

Juego Saboteur

Primer boceto del proyecto para ISI



Saboteur

v.1.0

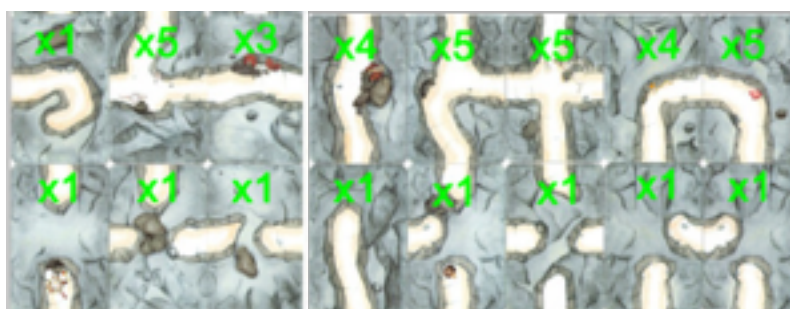
Juego de Saboteur

Primer boceto

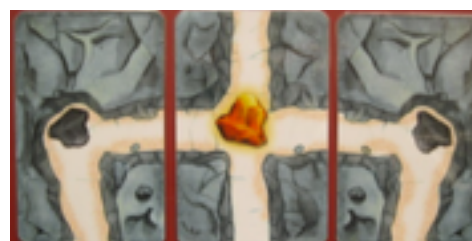
Cartas

Cartas de tipo túnel:

40 Cartas de excavación



3 Cartas de destino (Vacía/Pepita/Vacía)



1 Carta de Inicio



Cartas de tipo Roll:

7 Buscadores

4 Saboteadores

11 en total



Saboteador



Buscador



Cartas de Acción:

27 en total:

9 Romper herramientas:

3 romper pico

3 romper vagoneta

3 romper farolillo



9 Arreglar herramientas:

2 arreglar pico

2 arreglar vagoneta

2 arreglar farolillo

1 a. pico y vagoneta

1 a. farolillo y vagoneta

1 a. pico y farolillo



6 Mapa



3 Derrumbe



Dinámica del juego

Al iniciar el juego habrá:

-Una colección de jugadores (**JUGADORES**)

Jugador

Nombre:
Puntuación: 0
Roll: <i>(Buscador/Saboteador)</i>
Cartas: <i>Vacio(coleccion de sus cartas)</i>
Pico: <i>Arreglado</i>
Vagoneta: <i>Arreglado</i>
Farolillo: <i>Arreglado</i>

-Una colección de cartas de roll (**MAZO_ROLL**) en la que según el numero de jugadores habrá:

- Con 3 jugadores: 1 Saboteur y 3 buscadores
- Con 4 jugadores: 1 Saboteur y 4 buscadores
- Con 5 jugadores: 2 Saboteur y 4 buscadores
- Con 6 jugadores: 2 Saboteur y 5 buscadores
- Con 7 jugadores: 3 Saboteur y 5 buscadores
- Con 8 jugadores: 3 Saboteur y 6 buscadores
- Con 9 jugadores: 3 Saboteur y 7 buscadores
- Con 10 jugadores: todas las cartas de enanos

-Una colección con las 3 cartas de destino(**MAZO_DESTINO**)

-Una colección con las cartas de excavación y las de acción (**MAZO_GENERAL**) mezcladas

-Un tablero:



Partida

3 Rondas (for 3 iteraciones)

Preparación del tablero

Carta inicial

Cartas destino de forma aleatoria.

Reparto cartas

Cartas de roll

Cartas iniciales de cada jugador

Turnos(while hasta que se acaben las cartas o se llegue a la pepita)

Jugar una carta

Si todas su herramientas están arregladas puede jugar

Carta de excavación : en el tablero

O Carta de acción:

Romper herramienta

Arreglar herramienta

Derrumbar parte del túnel

Mapa: ver una de las cartas destino (solo él)

O pasar descartándose de una carta

Si no:

Solo puede usar de acción o pasar.

Robar una carta del mazo

Fin de ronda

Reparto de puntos a los ganadores

Comprobación del ganador después de las tres rondas

Fin de partida

Al **preparar el tablero** se situará la carta de inicio en la posición marcada que será la coordenada (0,0) y las cartas de destino de forma aleatoria en las coordenadas (8,0), (8,2) y (8,-2).



como

Después se prepara el **MAZO_ROLL** y se reparte una a cada una de forma aleatoria a cada jugador excepto una. Cada jugador ahora tendrá definido su “Jugador.Roll”.

Jugador por jugador, se reparten las cartas iniciales a cada jugador del **MAZO_GENERAL** :

- De 3 a 5 jugadores: 6 Cartas

- De 6 a 7 jugadores: 5 Cartas
- De 8 a 10 jugadores: 4 Cartas

Cada jugador ahora tendrá su atributo “Jugador.Cartas” con las cartas repartidas de forma aleatoria. Ese número de Cartas será el máximo numero de cartas que pueda tener durante la partida.

En cada **turno** de cada jugador, primero hay que comprobar que tenga sus atributos Jugador.Pico, Jugador.Vagoneta y Jugador.Farolillo como “arreglado” para poder jugar una carta de excavación.

Si tiene alguno de sus atributos .Pico, .Vagoneta o .Farolillo igual a “estropeado” solo podrá jugar cartas de acción o pasar descartándose de una carta que pasara al **MAZO_DESCARTES** (Colección vacía al principio de la ronda).

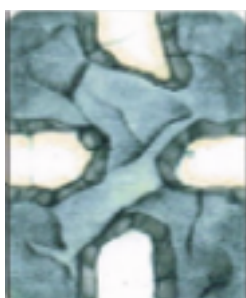
Después de jugar o pasar se comprueba que quedan cartas en el **MAZO_GENERAL** y se **roba** una carta del **MAZO_GENERAL** de forma aleatoria y se añade a Jugador.Cartas.

Las cartas de excavación estarán definidas por:

Carta:

Arriba: 0 o 1
Izquierda: 0 o 1
Derecha: 0 o 1
Abajo: 0 o 1
Bloqueante: 0 o 1

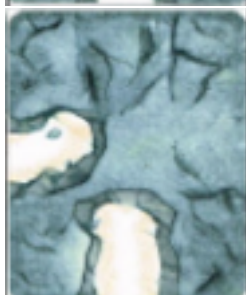
Algunos ejemplos de cartas y su definición:



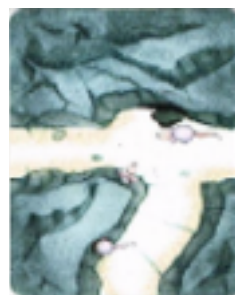
Arriba: 1
Izquierda: 1
Derecha: 1
Abajo: 1
Bloqueante: 1



Arriba: 0
Izquierda: 0
Derecha: 1
Abajo: 1
Bloqueante: 0

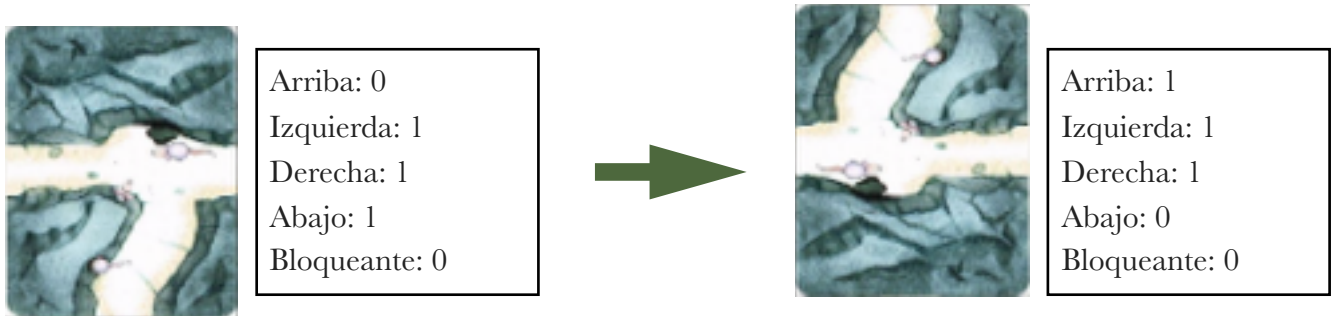


Arriba: 0
Izquierda: 1
Derecha: 0
Abajo: 1
Bloqueante: 1



Arriba: 0
Izquierda: 1
Derecha: 1
Abajo: 1
Bloqueante: 0

Cada carta se puede girar justo antes de colocarla el giro solo puede ser de 180° y este será el equivalente a un giro:



Es decir, el procedimiento girar seria:

```
girar (carta):  
    nueva Carta carta_aux  
    carta_aux.arriba = carta.abajo  
    carta_aux.izquierda = carta.derecha  
    carta_aux.derecha = carta.izquierda  
    carta_aux.abajo = carta.arriba  
    carta_aux.bloqueante = carta.bloqueante  
    return carta_aux
```

Al finalizar la ronda, se desvela que roll tenía cada jugador y se reparten los puntos.

Si ganan los buscadores:

Si ganan los sabotadores:

Dependiendo de cuantos sabotadores hay, cada sabotador recibe:

Un sabotador: 4 puntos

Dos o tres: 3 puntos

Cuatro sabotadores: 2 puntos

Al final de las tres rondas se suman puntos y el jugador con mas puntos será el ganador.