

Dorado's Treasure

Historial d'iteracions:

Primera idea/versió del joc.

La primera versió del joc va ser desenvolupada sense jugar amb les normes generals, la majoria de les normes han sigut canviades per crear una millor experiència. Tots els canvis estan apuntats a sota, amb la última versió al final.

Regles:

Condicció de victòria: La partida acaba al jugar-se quatre rondes, i guanya el jugador amb més monedes d'or.

Inici de la partida: Els quatre jugadors comencen en les posicions 1, 6, 11 i 16 del mapa. Es tira el dau d20 10 vegades i es posa una moneda d'or al resultat de cada tirada. Per triar l'ordre es poden tirar daus o que el més jove sigui el primer. S'assignen de forma aleatòria cartes de personatge.

Jugar una ronda:

- Tirar els daus:

El primer jugador pensa quines son les opcions de conseguir més monedes d'or i tria direcció horària o antihorària en la què es moura en el tauler i si vol utilitzar el dau de 6 o 12 cares. Segons el resultat és mou pel tauler el número que ha tret.

- Utilitzar les accions:

Un cop has mogut el personatge tens 3 punts d'accions disponibles, es poden utilitzar per moure't a una casella adjacent, o per agafar una moneda del terra/robar a un altre jugador una moneda (si la moneda/jugador estan a la mateixa casella que tu). Cada una d'aquestes accions gasten 1 punt d'acció i les pots utilitzar tantes vegades com vulguis. També pots gastar 2 accions per colocar 1 trampa a la casella on estas.

- Trampes:

Si un al tirar els daus acaba a una casella amb una trampa tira 1d6, perd el torn si treu un 5 o menys. (No importa si la trampa va ser colocada pel mateix jugador un altre torn).

- Final de ronda:

Al acabar el torn els quatre jugadors comença la següent ronda, on es tiren 5 d20 i es posa una moneda a les caselles segons els resultats, si es la quarta i última ronda es posen dues monedes d'or en lloc de una.

- Cartes de personatge:

Hi ha 10 cartes de personatge amb diferents habilitats, canviant una mica el funcionament de les regles depenent de quin tinguis, hi ha desde no ser afectat per les trampes, poder triar en quina direcció et mous després de haver tirat el dau, poder tirar 1d6 i després

opcionalment un altre d6, poder-se moure 2 caselles gastant 1 sola acció, i unes quantes més.

Final de partida:

Un cop jugada la ronda 4, els jugadors compten el número de monedes que tenen i guanya el que en tingui més.

Versió 0.1:

La acció de robar era superior a totes les altres, així que es van afegir les següents restriccions per limitar l'ús i afavorir més varietat de gameplay, per robar a un altre jugador primer s'ha de tirar un dau de 6 cares, i si el resultat es 2 o menor l'acció falla i no pots robar la moneda.

Versió 0.2:

Robar seguia resultant més efectiu que la majoria d'accions, es va aplicar una nova norma, si el jugador falla al intentar robar era detectat, i es veia obligat a escapar, movent-se una casella en la direcció que volgués, però amb la presa perdia una moneda la qual es deixa a la casella on a intentat robar. Ademés les trames no eren casi utilitzades, ja que gasten més de la meitat del teu torn, per arreglar-ho és baixa el consum de posar una trampa de 2 a 1 acció.

Versió 0.3:

Les trampes segueixen sent poc efectives ja que requereixen es poc probable que un jugador acabó en una, i no compensen al jugador que gasta l'acció en posar-la, a partir d'aquesta versió les trampes estan diferenciades pel jugador que la posa en joc i no pots caure en les teves pròpies trampes, ara si un jugador cau a una trampa no només perd el torn, sinó que també perd una moneda la qual passa el jugador que ha posat la trampa. També és limita el número de trampes que pot posar un jugador per ronda a un màxim de una.

Amb aquest canvi també es canvia la carta de caçador, la quan anteriorment et deixava posar una trampa per torn gratis i no poden caure a cap trampa. Ara el caçador pot colocar dues trampes per torn gastat les respectives dues accions i no pot caure a trapes de cap altre color.

S'afegeixen els terratemblors, els quals són una mecànica que afegeix una mica més de aleatorietat per a que les partides siguin una mica menys estàtiques, els terratemblors consisteixen que entre rondes, abans d'afegir més monedes al mapa, es tiren tants daus de 20, al final de la primera ronda es tira 1 dau, al final de la segona 2 daus i al final de la tercera 3, i si hi ha un jugador a la mateixa casella que el número del dau aquest deixa caure una moneda al terra.

Aquesta mecànica està pensada per no variar en molta mesura al joc, i si un jugador que va guanyant cau a un terratembler, no perd gran cosa i es pot recuperar, i per altra banda un jugador que va per radera pot també recuperar-se amb una mica més d'estratègia i sort.

Versió 0.4:

Les trampes han sigut un tema recurrent durant les iteracions i vem acabar decidint que el perdre un torn sencer al caure a una trampa no aporta cap sensació bona al participants, a partir d'aquesta versió les trampes no et fan perdre el torn, només et fan perdre una de les tres accions, és a dir que jugaries un torn amb només dues accions, tot i aquest canvi les trampes segueixen fent perdre una moneda al jugador que cau en una d'elles i passa a qui ha posat la trampa.

També es fa una variació en la carta explorador, la qual et permet després de moure't amb un dau de 6 cares tirar un altre cop a la direcció que vulguis, doncs en aquesta versió fem que només pots tornar a moure't en la mateixa direcció en la que ja t'estàs movent al tirar el primer dau de 6 cares. Baixant les possibilitats oferides per la carta.

Versió 0.5:

El canvi a la carta explorador de la versió anterior es tira enrere ja que era més divertida i funcional en el estat anterior, ja que donava varietat d'opcions al usuari de la carta.

També s'afegeix un efecte extra als terratembors, els quals semblaven molt inofensius i aportaven poc a la partida, tampoc volem que canviïn completament el transcurs del joc però sí que puguin crear situacions inesperades durant el joc. Per això fem que si hi ha alguna moneda o trampa en una casella on hi ha un terratembor aquestes seran retirades del mapa. Si hi ha un jugador a la casella de terratembor, seguirà deixant caure una de les seves monedes al terra.

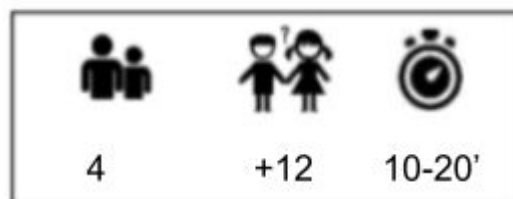
La mecànica de robar segueix sent molt important sobretot cap a final de partida i resulta frustrant per al que està sent robat, per això s'apliquen noves normes al robar, si en un mateix torn pots tens exit al robar a un jugador, la següent tirada haurà de ser en lloc de 3 o més per ser un èxit, serà un 4 o més per poder robar, i si ho intenta fer una tercera vegada després d'aconseguir robar dos cops seguits el que intenta robar ha de treure un 5 o 6 al dau de 6.

DORADOR'S TREASURE

MANUAL DE INSTRUCCIONES



DORADO'S TREASURE



Sorgeix un rumor de la localització de El Dorado, i quatre exploradors troben la ciutat llegendària. Davant de tal riquesa deixaràs que aquests tres aventurers de segona s'emportin la millor part? Cada segon compta i cada pas és determinant per aconseguir la porció més gran del pastís. Qui tindrà l'habilitat i fortuna suficient per quedar-se amb el major i més ben amagat tresor de la història de la humanitat?

Continguts d'aquest document

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Introducció Dorado's Treasure | 4. Preparació de la partida |
| 2. Com Jugar a Dorado's Treasure | 5. Ronda del joc |
| 3. Contingut del Joc | 6. Condició de victòria |
-

1.Introducció Dorado's Treasure

Dorado's Treasure es un innovador joc de taula dirigit a joves amb més de 12 anys. Amb partides curtes i ràpides amb les que no podràs fer-ne només una.

2. Com jugar

L'objectiu és aconseguir la major fortuna possible al mateix temps que eviten que els altres jugadors puguin recollir el tresor.

Cada Jugador obté una carta d'ofici de forma aleatòria amb diferents habilitats úniques per aconseguir la victòria. Hi ha 10 cartes d'ofici amb diferents habilitats, canviant una mica el funcionament de les regles depenent de quin tinguis.

3.Contenido del juego

El joc es compon d'un tauler de 24x24cm, quatre fitxes de jugador, 30 monedes d'or i 10 cartes d'ofici.

4.Preparació de la partida

Els quatre jugadors comencen en les posicions 1, 6, 11 i 16 del mapa. Es tira el dau d20 10 vegades i es posa una moneda d'or al resultat de cada tirada. Comença el jugador situat a la casella 1, després el 6, 11 i 16. S'assignen de forma aleatòria cartes de personatge.

5. Ronda del joc

Tirar els daus:

El primer jugador pensa quines son les opcions de conseguir més monedes d'or i tria direcció horaria o antihoraria en la què es moura en el tauler i si vol utilitzar el dau de 6 o 12 cares. Segons el resultat és mou pel tauler el número que ha tret.

Utilitzar les accions:

Un cop has mogut el personatge tens 3 punts d'accions disponibles, es poden utilitzar per moure't a una casella adjacent, o per agafar una moneda del terra/robar a un altre jugador una moneda (si la moneda/jugador estan a la mateixa casella que tu). Cada una d'aquestes accions gasten 1 punt d'acció i les pots utilitzar tantes vegades com vulguis. També pots gastar 1 accions per colocar NOMÉS 1 trampa a la casella on estàs per torn.

Robar:

Per robar una moneda d'or a un jugador es tira un d6, si el número es 3 o més robes una moneda, augmentant en 1 cada cop que s'intenta i surt exitós fins al punt de haver de treure un 6. Aquest contador es reseteja a 3 quan s'acaba el torn. Si treus 2 o menys, ets detectat, escapes a una casella propera i amb les preses deixes una moneda d'or a la casella de la que escapes.

Trampes:

Si un al tirar els daus acaba a una casella amb una trampa tira 1d6, perd una acció i dones una moneda al jugador propietari de la trampa. No pots caure a la teva propia trampa. Qualsevol jugador podrà moure's a una casella amb trampa i desactivar-la gastant 2 accions

Final de ronda:

Al acabar el torn els quatre jugadors comença la següent ronda, on es tiren 5 d20 i es posa una moneda a les caselles segons els resultats, si es la quarta i última ronda es posen dues monedes d'or per tirada en lloc de una.

Terra temblors:

El Dorado s'està ensorrant! Hi ha terra temblors al final de cada ronda, el número de terra temblors es igual a la ronda jugada, és a dir, 1 al final de la primera ronda, 2 a la segona i 3 a la tercera. Es tira 1d20 per terra temblor. Tot el que hi hagi en la casella que té un terratrèmol es destruirà. Si en aquella casella hi ha un jugador, tots els elements en aquella casella es destruirien, excepte el jugador, que deixarà caure una moneda en la mateixa casella.

6. Condició de victoria

Un cop jugada la ronda 4, els terra temblors obliguen als jugadors a abandonar la zona i la zona queda enfonsada sota terra. Els jugadors compten el número de monedes que tenen i guanya el que en tingui més.