

# **Game Design**

# **Guacamole Mix**

Tomás Carreras

Enric-G. Durán

Núria Lamonja

# Contenidos del prototipo iterado

## Propuesta del prototipo final

- Resumen del juego e instrucciones

- Wireframe y componentes

- Print&Play

## Iteraciones

- Idea inicial

- 1a iteración - Familia (6-7 jugadores)

- 2a iteración - Compañeros de clase (3-5 personas)

- 3a iteración - Diseñadores (3 personas)

- 4a iteración - Diseñadores (3 personas)

## Material promocional

- Video tutorial con las instrucciones

- Video tutorial con un gameplay del juego

- Pitch

- Sell Sheet

- Registro en la BGG

Resumen con todos los links

# Propuesta del prototipo final

## Resumen del juego e instrucciones

- ★ A partir de 8 años
- ★ Para 3-6 jugadores
- ★ Duración: 45 min (dependiendo de los jugadores)
- ★ Dificultad: Fácil

## SETUP

- ★ Mezclar cartas:
  - Mezclar la pila general
  - Mezclar cartas utensilios
  - Mezclar cartas party
  - Mezclar cartas recetas
- ★ Robar cartas:
  - Robar 1 carta de receta, visible o no según el criterio del jugador
  - Robar 2 cartas de la pila genera. Si sale una carta especial, devuélvela al mazo y roba otra
- ★ Empieza el/la mayor, sentido de las agujas del reloj

## ACABAR Y GANAR

- ★ ACABAR: La primera persona en conseguir todos los ingredientes y ½ utensilios
- ★ GANAR: Se cuentan los puntos y quien tenga más gana

## TURNOS

- ★ Robar 3 cartas de la pila general. Se descarta una de ellas. Las cartas especiales no se pueden descartar a no ser que se haya robado tres; en ese caso se descartará una de ellas.
- ★ Si robas cartas especiales (“roba una carta ESPECIAS” o “roba una carta UTENSILIO”), muéstralas y roba una de la respectiva pila.
- ★ Robar una carta de UTENSILIO: Si robas una carta de utensilio, quédatela si está en tu receta. Si no, ponla en el centro para que otro jugador pueda pedirla (el primero se la queda). Si no la quiere nadie, descártala.
- ★ Robar una carta ESPECIAS: Hay tres tipos de cartas de ESPECIAS, las de usar inmediatamente (USAR), las que te guardas para usar a voluntad (GUARDAR) o las que te guardas para el final de la partida (FINAL).
  - Si son de “USAR”, se destapa y se hace la acción en cuestión.
  - Si son de “GUARDAR”, se usan cuando el jugador elija, no tiene porqué ser su turno.
  - Si son de “FINAL”, se guardan para cuando hay recuento de puntos, para el final de puntos.

## PUNTOS

- Los ingredientes que suman y restan: 5 de cada por receta. Todos sumarán/restarán 2 excepto 1 que será de 4 puntos.
- El primero en acabar tendrá un x2 en cuanto a puntos de ingredientes básicos y utensilios
- Si se tienen todos los ingredientes básicos serán 2 extra
- Cada ingrediente básico suma 1 punto, se pueden tener más de las que pone en la receta
- Cada utensilio son 2 puntos
- Si tienes todos los utensilios son 4 puntos extra
- Pan de pita y Nachos dan 1 punto cada una
- Thermomix da 5 puntos (es el único utensilio que no es obligatorio descartar)
- Hay cartas de ESPECIAS que dan puntos extra

## CARTAS ESPECIAS

- **Gana 1 punto.** Ganas un punto al final de la partida
- **Pierdes 1 punto.** Pierdes un punto al final de la partida
- **Ingrediente a escoger.** Esta carta es el ingrediente que tu elijas al final de la partida
- **Utensilio a escoger.** Esta carta es el utensilio que tu elijas al final de la partida
- **Descarta 2 cartas.** Descarta dos cartas de tu elección (ingredientes y utensilios solo)
- **Descarta 1 utensilio.** Descarta 1 utensilio
- **Descarta 1 ingrediente.** Descarta 1 ingrediente
- **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
- **Guacamole Mix!.** El que la roba escoge una carta al azar de cada uno y una suya (la cual no es al azar), escoge la que más quiera de entre todas y las demás las reparte al azar.
- **Vendetta.** Si te van a robar 1 carta, roba dos a quien te robe. Si son dos, que sean 4.
- **Al ladrón.** Le robas una carta a la última persona que haya robado. Si nadie ha robado o la última carta party era la de Guacamole Mix, roba de la pila.
- **Not today!** Si te van a robar, le robas tú a él.
- **Una y no más, santo Tomás.** Durante 2 turnos solo puede robar una carta sin descartar el jugador que tú elijas.
- **Limosna.** Dale una carta al jugador que tenga menos
- **Give it to me.** El jugador que tenga más cartas te da 2 cartas.
- **Mix it up!** Intercambia todas tus cartas con las del jugador que tú elijas.
- **Minimalista.** Quien tenga más de 13 cartas (no incluida), descarta hasta quedarse con la mitad (a la alza).
- **Otra oportunidad.** Si quieres cambiar de receta, puedes de entre las que no están escogidas

## Wireframe y componentes



Primero tenemos las tres pilas de descarte de especias, general y utensilios respectivamente, debajo las pilas de especias con 60 cartas, ingredientes con 233 cartas y utensilios con 60. Por último, justo debajo se encuentran las cartas de recetas que originalmente tendrán 8.

### ★ CARTAS DE RECETA

- Guacamole clásico (1)
- Guacamole con queso (1)
- Guacamole con salmón (1)
- Guacamole light (1)
- Guacamole con mayonesa (1)
- Guacamole con mango (1)
- Guacamole con langostinos (1)
- Guacamole con atún (1)

### ★ CARTAS DE INGREDIENTE

- Aguacates (25)
- Cebolla (12)
- Tomate (12)
- Limón (12)
- Sal y pimienta (12)
- Chile serrano (5)
- Jalapeño (5)
- Cayena (5)
- Cilantro (5)
- Queso fresco (5)
- Tabasco (5)
- Salmón ahumado (5)

- Diente de Ajo (5)
- Aceite (5)
- Mayonesa (5)
- Huevo (5)
- Yogur (5)
- Mango (5)
- Langostinos (5)

- Lata de atún (5)
- Comino (5)
- Apio y pimienta (5)
- Pan de pita (5)
- Nachos (5)

#### ★ CARTAS DE UTENSILIO

- Bol (7)
- Tenedor (7)
- Exprimidor (7)
- Cuchillo (7)
- Tijeras (7)
- Nevera (7)
- Cuchara (7)
- Pelador (7)
- Thermomix (4)

#### ★ CARTAS DE ESPECIAS

- Gana 1 punto. (4)
- Pierdes 1 punto. (4)
- Ingrediente a escoger. (3)
- Utensilio a escoger. (2)
- Descarta 2 cartas. (4)
- Descarta 1 utensilio. (4)
- Descarta 1 ingrediente. (6)
- Roba 2 cartas. (4)
- Roba 1 carta al jugador de tu derecha. (3)
- El jugador de la izquierda te roba 1 carta. (3)
- Guacamole Mix!. (2)
- Vendetta. (3)
- Al ladrón. (3)
- Not today! (3)
- Una y no más, santo Tomás. (3)
- Limosna. (3)
- Give it to me. (3)
- Mix it up! (2)
- Minimalista. (5)
- Otra oportunidad. (2)

#### ★ CARTAS DE ROBAR

- Roba una carta de especia (25)
- Roba una carta de utensilio (20)

## Print&Play

Se puede encontrar el Print&Play de todo el juego (instrucciones, cartas, etc.) en el siguiente link, donde se pueden descargar los .pdf e imprimir para jugar:

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Juego>

# Iteraciones

Las partes del juego mencionadas a continuación son solo los aspectos que han ido variando, no todos los del juego, así como los motivos por los cuales los hemos cambiado.

## Idea inicial

Esta es la idea inicial del juego.

Nota: Las cartas usadas en las sesiones de playtest (1-4) son pequeñas para ahorrar papel y tinta antes de tener un prototipo más final

- ★ Juego de 2-10 jugadores para toda la familia
- ★ Hay 3 pilas de cartas:
  - Recetas
  - Ingredientes (hay tres, en la última está la carta “FIN”)
  - Utensilios
- ★ Se empieza mezclando las pilas respectivas y colocando la de “FIN”. Cada uno coge una receta al azar, visible siempre
- ★ Las cartas PARTY se encuentran en las pilas de utensilio e ingrediente
- ★ Se gana si cuando salga la carta “FIN” tienes más puntos o si eres el primero en completar todos los ingredientes y utensilios
- ★ Turno:
  - Robas 3 cartas de ingrediente, descartas 1 en el centro para que la robe otro jugador, prioridad de quien haya sido el turno anterior progresivamente. Si te sale una carta PARTY, sigue robando hasta tener 3 de ingredientes
  - Roba 1 de utensilio. Si no está en tu receta, se descarta en centro y el primer jugador en pedirla paga 1 ingrediente para quedársela. La tiene que poner en el centro y se la queda el primero que la pida. Si sale una PARTY, te la quedas o haces lo que indique
- ★ Cada vez que se descarte una carta se puede pedir, pero si nadie la pide se descarta oficialmente.
- ★ Puntos
  - 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.
  - Al descartar cartas se descartan en las pilas respectivas
- ★ Cartas PARTY: 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
- **Descarta 1 ingrediente.** Descarta 1 ingrediente
- **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

## 1a iteración - Familia (6-7 jugadores)

**Playtesting session:** La *playtesting session* se llevó a cabo con componentes de una misma familia, cuyas edades se comprenden entre los 19 y los 32 años y se tuvo toda una tarde.

### Feedback:

- ★ Hay una receta que tiene un ingrediente que básico que también resta (Guacamole con mayonesa)
- ★ Hay demasiadas cartas y demasiados ingredientes
- ★ El juego es demasiado largo y no se llega a ganar
- ★ Es difícil descartar cartas
- ★ Se necesitan demasiadas cartas para ganar
- ★ El juego es interesante y tiene potencial
- ★ No gusta cómo se gestionan las cartas party
- ★ Se necesitan más instrucciones de cómo descartar utensilios y cartas en general
- ★ No hay cohesión en cómo descartar las cartas
- ★ Las cartas son muy pequeñas
- ★ Es muy difícil que las cartas resten
- ★ Más interacciones entre jugadores
- ★ Recomendación: en lugar de descartar, la ofreces y, si alguien la quiere, le robas una carta a cambio de la que tienes que descartar
- ★ Faltan cartas al principio porque, sino, la primera ronda no se puede jugar. Recomendación: las cartas del principio tendrían que ser fijas, 1 aguacate y 1 tomate

### Cambios aplicados:

- ★ Se separarán las cartas party en una tercera pila, en lugar de que estén en las pilas de ingredientes y utensilios. Ahora habrá tres pilas en total, de las cuales se robarán 3 cartas y se descartará 1 (ingredientes), 1 (utensilios) y 1 (party), en ese orden
- ★ Reestructuradas las recetas: todas van a tener 10 ingrediente y 5 utensilios y se van a cambiar los ingredientes que suman y restan y cuánto restan (van a ser 10 ingredientes, 5 que sumen y 5 que resten, cada uno con una puntuación de 1-5 puntos sin repetirla). Así las cartas que restan restarán más.



- ★ Todas las cartas que se descarten se pondrán en el centro para que otra persona las pueda pedir en lugar de descartarlas en las pilas. Si nadie las quiere, se descartarán definitivamente
- ★ Ya que son necesarias muchas cartas para ganar, se harán la mitad. Si hay 10 ingredientes y 5 utensilios se necesitarán 5 ingredientes y 3 para ganar.
- ★ Se añadirán cartas Party para que haya más interacción entre jugadores:
  - **Guacamole Mix!**. Todos escogen una carta al azar de la persona de tu derecha, se pone boca abajo con todas las demás, se mezclan y cada uno coge una
  - **Vendetta**. La última persona a la que hayan robado roba una carta a quien quiera.
  - **Al ladrón**. La última persona que haya robado una carta a un jugador, tiene que dar la carta que el otro jugador le pida (le dirá una carta, si la tiene la da, si no se pide otra)
  - **Libre de culpa**. El jugador dice el nombre de dos personas: una le robará una carta al azar a la otra
  - **Libera peso**. El jugador con más cartas le dará dos al jugador con menos. En caso de empate, decide el jugador que haya sacado esta carta
- ★ Se añade un número máximo de cartas: 15
- ★ La recomendación no nos parece adecuada ya que es muy fácil que la gente decida que quiere esa carta a cambio de arriesgar perder las buenas que tiene
- ★ Al principio de la partida se empezará con 3 cartas, pero no serán fijas, 2 ingredientes y 1 utensilio aleatorio

## 2a iteración - Compañeros de clase (3-5 personas)

**Playtesting session:** La *playtesting session* se llevó a cabo con compañeros de clase, que tienen experiencia previa prototipando juegos, cuyas edades se comprenden entre los 19 y los 22 años y se tuvo 2 horas.

### Feedback:

- ★ Es demasiado fácil y rápido ganar
- ★ Sigue habiendo muchas cartas de receta y demasiadas cartas en general
- ★ El número de ingredientes debería variar según el número de gente
- ★ Falta re-calibrar la carta Thermomix
- ★ Deberías poder robar utensilios aunque no sean tuyos para que los demás no los tengan
- ★ Bueno! Es fácil entender la dinámica del juego
- ★ Haría falta re-calibrar el sistema de puntuación, porque de esta manera no tiene importancia
- ★ Recomendación: probar con solo una pila de cartas
- ★ Hay que equilibrar la dificultad con el número de personas
- ★ Añadir dibujos a las cartas para que sea más fácil de visualizar
- ★ Robar de tantas pilas hace el ritmo de juego muy lento

### Cambios aplicados:

- ★ Para pedir una carta de utensilio se la quedará el primero en poner una carta para pagarla en lugar de solo pedirla
- ★ Se va a probar la dinámica de una única pila de cartas en la siguiente sesión de playtesting
- ★ Probar, en iteraciones próximas (no la siguiente) a cambiar la dificultad, relacionada con el número de cartas para acabar, según el número de personas
- ★ Se añadirán en próximas iteraciones más finales dibujos en las cartas (no en la siguiente)
- ★ Se tiene que reducir el número de cartas,
- ★ Pasará de 2-10 jugadores a 2-8 jugadores, recomendado de 3-6

### 3a iteración - Diseñadores (3 personas)

**Playtesting session:** La *playtesting session* se llevó a cabo con los diseñadores del juego, cuyas edades se comprenden entre los 19 y los 22 años y se tuvo toda una tarde.

#### Feedback:

- ★ Hay que reducir el número de cartas y de recetas, sobretodo de ingredientes
- ★ Si cambiamos el número de cartas habrá que bajar el número de jugadores
- ★ Lo mismo con las recetas, habría que quitar algunas
- ★ Las formas de ganar no son adecuadas, porque se acaba ganando siempre consiguiendo todos los ingredientes (ha salido este problema en iteraciones anteriores, pero pensamos que se solucionaría con otros cambios implementados. Se cambia en este directamente)
- ★ No convence del todo una pila por cómo se roban las cartas y cómo salen

#### Cambios aplicados:

- ★ 2-8 jugadores (3-6 recomendado)
- ★ Número de recetas reducido a 10 desde 18
- ★ Para ACABAR la partida alguien tiene que tener todos los ingredientes y  $\frac{1}{2}$  utensilios. Una vez acabada, se contarán los puntos. GANARÁ quien más puntos tenga. Re-cálculo de puntos en la siguiente iteración.
- ★ No se podrán descartar cartas PARTY al robarlas
- ★ Hemos aumentado el límite de cartas en la mano, de 15 pasan a ser 20
- ★ Se tiene que seguir experimentando con 1 pila, pues es más dinámico
- ★ Carta "FIN" eliminada

### 4a iteración - Diseñadores (3 personas)

**Playtesting session:** La *playtesting session* se llevó a cabo con los diseñadores del juego, cuyas edades se comprenden entre los 19 y los 22 años y se tuvo toda una tarde.

#### Feedback:

- ★ Es muy complicado que las cartas se roben de diferente manera entre las descartadas, las de la pila, etc.
- ★ Sigue habiendo muchas cartas e ingredientes
- ★ Hay muchas cartas a tener en la mano y limita el número de puntos a conseguir

- ★ Las cartas PARTY no afectan casi al jugador que las ha robado, lo cual es aburrido. También se necesitan más y nunca se deben descartar, pero se pueden robar 3, lo que es un problema
- ★ Sigue habiendo muchas cartas
- ★ La dinámica de una pila única no funciona con las dinámicas de las cartas

### Cambios aplicados:

- ★ Hay ahora 8 cartas de receta y se han eliminado ingredientes
- ★ Cambia el número de jugadores: de 3-6 recomendados
- ★ 1 pila general y 2 pilas secundarias: cartas de ingredientes con cartas de robar de la pila de cartas party y utensilios en la general, cartas de
- ★ Cambio en el nombre de las cartas "PARTY": ahora se llamarán cartas de "ESPECIAS"
- ★ Todas las cartas se descartarán definitivamente en tres pilas diferenciadas. Las únicas que se pueden robar son las de utensilio, pero no tienen ningún coste. Si no están en tu lista, se descarta obligatoriamente
- ★ En caso de robar 3 cartas de robar cartas PARTY/ESPECIAS o utensilio, descartas una a la pila de descarte. En cualquier otro caso, es obligatorio descartar las que no lo sean, aunque sea 1 la que puedas descartar
- ★ No hay límite de cartas en la mano, pero hay cartas PARTY/ESPECIAS que te harán descartar la mitad de tus cartas si tienes más de x número
- ★ La carta de receta ya no será siempre visible si no se quiere, pero es más cómodo
- ★ Cambio en las cartas PARTY/ESPECIAS: algunas se han cambiado, y algunas han sido añadidas
  - **Guacamole Mix!**. El que la roba escoge una carta al azar de cada uno y una suya (la cual no es al azar), escoge la que más quiera de entre todas y las demás las reparte al azar.
  - **Vendetta**. Si te van a robar 1 carta, roba dos a quien te robe. Si son dos, que sean 4.
  - **Al ladrón**. Le robas una carta a la última persona que haya robado. Si nadie ha robado o la última carta party era la de Guacamole Mix, roba de la pila.
  - **Not today!** Si te van a robar, le robas tú a él.
  - **Una y no más, santo Tomás**. Durante 2 turnos solo puede robar una carta sin descartar el jugador que tú elijas.
  - **Limosna**. Dale una carta al jugador que tenga menos
  - **Give it to me**. El jugador que tenga más cartas te da 2 cartas.
  - **Mix it up!** Intercambia todas tus cartas con las del jugador que tú elijas.
  - **Minimalista**. Quien tenga más de 13 cartas (no incluida), descarta hasta quedarse con la mitad (a la alza).
  - **Otra oportunidad**. Si quieres cambiar de receta, puedes de entre las que no están escogidas
- ★ Cálculo del número total de cartas:
  - Aguacates: 25
  - Limones, Cebollas, Tomates, Sal y pimienta: 12 (de cada)
  - Las demás de ingredientes: 5 (de cada)
  - Robar cartas PARTY/ESPECIAS: 35
  - Robar cartas UTENSILIO: 30

- Cada utensilio: 7
- Thermomix: 4
- Cartas Party:
  - Gana 1 punto: 4
  - Pierdes 1 punto: 4
  - Ingrediente a escoger: 3
  - Utensilio a escoger: 2
  - Descarta 2 cartas: 4
  - Descarta 1 utensilio: 4
  - Descarta 1 ingrediente: 6
  - Roba 2 cartas: 4
  - Roba 1 carta al jugador de tu derecha: 3
  - El jugador de la izquierda te roba 1 carta: 3
  - Guacamole Mix!: 2
  - Vendetta: 3
  - Al ladrón: 3
  - Not today!: 3
  - Una y no más, santo Tomás: 3
  - Limosna: 3
  - Give it to me: 3
  - Mix it up!: 2
  - Minimalista: 5
  - Otra oportunidad: 2

Número total de cartas en cada pila

- Pila general:  $168 + 35 + 30 = 233$
- Pila de utensilios: 60
- Pila PARTY/ESPECIAS: 66
- TOTAL: 359

★ Cambio en la puntuación:

- Los ingredientes que suman y restan: 5 de cada por receta. Todos sumarán/restarán 2 excepto 1 que será 4.
- El primero en acabar tendrá 5 puntos
- Si se tienen todos los ingredientes básicos serán 2 extra
- Cada ingrediente básico suma 1 punto, se pueden tener más de las que pone en la receta
- Cada utensilio son 2 puntos
- Si tienes todos los utensilios son 4 puntos extra
- Pan de pita y Nachos dan 1 punto cada una
- Thermomix da 5 puntos

# Material promocional

## Video tutorial con las instrucciones

En el link a continuación se encuentra la carpeta del repositorio de GitHub donde está el vídeo tutorial donde se explica cómo jugar al Guacamole Mix.

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Video%20tutorial%20con%20las%20instrucciones>

## Video tutorial con un gameplay del juego

En el link a continuación se encuentra la carpeta del repositorio de GitHub donde hay vídeos de gameplays del Guacamole Mix.

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Video%20tutorial%20con%20un%20gameplay%20del%20juego>

## Pitch

En el link a continuación se encuentra la carpeta del repositorio de GitHub donde están la presentación en formato .pdf y .pptx y el vídeo del pitch.

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Pitch>

## Sell Sheet

En los links a continuación se encuentran las carpetas del repositorio de GitHub donde están la Sell Sheet en formato .png y .pdf y el material extra diseñado para publicitar el juego respectivamente..

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Sell%20Sheet>

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Material%20extra>

## Registro en la BGG

Este es el usuario que hemos usado como login en BGG:

<https://www.boardgamegeek.com/user/needlesslord>

Y a continuación el registro de nuestro juego (lista de juegos de BGG agregados):

<https://www.boardgamegeek.com/browse/boardgame?username=needlesslord&sort=title>

# Resumen con todos los links

Los links a continuación son para que sea más fácil encontrar todos los componentes del juego.

## INFORMACIÓN GENERAL:

**Página web del juego:** aquí se encuentra toda la información del juego (resumen)

<https://needlesslord.github.io/GuacamoleMix/>

**GitHub del juego:** aquí se encuentra toda la información y componentes del juego

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix>

## MATERIAL PROMOCIONAL:

**Material extra:** aquí se encuentra todo el material extra promocional (pósters, etc.)

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Material%20extra>

**Pitch:** aquí se encuentra la presentación del pitch (formatos .pdf y .pptx) y el vídeo del pitch

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Pitch>

**Sell Sheet:** aquí se encuentra la Sell Sheet del juego

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Sell%20Sheet>

**Vídeo Instrucciones:** aquí se encuentra el vídeo tutorial con las instrucciones

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Video%20tutorial%20con%20las%20instrucciones>

**Gameplay:** aquí se encuentra el vídeo tutorial con un gameplay del juego

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Material%20Promocional/Video%20tutorial%20con%20un%20gameplay%20del%20juego>

## PRINT&PLAY:

**Juego:** Imprimiendo todos los archivos de esta carpeta de Github se puede jugar al juego

<https://github.com/Needlesslord/GuacamoleMix/tree/master/Juego>