

PROYECTO DE JUEGO DE MESA

POLIS VS CACOS

Una fusión estratégica de persecución policial y caos urbano.

DANIEL RODRÍGUEZ

Diseño de Juego

DIEGO MUÑOZ

Mecánicas y Reglas

EL CONCEPTO

MÁS QUE SUERTE,
ES ESTRATEGIA.

Los juegos de carreras tradicionales (como la Oca) dependen 100% de los dados. Los juegos de estrategia (como el Ajedrez) pueden ser lentos.

Polis vs Cacos fusiona ambos mundos: la adrenalina de una persecución en un tablero con casillas especiales, pero con el control táctico de mover múltiples unidades para bloquear, sacrificar y ganar.



MECÁNICAS PRINCIPALES

Gestión de Bando No mueves una sola ficha. Controlas

 a todo el equipo (Polis o Cacos). Debes decidir a quién mover para maximizar tu turno.

El Tablero Vivo Inspirado en la Oca, pero letal. Casillas

 de retroceso, trampas de velocidad y atajos ocultos que cambian el flujo de la partida.

Sacrificio Táctico A veces, dejar una ficha atrás en una

 casilla estratégica es necesario para bloquear al rival y permitir que el resto del equipo gane.



DINÁMICAS DE JUEGO



POLICÍA

Su objetivo es interceptar. Tienen habilidades de "Bloqueo" para cerrar caminos y obligar a los ladrones a retroceder.



LADRONES

Su objetivo es la evasión. Son más rápidos en rectas pero vulnerables en las esquinas. Usan "Atajos" arriesgados.



VICTORIA

No basta con que llegue uno. Gana el bando que logre posicionar la mayoría de sus fichas en la "Zona Segura" final.

VIABILIDAD DE MERCADO

El mercado actual muestra una fatiga hacia el azar puro.

Los jugadores (Gen Z y Millennials) buscan "**Control**" sobre el resultado. Polis vs Cacos se sitúa en el punto dulce entre la diversión casual y la profundidad estratégica.

↗ Crecimiento del 12% anual en juegos de mesa.

人群 Auge de juegos "Team vs Team".





PÚBLICO OBJETIVO

1. LOS "KIDLUTS"

Adultos jóvenes (18-35) que crecieron jugando pero ahora buscan mecánicas más maduras y competitivas.

2. GRUPOS SOCIALES

Ideal para reuniones de 4 a 6 personas. Fomenta la rivalidad sana y la interacción directa ("Pique").

3. JUGADORES DE ROL

La temática inmersiva de Policías vs. Ladrones atrae a quienes disfrutan de la narrativa emergente.

HOJA DE RUTA DEL PROYECTO



FASE 1

Diseño Conceptual
(Completado)



FASE 2

Prototipado Físico
(En Progreso)



FASE 3

Playtesting
con
Usuarios



FASE 4

Ajuste de Reglas
& Balanceo



FASE 5

Presentación Final

EL EQUIPO

DANIEL RODRÍGUEZ

Dirección

Creativa

Responsable del diseño visual del tablero, la estética "Neon Noir" y la experiencia de usuario (UX) de las fichas.

01

DIEGO MUÑOZ

**Lógica de
Juego**

Encargado del equilibrio matemático, diseño de las mecánicas de movimiento y creación del reglamento.

02

FIN

POLIS VS CACOS

Gracias por su
atención.