

CAFETOPIA

Esta primer desarrollo de juego, por ahora, consiste en 4 fases del juego:

- Cultivo
- Venta del mercado
- Procesado del grano verde
- Venta final

No esta pensado para seguir una secuencia. La fase de cultivo es la principal, la genera los sacos de café de grano verde, que después el jugador decidirá en las otras que hacer con el y de donde se obtendrá el beneficio.

El objetivo del juego todavía no lo tengo muy claro, varias opciones para declarar al ganador:

- El que mayor beneficio tenga
- El de mayor prestigio
- Crear una manera de puntuar. Por venta de sacos y patrimonio
- Etc.

CULTIVO

La fase de Cultivo depende de dos factores variedad de grano y zona cafetera lo que hará mayor o menor producción (todavía estoy en fase de investigación para ver como combinarlo)

Añadiría cartas de evento:

Negativas: que hagan que los cultivos se ralenticen o se pierdan.

Ejemplo: efectos climáticos, plagas, enfermedades, etc.

Positivas: evitan esos riesgos. *Ejemplo:* Riego, fertilizante, tratamientos, etc.

Una vez pasada las ronda de tiempo se cosecha el grano verde.

MERCADO

Aquí se vende el grano tanto el verde y también había pensado que el procesado, que es de otra fase.

Primeramente se propone tres maneras de vender el café.

Mercado: por desarrollar

Exportación: en principio ejecutando contratos de demanda

Subasta: venta entre jugadores

No se plantea por ahora ningún tipo de evento o carta que lo condicione

PROCESADO

En esta parte se procesa el grano verde para vender al mercado o distribuirlo en la venta final

Se proponen, por ahora tres tipos de procesado:

- Tostado artesanal
- Producción industrial
- Certificado

Se valora la opción de añadir factores en forma de carta que mejoran o empeoren la producción de tueste.

VENTA FINAL

Esta es la fase de final de la producción

Se propone 5 formas de vender el grano tostado:

- Mercado local
- Supermercados (multinacionales)
- Exportación
- Cafeterías propias
- Clientes especiales

Como no también se valora la opción de añadir carta de evento positivos y negativos para dar más juego.