**S.I.G.P.D.**

Ingeniería de Software

VifraSoft

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rol** | **Apellido** | **Nombre** | **C.I** | **Email** |
| Coordinador | Reyes | Franco | 5.676.219-7 | franco07sierra@gmail.com |
| Sub-Coordinador | Bittencourt | Luis | 5.710.007-1 | SantiagoBittencourt17@gmail.com |
| Integrante 1 | Larrosa | Maria | 5.633.663-5 | victolarrosa13@gmail.com |

**Docente: Cairús, Brandon**

**Fecha de culminación**

**14/07/2025**

**PRIMERA ENTREGA**

### **Inicio del Juego**

El inicio comienza con la capacidad de crear un tablero para cada jugador en el juego,

Seguido de esto, se colocarán todas las consolas en una bolsa la cual se tendrá que sacudir. Una vez sacudida, se seleccionará aleatoriamente al jugador inicial, el cual tendrá el primer turno con el dado, dando con esto inicio a la primera ronda.

**Turno en el juego**

Cada ronda consta de 6 turnos, en cada uno de ellos cada jugador deberá agarrar 6 consolas de la bolsa sin verla previamente. Una vez todos los jugadores hayan hecho esto, se tirará devuelta el dado, el cual aplicará una restricción únicamente a los demás jugadores. Con esta restricción, los jugadores deberán pensar estratégicamente donde posicionar cada consola, cumpliendo con las normas impuestas por el dado. En caso de no tener una zona o consola valida, se deberá posicionar en la zona de “Taller”. (+1 puntos)

Siguiente a que los jugadores hayan posicionado sus consolas, deberán pasar todas sus consolas al jugador a la izquierda, y el dado en sentido horario (de derecha a izquierda).

Estos pasos deberán repetirse hasta que no haya más consolas en mano de ningún jugador.

**Fin de Ronda**

Una ronda llega a su fin cuando todos los jugadores hayan puesto sus consolas en el mapa.

Este proceso se repite para la segunda ronda.

**Lógica para la colocación**

Cada zona tiene reglas específicas que deberán cumplirse para que el poner una consola en ella los puntos si cuenten.

Estas reglas son: en el **Circuito uniforme**, solo deberá haber consolas del mismo tipo. En **Pixeles variados**, las consolas deberán ser diferentes entre sí. En el **Cuartel Multijugador** solo deberá haber pares del mismo tipo. En **Triple A** solo tendrán que haber exactamente 3 consolas, sin importar el tipo. En **Consola del año** solo podrá haber una consola, y si esta es la consola con mayoría en tu tablero y la de los demás, ganaras 7 puntos. En la **Edición Limitada**, parecida a la **Consola del año**, ganaras 7 puntos si es única en todo el tablero, o sea, que no se ha puesto más de una vez. También existe el posicionar una consola “Atari”, esta consola cuenta como 1 punto extra para la suma final, y se aplica 1 vez por zona. y por último, el **Taller**, aquí irán las consolas que no pudieron colocarse, brindando 1 punto por cada consola posicionada aquí.

**Fin del juego y Calculo de puntos**

Después de terminar la segunda ronda, se deberá sumar los puntos de cada zona revisando que cumplan con la regla puesta en esta.

Una vez teniendo la puntuación total de cada uno de los jugadores, se declarará el ganador.

En caso de empate, ganará el jugador el cual haya puesto más consolas “Atari”.