

# Foxland Yard

Ignacio Lillo

Sebastián Terrazas

# Origen

Esta idea de juego se nos ocurrió al implementar la temática de Fantastic Mr Fox, con las mecánicas del juego de mesa Scotland Yard.

# Scotland Yard

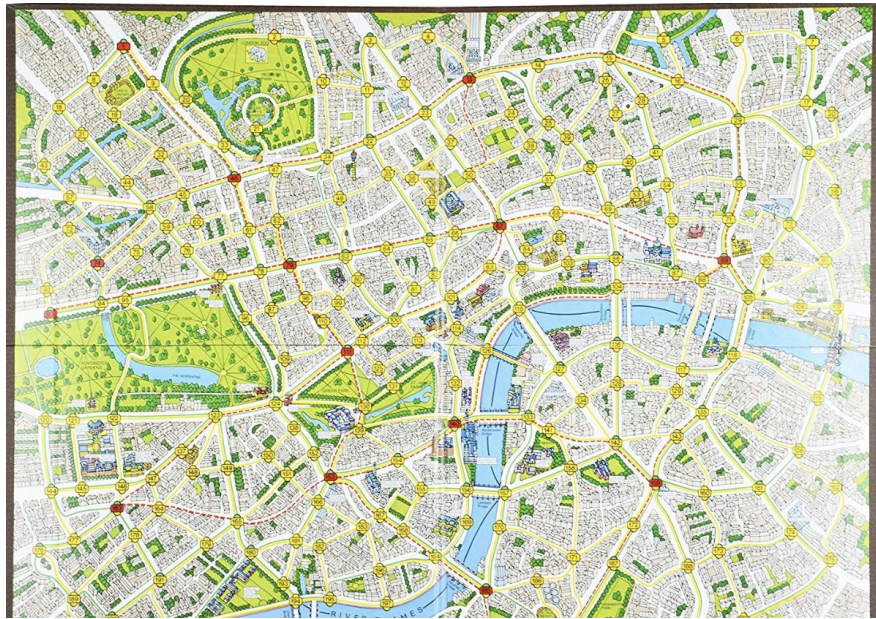
Nuestro objetivo es  
que nuestro tablero  
se vea parecido al  
de Scotland Yard  
(para poder utilizar  
sus mecánicas)  
pero nuestra  
temática.





# Scotland Yard

Más fotos del tablero



En la foto izquierda muestra cómo el Señor X anuncia sus movimientos (porque su peón no está en el tablero).

En la foto superior, se ve como hay distintos nodos, los cuales te permiten utilizar distintas cartas de movimiento.

# Fantastic Mr Fox

Película del 2009 sobre un libro de Roald Dahl.

Trata sobre un zorro, padre de familia, que tras 12 años de haber dejado el mundo delictual vuelve a las andadas para robarle a los tres granjeros más peligrosos que hay, poniendo en riesgo en el proceso a su familia y amigos.





# Fantastic Mr Fox

Mapa que se muestra en la película



# Foxland Yard

La descripción y explicación de las reglas del juego están en la página web, y en un PDF adjunto llamado *Foxland\_Yard.pdf*

# Tablero Foxland Yard

La lógica de nuestro tablero es la misma que la de Scotland Yard, por lo que es un tablero pensado, diseñado y utilizado por varias décadas.

En el tablero hay nodos, estos representan posiciones en la que pueden estar los jugadores. Cada nodo tiene un color, el cual representa el medio de transporta **más rápido** con el que el jugador se puede mover:

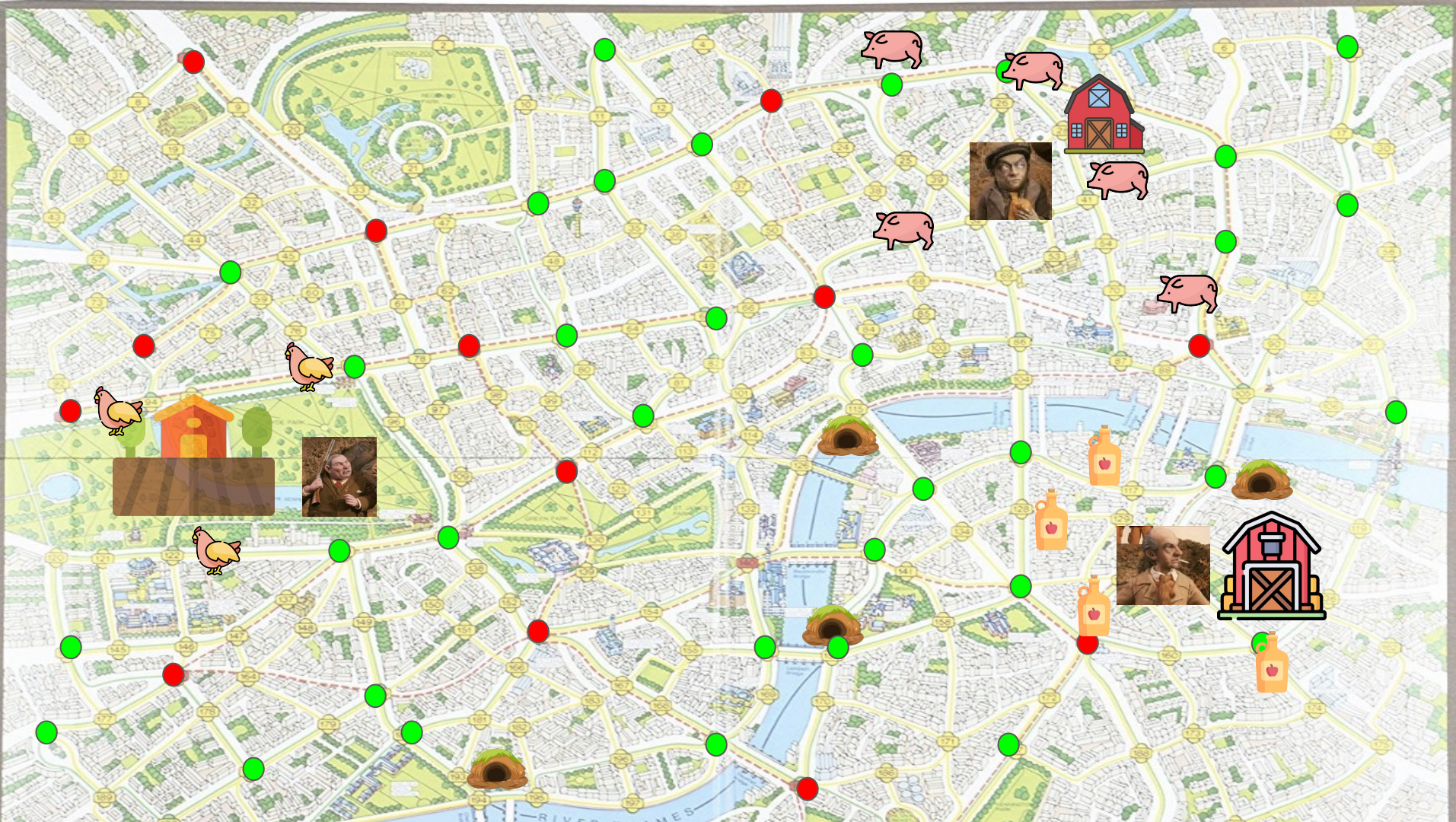
 : Caminar

 : Bicicleta

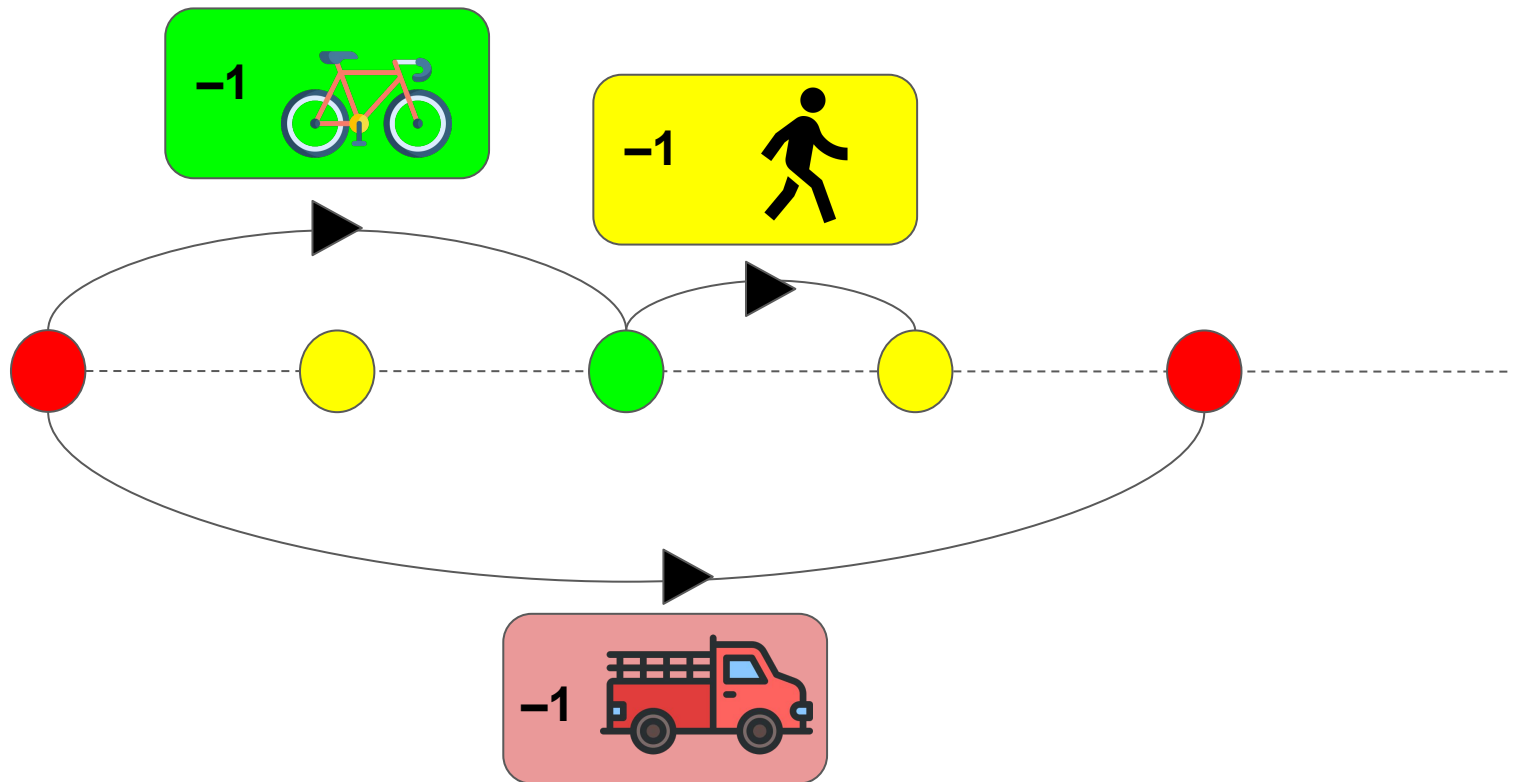
 : Auto

Notar que si un jugador está en la casilla roja, por ejemplo, si se puede mover caminando. Lo importante es que el nodo de partida y el de llegada permitan moverse con la carta en cuestión.

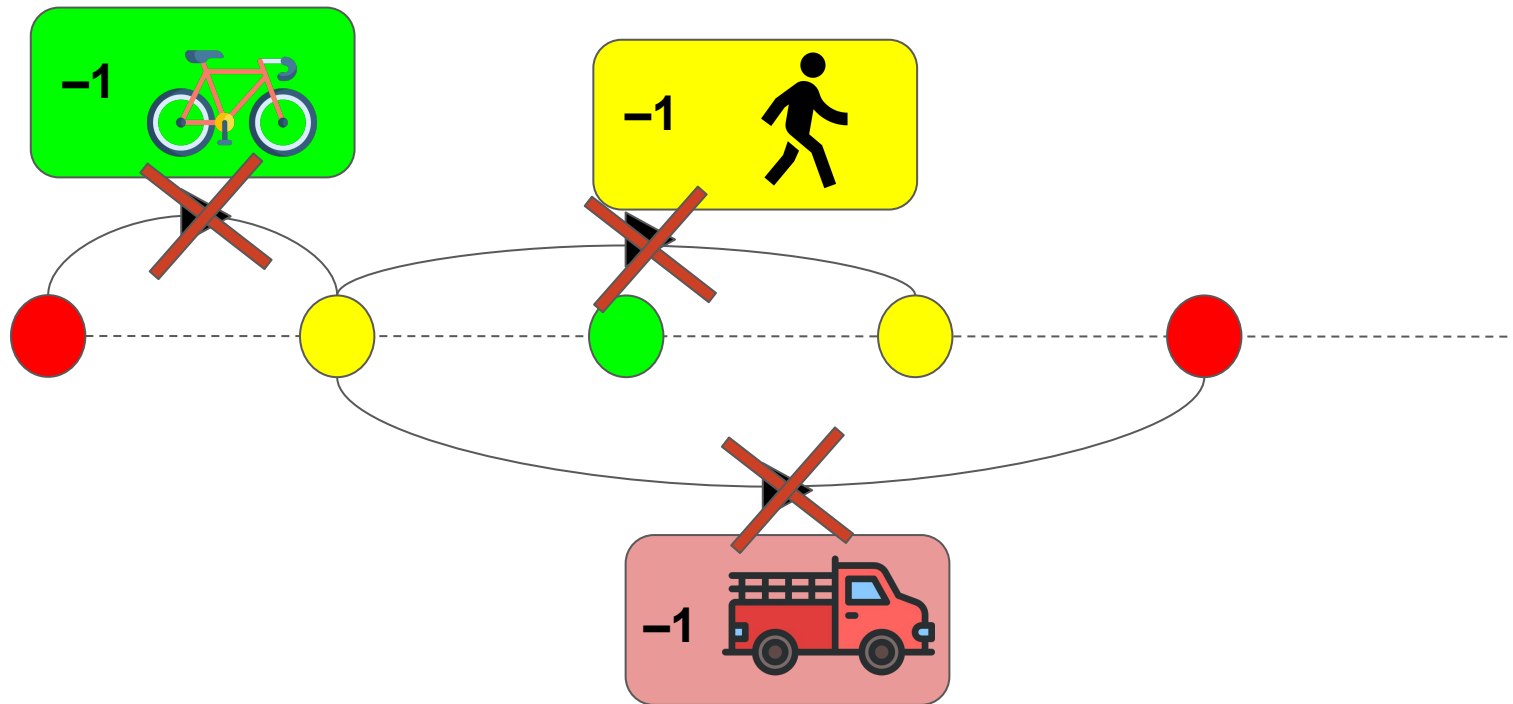




# Ejemplos del movimiento en un turno



# Ejemplos de movimientos ilegales



# Explicación movimientos ilegales

- Ejemplo Bicicleta: No se puede llegar a un nodo del color de un transporte “inferior”.
- Ejemplo Caminar: No puedes saltarte un nodo en el cual puedes llegar (no puedes saltarte nodos “superiores” o iguales)
- Ejemplo Auto: No se puede partir desde un nodo del color de un transporte “inferior”.



# Movimiento especial

Al igual que en Scotland Yard, hay una carta de movimiento sigiloso, el cuál permite a Mr Fox moverse sin anunciar que tipo de transporte va a utilizar.

Además de poder ser usada como una carta de transporte ya explicada, Mr Fox puede entrar en una madriguera que hay en el mapa, y salir por otra madriguera adyacente.



FOXLAND  
YARD

Comprar  
= -2

Tus cartas de movimiento

9 7 2 0 ?

: 20 / 100

VISTA GRANJEROS

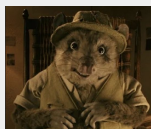
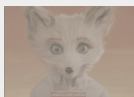
Movimientos de Mr Fox

1	-1	9		17	
2	-1	10		18	
3	-1	11		19	
4	-1	12		20	
5	-1	13		21	
6	-1	14		22	
7	-1 ?	15		23	
8		16		24	





FOXLAND  
YARD



Tus cartas de movimiento

9



7



2



0 ?

 : 20 / 100

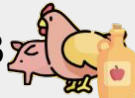


VISTA MR FOX

Acciones



: -3



: +1



# Consideraciones de las vistas

Los granjeros pueden ver los movimientos hechos por Mr Fox, y la última posición en donde lo vieron. También, pueden comprar trampas y colocarlas en algún nodo, el cual Mr Fox no verá.

Mr Fox puede realizar como acción, escaparse de una trampa, o robar comida. Si elige además que lo ayude un familiar, los beneficios serán mayores (más comida robada, menos comida de costo para escaparse). Cada miembro de la familia puede ser usado una vez, y después se deshabilita. Además, Mr Fox puede ver su ubicación todo el tiempo.