DISTRITO
Z
SOBREVIVI
...SI PODES
NOCHE DE MISTERIO

DISTRITO Z
REFERENCIAL DEL JUGADOR

Bases y objetivo

El mundo tal como lo conocíamos ha dejado de existir. Solo quedan restos de la humanidad dividida en asentamientos, luchando por sobrevivir, entre sí y con los muertos vivientes que la pandemia dejó. Cada equipo tendrá al mando uno de los cinco grandes asentamientos, sus cuatro bunkers y un solo objetivo: sobrevivir.

¿Qué necesitan para jugar?
Para un juego necesitarán **una computadora con una cámara web** y conexión a internet estable. Si no tienen la oportunidad de usar la computadora pueden optar por **celular o tablet**. El juego tiene formato de conferencia online en la plataforma Zoom.

¿Cuál es el objetivo del juego?
Gana el equipo que alcance el indicador más alto de supervivencia en su asentamiento. Para ganar ustedes deberán mejorar los indicadores de supervivencia de cada una de los bunkers de su asentamiento o bien desencadenar una guerra zombie y simplemente tratar de exterminar a los rivales.

¿Cuánto tiempo dura el juego?
El juego durará 45 minutos en total. Se compone de 5 rondas: la primera y la segunda de 10 minutos, la tercera de 8, la cuarta de 6 y la última, ronda relámpago de 3 minutos. A lo largo de cada ronda los equipos consultan entre sí, inician negociaciones y adoptan decisiones estratégicas.

¿Es difícil el juego?
El juego no es difícil y no requiere ningunas habilidades especiales. Lograrán familiarizarse con las reglas durante primeros 10 minutos del juego, con el correr de la primera ronda. Ganará él que sepa llegar a acuerdos y no él que conozca mejor las reglas.

Mecánicas

En cada ronda su equipo va a adoptar decisiones sobre varias cuestiones relacionadas con la cosecha, la defensa y las relaciones.

En cada asentamiento hay 4 bunkers principales que generan ingresos y determinan su estado de supervivencia. Ustedes pueden cosechar en ellos y sus rivales pueden enviar ejércitos zombies, o viceversa.

El objetivo principal es alcanzar el mejor estado de supervivencia. Para ello podrán:

- Cosechar
- Enviar ejércitos zombies que ataquen a los rivales

En el juego nadie les impide hacer alianzas, amenazar o chantajear. Ustedes pueden hacer promesas a sus rivales y luego romperlas.

DISTRITO Z

REFERENCIAL DEL JUGADOR

Indicadores

Supervivencia. Cada uno de sus bunkers tiene un estado de supervivencia. El estado medio de los 4 asentamientos es el estado del asentamiento, el indicador principal del juego. Si ustedes invierten el dinero en la cosecha en un bunker, el nivel de supervivencia crecerá. Asimismo, crecerá el nivel de ingresos que el bunker les vaya a generar en cada ronda. Si uno de ellos queda destruido por un ataque zombie, el nivel de supervivencia disminuirá a cero y así el estado medio del asentamiento caerá.

Presupuesto. Cada equipo tiene su presupuesto y cada acción en el juego tiene un costo. Cuanto más presupuesto tienen, más acciones pueden realizar. Para incrementar el presupuesto, tienen que invertir cosechas en los bunkers. Al principio del juego cada equipo tiene 1000 monedas de presupuesto.

Desarrollo del juego

En cada ronda ustedes pueden realizar determinadas acciones. Las consecuencias de cada una de ellas realizada tendrán efecto en la siguiente ronda.

ACCIÓN: **INVERTIR EN LA COSECHA EN UN BUNKER**

EFECTO: +***20%*** al rendimiento del bunker

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Se puede cosechar en bunkers de maneraindefinida, el ***100%*** no es límite.

COSTO: 150

ACCIÓN: **FORTIFICAR BUNKER**

EFECTO: La fortificación protegerá el bunker de un ataque zombie

INFORMACIÓN ADICIONAL:

La fortificación permanecerá intacta hasta el 1° ataque al bunker. No puede realizarse más de un fortificado sobre un bunker.

COSTO: 300

DISTRITO Z

REFERENCIAL DEL JUGADOR

ACCIÓN: **DESAROLLAR CRIADERO DE ZOMBIES**

EFECTO: El criadero te permitirá crear ejércitos zombies para lanzar ataques a bunkers de otros asentamientos

INFORMACIÓN ADICIONAL: Se puede cosechar en bunkers de maneraindefinida, el ***100%*** *NO* es límite.

COSTO: **500**

ACCIÓN: **CRIACIOÓN DE EJÉRCITOS ZOMBIES**

EFECTO: Ustedes dispondrán de ejércitos zombies para **atacar.**

INFORMACIÓN ADICIONAL: Pueden crear ejércitos zombies **sólo** si tienen el criadero desarrollado.

COSTO: **150**

ACCIÓN: **ENVIAR EJÉRCITO ZOMBIE** *–CONSUME UNEJÉRCITO*

EFECTO: Ustedes pueden *destruir* un bunker de su rival **para siempre** (si éste no estaba fortificado). El ejército se perderá.

INFORMACIÓN ADICIONAL: Se puede enviar **sólo un ejército** a cada bunker. Nadie se dará cuenta de que lo han hecho ustedes.

COSTO: **0**

ACCIÓN: **QUEMAR COSECHAS**

EFECTO: El ingreso del rival disminuirá en el ***10%***

INFORMACIÓN ADICIONAL: El panel del rival informará que ustedes han quemado sus cosechas.

COSTO: **0**

Panel de estadísticas

Aquí pueden observar la imagen que van a tener frente a sus ojos a lo largo del juego. Estos datos les ayudarán a adoptar decisiones estratégicas.

En la parte superior están los datos estadísticos del asentamiento y sus bunkers. En la parte inferior se encuentra la información de otros asentamientos. El indicador principal es **el de supervivencia promedio del asentamiento**.

DISTRITO Z
REFERENCIAL DEL JUGADOR

Completado y envío de formulario de acciones

El formulario será enviado por el moderador a cada equipo y será único en todo el juego. El mismo incluirá todas las acciones posibles de un equipo.

- Cosechar
- Fortificación de bunkers (solo habilita las que no fueron destruidas o no tienen fortificación)
- Desarrollar criadero de zombies (una vez desarrollada, no requiere realizarse nuevamente)
- Creación de ejércitos zombies (solo se habilitará una vez desarrollado el criadero)
- Quemar cosechas enemigas
- Enviar ejército zombie (solo se habilitará cuando se haya creado al menos un ejército, y una vez enviado este se pierde).

Dinámica de las rondas

1. Se debe cargar en un buscador (preferentemente Google Chrome) las URLs que el organizador enviará.
2. El organizador habilitará los formularios para que cada equipo cargue las acciones teniendo en cuenta el presupuesto asignado. En caso de que las mismas superen dicho presupuesto, no permitirá el envío del formulario y arrojará el detalle de los montos. En caso de no haber errores, el formulario se enviará.
3. Una vez enviados todos los formularios, el organizador procesará la ronda e inhabilitará los formularios hasta tanto se habilite la nueva ronda.
4. Cuando la ronda se encuentre procesada, se podrá recargar el tablero de control para ver el estado actual del asentamiento.
5. El organizador mostrará el estado actual del juego antes de pasar a la siguiente ronda.
6. Una vez que el organizador habilita el formulario y pasa a la siguiente ronda, el tablero de control no deberá recargarse, dado que no pueden verse los datos entre ronda y ronda, mostrará todos los datos bloqueados.
7. **En este punto, deberá recargarse el formulario para cargar las nuevas acciones de la ronda vigente. Para esto, no deberá apretarse el botón F5 (el cual igualmente se encontrará bloqueado), sino que deberá apretarse la tecla "Enter" en la barra de direcciones. De esta forma, el formulario se recargará reflejando el estado de la ronda actual.**
8. Se repite el proceso desde los pasos 2 a 7 para las rondas subsiguientes.

El formulario solo podrá enviarse una vez por ronda. Una vez enviado en la ronda actual, no podrá enviarse nuevamente, ni corregirse las acciones enviadas.

Requisitos e interacción

Las conferencias grupales se realizarán mediante la herramienta Zoom, y tendrán lugar en una **sala común**, donde podrán ver a la vez a todos los jugadores. Por cuerda separada, a fin de coordinar sus acciones, cada equipo deberá entablar un método alternativo de comunicación, por ejemplo videollamada de WhatsApp.

Para realizar la conferencia por Zoom, se requiere una computadora, Tablet o celular con acceso a internet. No requiere registración previa.

Para comunicarse con el resto del equipo, queda a criterio de los jugadores la metodología a utilizar, siendo esta la que consideren más adecuada.