

# 1er prototipo juego

Juego de mesa

**Jugadores :** Jugador vs juego  
Jugador vs jugador

**Objetivo:**  
- Construcción

**Método del juego:**  
Gana quien tenga más plantas

**Recursos:**  
Frutos = Dinero  
Tarjetas de poder = Ayudan a que crezca la planta y de frutos

**Obstáculos:**  
- Tarjetas Trampa  
- Plagas  
- Mantenimiento

## ¿Cómo funciona el juego?

Todos comienzan desde su espacio, cada jugador tiene una huerta personal y existe una huerta en el centro que es grupal, la idea el juego consiste en plantar matas que a lo largo del juego irán dando frutos, el jugador puede elegir si plantar en la huerta personal o en la grupal.

## Elementos

**Fichas:**  
Representan a cada jugador.

**Dados:**  
indica el numero de casillas que el jugador debe adelantar.

**Tarjetas:** son adquiridas cuando el jugador cae en la casilla que las contiene o con 10 frutos.

**Tarjeta poder:**  
Son necesarias 3 para poder sembrar una planta

Tarjeta misteriosa:

Tiene la función de darle emoción y vueltas al juego, puede hacer que el jugador robe, adelante, retroceda, reciba.

Tarjeta mantenimiento:

Son necesarias una vez que el jugador ya posee plantas, sin estas la planta muere.

Tarjeta grupal:

Si un jugador juega esta carta, solo puede ser utilizada si 2 o más personas acceden a jugar, cada integrante que desee participar deberá poner una carta de poder, consiste en preguntas que deberán ser respondidas por los integrantes en determinado tiempo, si aciertan, cada integrante recibirá una planta que solo podrá ser puesta en la huerta grupal.

Plantas:

Se generan con tarjetas / pueden ser sembradas en el huerto grupal o el individual .

Frutos:

Son generados por las plantas cada 3 turnos ( 3 frutos).

Huerta personal:

Es completamente individual, el jugador decide si planta allí. Es susceptible a plagas.

Huerta grupal:

Solo puede utilizarse si se juega una tarjeta grupal, es de fácil mantenimiento.

**Casillas:**

Casilla peste:

Pueden ser ratas/babosas/ pájaros : si no son retiradas con tarjetas de mantenimiento, la planta puede perderse.

Cambio forzoso:

Todos los integrantes deben cambiar 1 carta entre ellos.

## Reglas:

1. Las plantas solo dan frutos cada 3 turnos.
2. Un jugador solo pueden tirar los dados 1 vez ( a menos que sea par)
3. Cada turno el jugador recibirá 2 frutos
4. Los frutos pueden ser utilizados para comprar tarjetas
5. Las tarjetas pueden ser guardadas, una vez un jugador las usa deben ser puestas en el banco de tarjetas.

# Significados

## 1. Cosecha

1.1 Mercado : “Significa más comida para la casa.”

= Tarjetas misterio. El jugador puede robar los frutos de otros jugadores.

1.2 Fruto: “Es el fruto de todo el trabajo, tiempo y esfuerzo invertido en la huerta”

= A lo largo del juego los jugadores evidenciarán que mantener las plantas es un trabajo arduo.

## 2. Huerto

2.1 Trabajo: “Un lugar donde realizar actividades que disfrutan, pero que necesita de cuidado y conocimiento”

= Tarjetas de poder / mantenimiento.

## 3. Interés

3.1 Grupal = Huerta Comunal

3.2 Individual = Huerta Individual