece en ese sistema. (*Has solicitado que la app determine ubicación aleatoria — así se deja.*)
- **Identificador de tienda:** **Tienda\_<Planeta>**
- **Al entrar:** la tienda revela inventario aleatorio según reglas de rareza por nivel (desglosado abajo).
- **Límites de compra por visita:**
  - **Explorador:** puede comprar **1 objeto** por visita.
  - **Comerciante:** puede comprar **2 objetos** por visita.

- **Interfaz app:** la tienda debe mostrar el nombre exacto de cada carta/objeto.
- **Transferencias en tienda:** las compras son instantáneas y se añaden al inventario del jugador.

### Inventario de tienda (tipos de cartas/objetos)

- **Potencias** (fichas / cartas de Potencia) — sets definidos más abajo.
- **Habilidades (Abilities)** — cartas que otorgan pasivas/activas; hay 2 cartas por tipo de potencia para el *set inicial* (listadas abajo).
- **Vidas (medkits):** distintos rangos (listados abajo), disponibilidad depende del nivel del sistema donde está la tienda.
- **Combustible:** latas de combustible (valores exactos abajo). **Nota:** cada jugador tiene barra de combustible inicial 14.
- **Carta especial:** `Carta_UltimaVoluntad_CorreoPrime` — permite enviar inventario/potencia a otro jugador al morir (detalles abajo). Disponible en tiendas según rareza (se explica disponibilidad).

**Rarities:** tiendas de niveles superiores ofrecen más cartas potentes; la app debe usar una tabla de probabilidad (no incluida aquí si no la quieres).

En las tiendas habrá 4 objetos, puede salir con probabilidad igual los tipos, es decir, como hay 5 tipos, cada uno tiene un 20% de aparecer, y en la tienda habrá 4 objetos. Despues las rarezas ya depende de cada tipo. Basicamente es Común: 60%, Raro: 30%, Épico: 10%

### 1.5. Fichas de jugador y naves (valores exactos)

- **Combustible (barra):** 14 unidades iniciales por jugador (`Combustible_Max = 14`).
  - Coste movimiento: **1 unidad por nodo**.
  - **Transferencia:** si dos jugadores coinciden en el **mismo planeta** (mismo identificador `Planeta_X`), **pueden transferir** combustible o cartas entre

ellos de forma inmediata (acción gratuita de intercambio).

- **Vida (HP):** `Vida_Max` = 10 puntos iniciales.
- **Inventario:** espacio para fichas de Potencia (capacidad ilimitada).
- **Intercomunicador:** estado booleano `Intercom_Broken` (si se rompe, jugador en silencio / no puede hablar).
- **Pasiva:** habilidad única del personaje (definido por clase).

### Clases (sólo 2: Explorador y Comerciante)

- **Explorador**
  - `Movimiento` = 4 planetas por turno.
  - `Límite_Tienda_porVisita` = 1 compra.
- **Comerciante**
  - `Movimiento` = 2 nodos por turno.
  - `Límite_Tienda_porVisita` = 2 compras.

### Notas de penalización

- Si `Vida` cae por debajo del **50%** ( $<=5$ ), velocidad se reduce a la mitad (Explorador 2, Comerciante 1).
- Si `Vida` llega a **2 puntos**, `Intercom_Broken` = `True`. Reparación vía curarte.

---

## 1.6. Muerte y carta «Última voluntad»

- **Si un jugador muere (Vida = 0):**
  - Si el jugador **posee** la carta `Carta_UltimaVoluntad_CorreoPrime` en su inventario, se activa automáticamente y envía las fichas de Potencia y **hasta 2 cartas** seleccionadas a un jugador vivo elegido. Si no muere la puede activar tambien 1 vez y la carta se consume.

- Si no posee la carta, no hay envío automático (las fichas caen en el planeta y pueden ser recogidas).
  - **Carta en tienda:** **Carta\_UltimaVoluntad\_CorreoPrime** (disponible en tiendas de **Nivel 4 y 5**.
- 

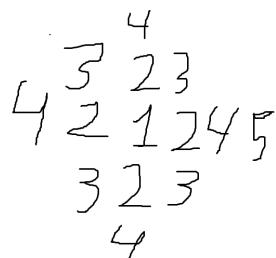
## 2. MANUAL DE JUEGO (reglas para jugadores)

### 2.1. Objetivo

- **Objetivo cooperativo:** reunir la cantidad necesaria de fichas de **Potencia** en **Planeta\_Tierra\_Base** para levantar la **Barrera\_Escudo** antes de que el Big Crunch destruya la Tierra. **POTENCIA NECESSARIA: 15MW**

### 2.2. Preparación

- Todos comienzan en **Planeta\_Tierra\_Base**.
- Tablero empieza pequeño y la app despliega losetas según fase *Big Bang*.



de manera aleatoria el orden de cada nivel

### 2.3. Secuencia de juego

- Fases: **Fase\_Expansion** (Big Bang) o **Fase\_BigCrunch** o **Estabilidad** (1 solo turno) , **Fase\_Movimiento/Tienda**.
- En **Fase\_BigCrunch** las losetas exteriores desaparecen desde fuera hacia adentro.

### 2.4. Turno del jugador (acciones)

- **Movimiento:** consume 1 combustible por nodo; rango según clase (Explorador 4 / Comerciante 2).

- **Habilidades:** Activables como una carta de moverse extra 2planetas
  - **Interacción en planetas/tiendas:** comprar hasta límite de clase; recoger objetos.
  - **Resolución de eventos:** la app lanza Evento\_X.
  - **Compartir:** si otro jugador está en mismo Planeta\_X, puedes transferir combustible o cartas (acordado).
- 

## 3. TIENDA — desarrollo ampliado y concreto (para la app)

### 3.1. Formato de un ítem en tienda (JSON sugerido mínimo)

```
{
  "id": "Carta_NombreUnico",
  "display_name": "Nombre legible",
  "tipo": "Potencia|Habilidad|Vida|Combustible|Especial",
  "valor_restauracion": 0, // si aplica (HP o combustible)
  "potencia_tipo": "Gravitatoria|Estelar", // si aplica
  "disponible_en_niveles": [2,3,4], // niveles donde puede aparecer
  "rareza": "comun|raro|epico", //epico es muy poco probable, raro mas probable, comun es comun
  "descripcion": "Texto exacto para mostrar al jugador"
}
```

### 3.2. Ítems concretos de tienda (nombres EXACTOS y efecto)

#### Combustible

- **Combustible\_Lata\_Pequeña** — +3 combustible; **disponible\_en\_niveles**: [2,3,4,5]; **rareza**: comun
- **Combustible\_Lata\_Media** — +6 combustible; **disponible\_en\_niveles**: [3,4,5]; **rareza**: raro
- **Combustible\_Tanque\_Grande** — +10 combustible; **disponible\_en\_niveles**: [4,5]; **rareza**: epico

#### Vidas (medkits)

- **Medkit\_Pequeño** — restaura **+2 HP**. **disponible\_en\_niveles**: [2,3,4,5]; **rareza**: comun
- **Medkit\_Medio** — restaura **+4 HP**. **disponible\_en\_niveles**: [3,4,5]; **rareza**:raro
- **Medkit\_Grande** — restaura **+6 HP**. **disponible\_en\_niveles**: [4,5]; **rareza**: epico

### **Carta especial**

- **Carta\_UltimaVoluntad\_CorreoPrime** — al morir, envía todas tus fichas de Potencia y hasta 2 cartas elegidas a un jugador vivo (la carta se consume al activarse). **niveles**: [4(epico), 3(raro)]
- 

## **4. SETS DE POTENCIAS (4 tipos) — nombres exactos y cartas (2–3 cada uno)**

**Regla:** cada carta de Potencia es una ficha/ carta que se puede recoger o comprar.

### **Tipos de Potencia (identificadores)**

1. **Potencia\_Gravitatoria**
2. **Potencia\_Estelar**

#### **1) Potencia\_Estelar (cartas)**

- **Estelar\_NucleoEstelar** — **valor\_Potencia = 3**. **disponible\_en\_niveles**: [4,5]**rareza**: epico
- **Estelar\_PulsoEstelar** — **valor\_Potencia = 2**. **disponible\_en\_niveles**: [3,4,5]; **rareza**:raro
- **Estelar\_BrilloEstelar** — **valor\_Potencia = 1**. **disponible\_en\_niveles**: [2,3,4,5]; **rareza**:comun

#### **2) Potencia\_Gravitatoria**

- **Oscura\_ColapsoGravitacional** — **valor\_Potencia = 3.**  
disponible\_en\_niveles: [4,5] rareza: epico
  - **Oscura\_OrbitaDensa** — **valor\_Potencia = 2.** disponible\_en\_niveles: [3,4,5]  
rareza:raro
  - **Oscura\_Pozo** — **valor\_Potencia = 1.** disponible\_en\_niveles: [2,3,4,5]  
rareza:comun
- 

## 5. SET DE HABILIDADES / ABILITIES EN TIENDA (2 cartas por tipo de potencia, iniciales)

### 1. **Habilidad\_Estelar\_Duplicacion**

- Efecto: todas las Potencias Estelares valen x2.
- Niveles: [4,5]
- Rareza: épica
- Tipo: Pasiva

### 2. **Habilidad\_Estelar\_Chispa**

- Efecto: al comprar una carta Estelar, puedes moverte +1 planeta el siguiente turno SIN GASTAR combustible por ese +1. (NO ACUMULABLE, no puedes tener dos de estas)
- Niveles: [2,3]
- Rareza: poco común
- Tipo: Activa puntual

### 1. **Habilidad\_Grav\_MasaDoble**

- Efecto: todas tus Potencias Gravitatorias valen x2.
- Niveles: [4,5]
- Rareza: épica

- Tipo: Pasiva

## 2. **Habilidad\_Grav\_AtraerObjeto**

- Efecto: atrae un objeto en el suelo hacia ti desde cualquier un maximo de distancia 3 planetas. Puede activarse mientras te mueves.
- Niveles: [3,4]
- Rareza: rara
- Tipo: Activa

## ◆ **Habilidad Extra 1 — Activa: Habilidad\_ExpansiónTemporal**

- **Efecto:** durante tu turno, puedes **repetir una acción de movimiento** inmediatamente (moverte de nuevo hasta tu máximo de nodos, gastando combustible).
  - **niveles:** [3,4]
  - **rareza:** rara
  - **Tipo:** Activa  
*Concepto: “estiramiento temporal” durante un turno, útil para maniobras estratégicas.*
- 

## ◆ **Habilidad Extra 2 — Pasiva: Habilidad\_ProtecciónPlanetaria**

- **Efecto:** mientras esté equipada, **recibes -1 daño** por cualquier evento o efecto que afecte a tu loseta/planeta.
- **niveles:** [4,5]
- **rareza:** épica

- **Tipo:** Pasiva  
*Concepto: defensa constante basada en la protección natural del planeta o escudo ambiental.*
- 

## 7. Combustible — reglas detalladas

- **Barra inicial por jugador:** `Combustible = 14`.
- **Consumo:** 1 por cada movimiento de un planeta a otro. En el caso del personaje explorador, 2 cambios de planeta es 1 de gasto de combustible.
- **Latas en tienda:** 3 (pequeña +3, media +6, grande +10), disponibles según niveles detallados arriba.
- **Transferencia entre jugadores:**
  - Condición: ambos jugadores deben estar en **el mismo planeta** (mismo `Planeta_X`) en el mismo momento.
  - Acción: **Intercambio\_Combustible** — un jugador puede donar cualquier cantidad de combustible o entregar cartas a otro jugador (la app pedirá confirmación).
  - Limitación: no se necesita coste; se requiere acuerdo (aceptar) entre jugadores.

---

## 8. Cambios de clases (ingeniero eliminado)

- **Clases oficiales:** `Explorador, Comerciante`.
  - **Ingeniero eliminado** (según tu instrucción).
- 

## 9. Otros elementos ya definidos

- Portales, Basura Espacial, Planetas Rebeldes, Eventos de Sistema, Muerte y legado quedan como en la especificación anterior.
- 

## 10. Resumen rápido — Entradas exactas que la app debe usar

- Sistemas: Sistema\_Tierra, Sistema\_Agua, Sistema\_Tierra\_Elemental, Sistema\_Viento, Sistema\_Fuego, Sistema\_Prehistorico, Sistema\_Medieval, Sistema\_FarWest, Sistema\_Futurista, Sistema\_Pizza, Sistema\_Deporte, Sistema\_Chuche, Sistema\_Windows, Sistema\_Geometria\_Minimalista, Sistema\_Gemas.
- Planetas: usar los nombres Planeta\_<Nombre> listados en la sección 1.2.
- Cartas/objetos: usar exactamente los IDs provistos (ej.: Carta\_UltimaVoluntad\_CorreoPrime, Medkit\_Pequeño, etc.).
- Niveles: 1..5 con la asignación corregida indicada arriba.
- Combustible por jugador: 14.
- Transferencias: solo si **mismo planeta**.

PRONMPOT1:

-