

Game Design

Guacamole Mix

Tomás Carreras

Enric-G. Durán

Núria Lamonja

Guacamole Mix

INTRODUCCIÓN: TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN, NÚMERO DE JUGADORES, EDAD DE LOS JUGADORES...

Se trata de un juego **para toda la familia** sobre cocinar guacamole con diferentes recetas. El tiempo de juego de una partida es de entre **1h y media y 2 horas y 15 min**, dependiendo de los jugadores. Pensado para entre **2 jugadores y 10**.

RESUMEN

Se podría definir como un juego de cartas de género de cocina. También podría ser un "Party Game" por la duración y la facilidad del juego.

SETUP

Se **mezclan las cartas, las tres pilas respectivamente**. La **pila de ingredientes se divide en tres** y en la última (la última que se usará) **se mete una carta de "FIN"** y se vuelve a mezclar esta subpila. **Empieza el/la mayor** en sentido de las agujas del reloj. Se roban 2 cartas de ingredientes en orden de turno.

CONDICIONES DE VICTORIA

Conseguir el mayor número de puntos, sin hacer trampas, cuando se haya acabado la partida.

REGLAMENTO

Turnos, cómo funcionan y cuando empiezan o acaban

- 1) Cuando acaba el turno del anterior, empieza el tuyo.
- 2) Se **roban 3 cartas de ingredientes y se descarta 1 de estas tres en el centro de la mesa**. Esta la puede coger cualquier jugador, teniendo prioridad el que esté más lejano a su turno. Si nadie la quiere, se descarta de forma definitiva. En caso de que salga una carta "PARTY", sigue robando hasta tener tres cartas de ingredientes.
- 3) Se **roba 1 carta de utensilio**, si no la necesita, la tiene que descartar obligatoriamente y el jugador que la quiera tiene que pagar con una carta de ingrediente, la cual se descartará en el centro de la mesa. Tendrá prioridad quien lo haya dicho antes en este caso. En caso de que salga una carta "PARTY", sigue robando hasta tener una carta de utensilio.
- 4) Pasa el turno al siguiente jugador.

Acciones/fases que se pueden llevar a cabo en tu turno

- ▷ Acción 1: **Robar 3 cartas de ingredientes y descartar 1 en el centro de la mesa**.
- ▷ Acción 2: **Roba 1 carta de utensilio**. Se deberá o no descartar.

Acciones/fases que se pueden llevar a cabo en el turno de otros

- ▷ Acción 1: **Pedir la carta de ingrediente descartada.**
- ▷ Acción 2: **Pedir la carta de utensilio descartada**, pagando el precio y ser el primero en pedirla.
- ▷ Cada vez que se descarte una carta se puede pedir, pero si nadie la pide se descarta oficialmente.

CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA

El juego puede acabar de dos maneras:

- 1) CONDICIÓN 1: Un jugador ya **tiene todos los ingredientes y utensilios** (sin necesidad de los extra). Este jugador será el ganador.
- 2) CONDICIÓN 2: Sale la **carta de “FIN”**, en cuyo caso se cuentan los puntos y gana quien más tenga.

CÓMO VERIFICAR LAS CONDICIONES DE VICTORIA

Hay 2 condiciones de victoria:

- ★ **Se saca la carta de “FIN”:** Se cuenta el número de puntos y gana quien más tenga.
 - Los ingredientes obligatorios suman 1 punto
 - Los ingredientes extra depende de la receta y se especificará en la carta de receta
 - Los ingredientes que restan depende de la receta y se especificará en la carta de receta
 - Los utensilios no sumarán puntos
 - Se pueden conseguir puntos extra en las pilas, así como en cartas “party”.
 - “Nachos”, “Pan Tostado” y “Pan de Pita” suman 1 punto siempre independientemente de la receta.
 - “Thermomix” suma +3 puntos al final de la partida. Es el único utensilio que no es necesario descartar.
- ★ **Alguien consigue TODOS los utensilios y TODOS los ingredientes básicos de su receta.** Se acaba el juego y gana ese jugador.

LISTA DE COMPONENTES

Hay tres pilas de cartas:

- ★ **Recetas (cartas rojas):** Se reparten al **principio del juego 1 por jugador**, donde ponen los ingredientes que necesita obligatorios, los que suman y los que le restan puntos, así como los utensilios necesarios. Cada alimento cuenta X puntos dependiendo de la receta. Si no tienes todos los alimentos obligatorios, los extras no cuentan. Esta carta, a diferencia de las otras, será **siempre visible para todos**.
- ★ **Utensilios (cartas azules):** pila de cartas con utensilios diferentes, los cuales se roban en cada turno pero si no lo necesitas lo descartas boca arriba **obligatoriamente** y el primero que la pide se la lleva a cambio de una carta de ingrediente. Si nadie la pide, se descarta. No cuentan puntos, pero son necesarios para acabar el juego en la segunda condición. Hay cartas PARTY en esta pila.

- ★ **Ingredientes (cartas verdes):** en cada turno se roban 3, se descarta 1. Esta pila se distribuye en tres, y en la tercera subpila se pone la carta de “FIN” y se mezcla otra vez, que cuando sale se cuentan los puntos de cada uno, ganando quien más puntos tenga. Hay cartas PARTY en esta pila.
- ★ **PARTY:** las cartas party se encuentran en las pilas verde y azul, que hacen que se salte el turno de la gente, se ganan puntos extra, se penaliza directamente a jugadores, se pueden robar o pedir cartas, etc. Estas cartas se muestran y/o usan al momento.
 - **Gana 1 punto.** Ganas un punto al final de la partida
 - **Ingrediente a escoger.** Esta carta es el ingrediente que tu elijas al final de la partida
 - **Pierdes 1 punto.** Pierdes un punto al final de la partida
 - **Descarta 2 cartas.** Descarta dos cartas de tu elección (ingredientes y utensilios solo)
 - **Descarta 1 utensilio.** Descarta 1 utensilio
 - **Roba 2 cartas.** Roba dos cartas de la pila que quieras (la pila de recetas incluida, pero solo se contará una, la que elija el jugador al final de la partida)
 - **Roba 1 carta al jugador de tu derecha.** Robas una carta al azar del jugador de tu derecha
 - **El jugador de la izquierda te roba 1 carta.** Te roba una carta al azar el jugador de tu izquierda
 - **Utensilio a escoger.** Esta carta es el utensilio que tu elijas al final de la partida

WIREFRAME



NOTAS

Hemos empezado ya con iteraciones y hay cosas que cambiaríamos, como el número de ingredientes básicos, o que las cartas “PARTY” tendrán una pila diferente. Las cartas se tienen que diseñar aún.

Music Battles

INTRODUCCIÓN: TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN, NÚMERO DE JUGADORES, EDAD DE LOS JUGADORES...

Se trata de un juego **para toda la familia** específicamente orientado a jóvenes, recomendado **a partir de los 7 años**. Su tiempo de duración sería de alrededor de **30 minutos** (varía dependiendo del número de jugadores), permitiendo partidas de **2 a 8 jugadores**.

SETUP

Se mezcla la pila de cartas y se deja en medio, se reparten **7 cartas a cada jugador** y se tira el dado.

RESUMEN

Se podría definir como un juego casual de cartas sobre música y artistas.

CONDICIONES DE VICTORIA

Acumular el mayor número de puntos a lo largo de la partida.

REGLAMENTO

Cartas

Cada carta de artista tiene **3 atributos** (Fama, Talento y Experiencia) que pueden tener un valor de 1 a 6 puntos y **de 1 a 3 géneros** (sinergias).

Dependiendo de la suma de puntos y número de sinergias existirán **4 tiers** (Platino, Oro, Plata, Bronce).

Ejemplo de carta: RIHANNA (platino), fama 6 / talento 4 / experiencia 6, R&B / POP / TRAP.

Todos los jugadores **empiezan con 7 cartas**.

Puntos

Formas de ganar puntos:

- Ganar 1 ronda - 4p
- Ganar última ronda - 6p
- Tener 2 cartas del mismo género - 1p (acumulable por género adicional combinado)

Turnos

Cada turno se lanza un **dado de tres valores** (o uno de seis en el que 1-2 > fama / 3-4 > talento / 5-6 > experiencia), **se jugarán 3 cartas** y **se sumarán los puntos** teniendo en cuenta el resultado del dado, ya que el atributo indicado se multiplicará por dos. Al acabar la ronda **se roban cartas** empezando por el jugador que va perdiendo, de la siguiente manera: el primer jugador coge una, el jugador de su derecha, otra, los siguientes jugadores hacen lo mismo y cuando acabe el ciclo se vuelve a hacer en el mismo orden, hasta que **cada uno roba 3**. Puede darse la ocasión de tener menos de 7 o menos de 3 cartas en el mazo en el caso de que no haya cartas para robar, en esa situación se jugará igualmente, aunque con menos cartas (las disponibles).

CUANDO TERMINA LA PARTIDA

Termina cuando se acaban las cartas.

CÓMO VERIFICAR LAS CONDICIONES DE VICTORIA

Se verifican las condiciones de victoria cuando nadie haya hecho trampas y haya alguien con un mayor número de puntos.

LISTA DE COMPONENTES

- Tablero: Cualquier superficie plana
- Dado: Un dado de 6 o 3 caras.
- 1 pila de cartas (70):
 - Las cartas se roban y funcionan de la manera en que se ha explicado anteriormente.
 - Artistas: Cada una de las cartas jugables.
 - Ejemplo de carta:
 - Nombre del artista: Rihanna
 - Tier (28 Bronce, 21 Plata, 14 Oro, 7 Platino)
 - Atributos:
 - Fama: 6
 - Talento: 4
 - Experiencia: 6
 - Género(s): R&B / Pop / Hip Hop
- Fichas(150): Fichas para marcar los puntos del jugador (serviría cualquier tipo de notación)

REFERENCIAS DE OTROS JUEGOS O TEMAS

Teamfight Tactics de RIOT Games, Pokémon Trading Cards Game, Brisca y otros juegos de cartas.

WIREFRAME

Card



Board

