

GLOBAL GAME JAM 2019
SEDE UNPAZ - BS AS- ARGENTINA

FAMILIA



REGLAMENTO

Diseñadores

PAROLO Marco, LOVATTO Javier, ALEMANY, Daniel

Couch BoardGame

Fabián Martínez Torre

Familia PAZ

¿De que se trata?

Hoy vamos a jugar un juego, un juego de mesa, de esos que tiene cartas con números y dibujos raros que uno no entiende porque están ahí.

Pero un juego de mesa en donde a diferencia de los que estamos acostumbrados, no vamos a ver quien es el MEJOR jugador. Sino que esta vez vamos a ayudar a los demás jugadores a que su HOGAR esté en PAZ y armonía, como toda familia se merece.

Introducción

Familia Paz es un juego cooperativo, para 4 jugadores, en el que cada uno juega sus cartas sin verlas, pidiendo ayuda a los demás jugadores, que si pueden verlas, y así lograr completar los requisitos del HOGAR propio y del de los demás jugadores.

De este modo, si a lo largo de la partida, todos los HOGARES tiene 3 cartas jugadas, los jugadores, ganan la partida, pero si luego de que se termine el mazo de robo y que todos los jugadores hayan jugado su ÚLTIMO turno, no están completos todos los HOGARES, los jugadores en conjunto, pierden la partida.

Preparemos el lugar

Vamos a necesitar una mesa, donde todos podamos vernos las caras y tengamos lugar para colocar un mazo de cartas al alcance de todos. Como la mesa del living, o del comedor, o cualquiera que sea comodo, con buena luz.

Todos los jugadores nos tenemos que sentar de forma que nos podamos ver las caras, y las cartas, si dije las cartas.

Componentes del Juego

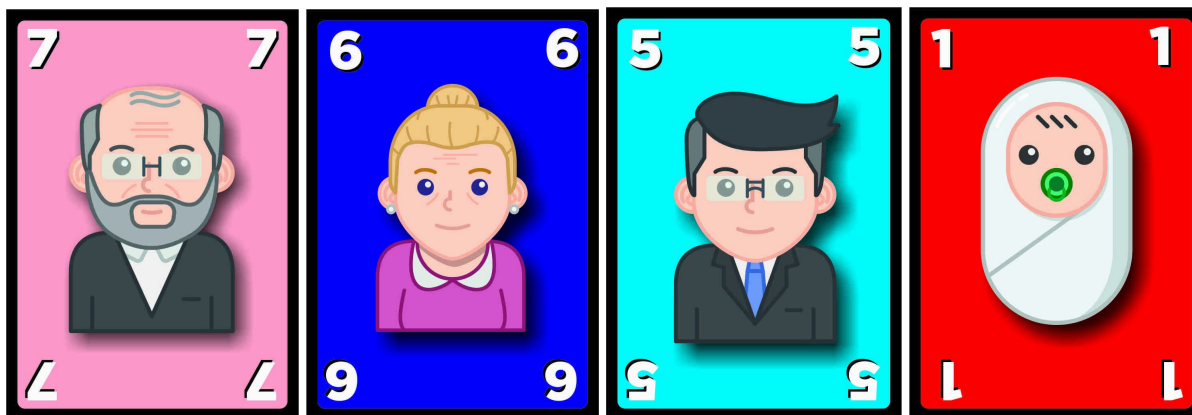
1 Mazo de 28 cartas.

8 Tarjetas de Hogar de dificultad Fácil ● (Icono Verde).

8 Tarjetas de Hogar de dificultad Difícil ●● (Icono Rojo).

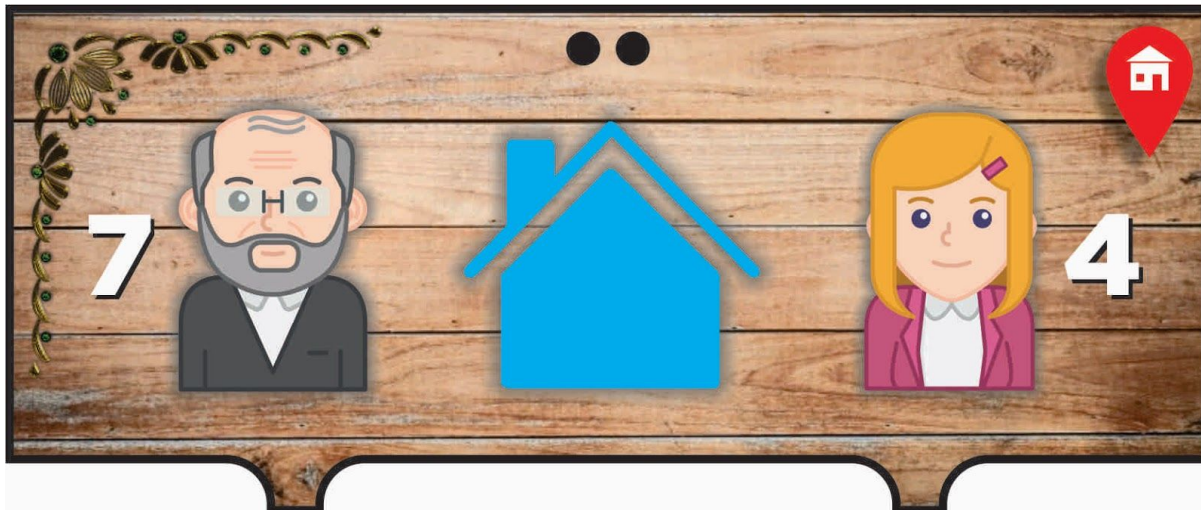
Cartas:

Cada carta consta de un Número y un Color. Además tiene una ilustración, asociada al Número.



Hogar:

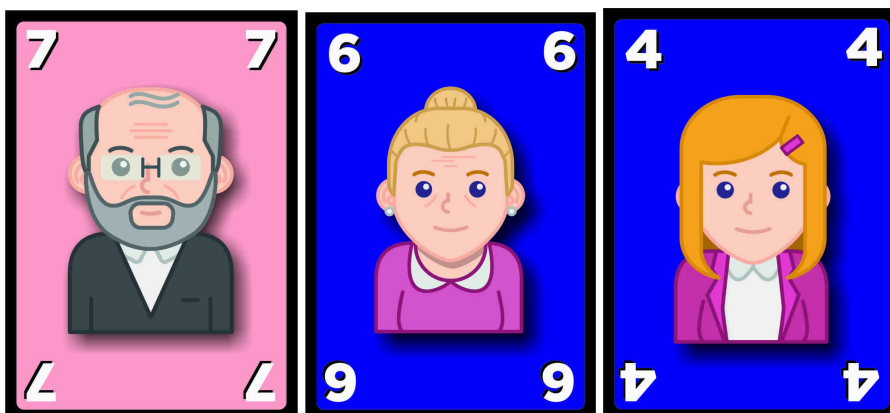
Cada tarjeta de Hogar consta de 3 símbolos que pueden ser Número del 1-7 (con su ilustración asociada) o un Color (con una ilustración de Hogar) en la parte central. Uno o dos puntos, que junto al color del icono de su margen derecho, define la dificultad de la tarjeta de Hogar.



A cada jugador se le va a entregar una tarjeta de HOGARES, la cual tiene 3 dibujos. Estos dibujos representan a todo lo que necesitan para que su HOGAR sea una “Familia en Paz y Armonía”. Esta primer partida, es recomendable elegir los que tiene un punto en la parte central superior y un icono verde arriba a la derecha.



Por ejemplo, la tarjeta de HOGAR anterior tiene ROSA(Casa), 6(Abuela) y AZUL(Casa). Las cartas VÁLIDAS para jugar son cualquier carta ROSA(no importa su número), cualquier carta 6(no importa su color) y cualquier carta AZUL(no importa su número).



Primera carta, coincide con la tarjeta de objetivos anterior el COLOR, segunda el NÚMERO y tercera el COLOR.

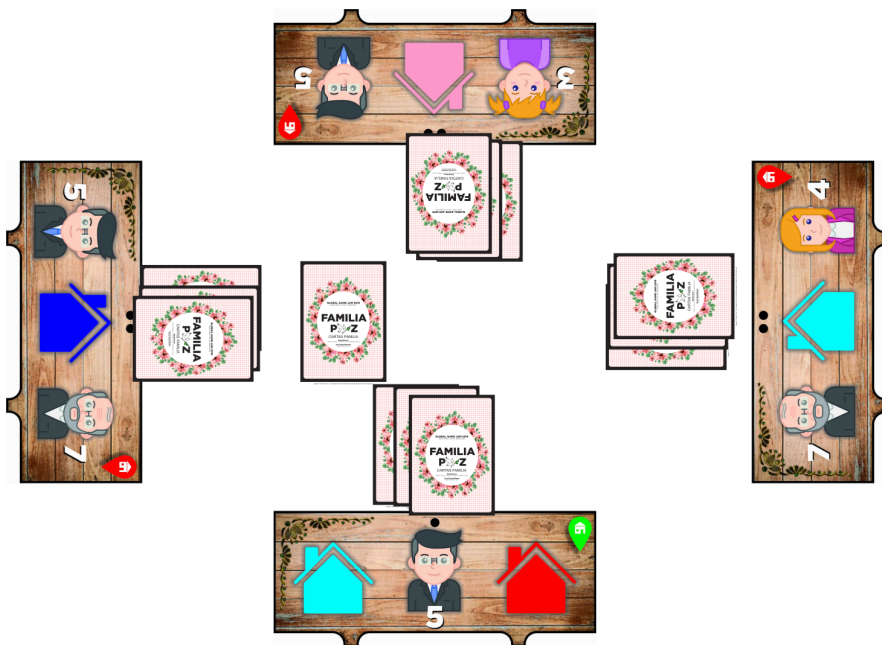
Preparación

Para preparar el juego se deben entregar una tarjeta de HOGAR a cada jugador. Según la dificultad con la que se quiera jugar se pueden elegir todas de dificultad “Fácil”(menor dificultad), todas de dificultad “Difícil”(partidas más complejas). Combinar “Fácil” y “Difícil”, para partidas intermedias. Se recomienda hacer la selección al azar, de entre las tarjetas de las dificultades deseadas.

Repartir 3 cartas a cada jugador, las cuales **NO DEBE VER**, pero sí deben ser visibles para el resto de jugadores.

Colocar las cartas restantes en un mazo de robo al alcance de todos los jugadores.

Cuando cada jugador tenga su HOGAR en frente suyo y a la vista de todos se mezcla el mazo de cartas y se reparten **3 cartas a cada uno**, pero CUIDADO y esto es importantísimo, los jugadores **NO PUEDEN VER SUS CARTAS**. Sino que tiene que poner las cartas de manera que el resto de jugadores, puedan verlas pero ellos mismos no. Como verán, ya no es tan fácil saber qué carta jugar.



Objetivo del juego

Cuando el último símbolo de las todas las tarjetas de HOGAR este cubierto con una carta, los jugadores habrán ganado la partida.

Lo que vamos a intentar es jugar una carta, en el HOGAR propio o el de otro jugador. Para así poder ir completando el HOGAR de todos, y que tengamos nuestra FAMILIA PAZ.

Cuando logremos que todos los hogares estén completos (tengan sus 3 cartas), habremos ganado!

¿Qué podemos hacer/Cómo jugar?

Comienza aquel que haya salido último de su hogar y luego a partir de él/ella hacia la izquierda, **vas a poder hacer 2 preguntas, y por último jugar una carta en un HOGAR**. Estas preguntas deben tener como objetivo permitirte saber qué cartas tenés, y así poder elegir la carta que jugaras. Pero debe cumplir una simple regla.

Turno del Jugador

Comenzando con el jugador que haya salido último de su hogar. Cada jugador puede hacer 3 acciones. Las 2 primeras son hacer una pregunta, para poder conseguir la información necesaria para en la tercer accion jugar una de las 3 cartas que tiene en la mano. Luego de realizar 2 preguntas y de jugar una carta, será el turno del siguiente jugador de la izquierda.

La respuesta a cada pregunta debe ser un SÍ o un NO, Que cualquiera de los participantes pueda contestar tan solo con un SÍ o NO.

Ejemplo:

“¿En qué HOGAR(propio o de otro jugador) puedo jugar esta carta(señalando la primer carta de su mano)?”. NO es una pregunta válida, porque no se puede responder con un SÍ o con un NO. Pero podríamos preguntar de la siguiente manera.

“¿Puedo jugar esta carta(señalando la misma carta de la pregunta anterior), en mi HOGAR?”

A lo que todos responderemos, con un SÍ o un NO, si es que dicha carta es VÁLIDA para ser jugada sobre en su HOGAR.

Preguntas

En su turno el jugador puede realizar hasta 2 preguntas para descubrir qué cartas tiene en la mano. Las preguntas tiene que sera formuladas de forma que solo se puedan responder con SÍ o NO.

Las preguntas no pueden revelar información sobre las cartas de otro jugador, y la respuesta debe ser unánime y no puede tener interpretaciones diferente.

De esta manera, con un poco de imaginación, podemos hacer nuestras 2 preguntas y luego tomar la decisión de qué carta jugar, y en qué HOGAR hacerlo.

Ahora, se preguntarán que es una carta VÁLIDA para jugar en un HOGAR.

Para que una carta pueda ser jugada, se debe indicar que la carta, sin verla aun, y señalar el hogar en el cual se la va a jugar. Luego que esto quede claro se puede jugar, boca arriba, a la vista de todos la carta(bueno ya estaba a la vista de todos, menos del dueño :)). Y se debe comparar con los SÍMBOLOS que aún no tenga una carta jugada.

- Si el NÚMERO de la carta coincide con el uno de los números de alguno de los 3 símbolos, se podrá colocar y dar por completado ese símbolo.
- Si el COLOR coincide con el color de una CASA, se podrá colocar en la casa.

Cada carta puede usarse para uno de los 3 símbolos, y luego de decidir no puede cambiarse.

En caso de que la carta NO coincida con ninguno de los símbolos se colocara en el medio de la mesa a la vista de todos. Quedará como recuerdo de las cartas que se jugaron erróneamente, y servirá para poder saber que cartas quedan por jugar y así poder hacer preguntas más certeras la próxima vez.

Luego de jugar una carta, el jugador tomará una nueva carta del mazo de la forma habitual, osea que sea visible para el resto pero no para el mismo.

Así se repetirá para cada jugador, hasta completar todos los HOGARES o que el mazo de cartas quede vacío.

Jugar una carta

Se debe elegir una carta de la mano, y sin verla aún, se debe indicar en cuál de los HOGARES con espacio aun disponible se intenta colocar la carta.

Cuando esté claro donde se va a intentar jugar la carta se colocar boca arriba junto al HOGAR y se compara con los símbolos que aún no tiene una carta.

Si la carta coincide con el Número o Color de uno de los símbolos aún NO ocupados, la carta se puede jugar y se debe decidir en ese momento, si se la juega por el Color o por el Número.

Si por el contrario la carta no coincide, se descarta en el centro de la mensa, de forma visible por todos. Por último el jugador toma una carta del mazo de juegos para volver a tener 3 cartas en la mano si solo tenia 2.

¿Se terminaron las cartas, y ahora qué hacemos?

Si al momento de levantar cartas ya no hay más cartas en el mazo, este será el último turno del jugador. Cuando ya todos los jugadores, hayan jugado su último turno, se habrá terminado la partida. Si no se lograron completar todos los Hogares habrán perdido.

Fin de partida

Cuando se termina el mazo de robo, todos los jugadores, incluido el que tomo la ultima carta del mazo, juegan un último turno y el juego termina. Si no lograron completar todas las tarjetas de HOGAR han perdido la partida.