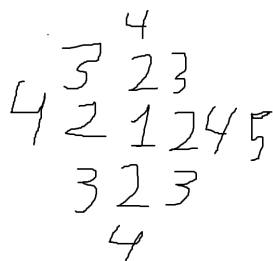


JUEGO DE MESA "BIG BANG"

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_Torrnado
 - 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_Poligono_3
 - Planeta_Poligono_4
 - Planeta_Poligono_5
 - Planeta_Poligono_6
 - Planeta_Poligono_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 → recoge 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)** — teleporta 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 sistema planetarios que haya en el tablero al empezar cada turno).Dentro del mismo sistema planetario SOLO 1 planeta aleatoriamente tendra 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 habra 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 habra 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 también 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).
-

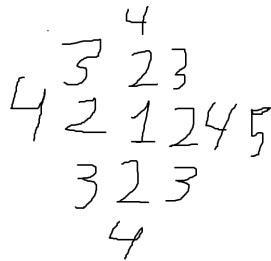
2. MANUAL DE JUEGO (reglas para jugadoress)

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 aleatorio 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 item 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. Items 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:

-