

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.

👥 Auge de juegos "Team vs Team".







# PÚBLICO OBJETIVO

---

## 1. LOS "KIDULTS"

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

01

### Dirección

### Creativa

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

## DIEGO MUÑOZ

02

### Lógica de

### Juego

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



# FIN



## POLIS VS CACOS

Gracias por su  
atención.