

# GAME CREATOR SET

Tutoriales en vídeo  
Actualización de reglas  
Otros idiomas  
Presentación de ideas

creativetoys.pt/gamecreator



## Niveles 0 a 4: TUTORIAL

- Aunque los distintos niveles son independientes, sugerimos empezar por el nivel 0 y aplicar los cambios propuestos en cada nivel.
  - Utiliza la regla plantilla, los rotuladores y los componentes proporcionados para modificar o hacer tus propias versiones del juego.
  - en tus creaciones, utiliza solo los rotuladores suministrados, que te permiten borrar y volver a dibujar los componentes.
- Nota: Es posible que tengas que dejar que la pintura se seque un poco antes de usarla.



- La mecánica de juego de los distintos niveles culmina en dos juegos, un Eurogame abstracto de estrategia y una introducción a un Role Play Game (RPG) colaborativo de destreza.

Nivel 5: JUEGO

CUBE CONTROL

Nivel 6: JUEGO



## Nivel 0

DIFICULTAD ★★★★★

Cómo jugar:

- Decidid al azar el primer jugador, el orden de juego va en el sentido de las agujas del reloj.
- El jugador tira el Dado y mueve su Peón el número de Casillas equivalente al resultado de Dado. Si caéis en una Casilla de color, intercambiad posiciones con el Peón del jugador de ese color. Si caéis en la Casilla X, podréis elegir cualquier Peón para intercambiar Casillas.

> Empecemos con un juego competitivo clásico de Roll & Move: tirar los dados y avanzar en el circuito de juego.

Mantén la configuración (set up) inicial en el nuevo nivel.

## Nivel 1

DIFICULTAD ★★★★★

Cómo jugar:

- Borrada las X marcadas en el nivel anterior.
- Decidid al azar el primer jugador, la primera ronda va en el sentido de las agujas del reloj.
- Cada jugador tira dos dados (de cualquier color) y elige la suma o resta del resultado de los dos dados para avanzar en el tablero;
- Después de la primera ronda, el orden del juego cambia (ya no sigue el sentido de las agujas del reloj): El siguiente jugador en jugar es siempre el que está más atrás en el circuito. Cuando hay varios jugadores en la misma Casilla, juega el último en llegar a esa Casilla;
- Cuando el jugador cae en una Casilla de color, gana un Cubo de ese color.

> Ahora los jugadores tendrán que reunir algunos recursos antes de llegar al final del circuito.

Mantened la configuración (set up) en el nuevo nivel.

## Nivel 2

DIFICULTAD ★★★★★

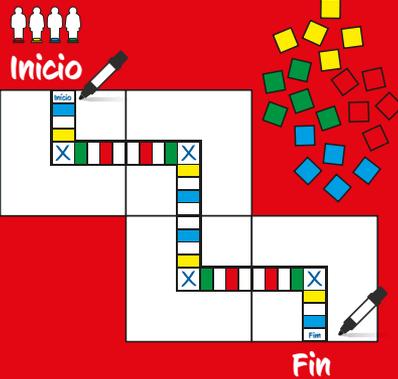
Cómo jugar:

- Volved a dibujar una X en las Casillas cuadradas;
- Todo como en el nivel anterior, excepto: Cuando un jugador cae en la Casilla X, tira el dado y actúa según la acción en la que caiga;
- Opcionalmente, los jugadores pueden cambiar sus Cubos por los de reserva: 3 de tus Cubos del mismo color por 1 a elección de la reserva.
- Cada vez que un jugador juega su turno, todos los demás jugadores que están delante de él en el circuito ganan un Cubo del color del jugador que está jugando.

> Vamos a probar algo nuevo para las Casillas X.

### Preparación (set up) niveles 0, 1 y 2:

- Montad un circuito continuo con las cuatro Tarjetas que componen el tablero de juego;
- Escribid «Inicio» y «Fin» en las casillas Inicio y Fin del circuito;
- Dibujad una X en las Casillas cuadradas;
- Cada jugador elige un Peón y un Dado del mismo color;
- Todos los jugadores colocan su Peón en la Casilla «Inicio»;



- Junto al tablero, haced una reserva de Cubos de colores iguales a los de los jugadores que vayan a jugar.

### En el nivel 2, añadir:

- Utilizando un Rotulador suministrado, coloread las caras del Dado blanco:



+4 Avanza 4 Casillas

+2 Gana 2 Cubos;

-1 Pierde 1 Cubo;

↻ Intercambia posiciones con un jugador de tu elección.

### OBJETIVO DEL JUEGO DEL NIVEL 0:

- Ser el primero en llegar al final del circuito.

Ahora que has terminado este nivel, ¿te ha parecido fácil? ¿Qué te parece probar a crear tus propias reglas?

Sugerencias:

- Crea más espacios coloridos y circuitos diferentes.

### OBJETIVO DEL JUEGO PARA LOS NIVELES 1 y 2:

- Ser el primero en llegar al final del circuito, teniendo:

- Cubos del color de todos los jugadores;;
- El número de Cubos de cada color es igual o superior al número de jugadores.
- Por ejemplo, si hay 3 jugadores jugando, debes tener 3 Cubos de cada color de esos jugadores.
- Si el Peón llega a la casilla final sin los Cubos necesarios, la Casilla final queda «bloqueada» y el Peón rebota, invirtiendo el sentido.

¿Sigue siendo demasiado fácil? ¿Quieres acciones que pueden cambiar completamente el juego?

Sugerencias:

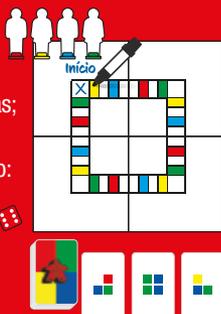
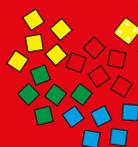
- Puedes elegir lo que ocurre en la Casilla X, por ejemplo robar Cubos a otros jugadores o teletransportarte a cualquier Casilla del circuito de juego;
- Puedes crear nuevas acciones para las caras de los dados.

### Preparación del nivel 3:

- Juntad las cuatro tarjetas para formar un circuito sin fin;

- Escribid «Inicio» para marcar una de las Casillas cuadradas;

- Colocad los Peones en la Casilla de Inicio:



- Seleccionad y barajad las Cartas de Recursos (Cubos) y haced un montón sobre la mesa;
- Repartid 3 cartas de este montón para formar un Mercado de Cartas que todos los jugadores puedan utilizar;
- En este nivel se utilizan Cubos y Dados de todos los colores.

### Preparación de lo nivel 4:

- Cread un conjunto de Cartas de Habilidad, utilizando las Cartas en blanco y el Rotulador suministrados, dibujad 4 conjuntos de 3 Cartas con la siguiente información:

- Avanza hasta 10 Casillas.
- Gana 3 Cubos.
- Todos entregan 1 cubo al jugador.



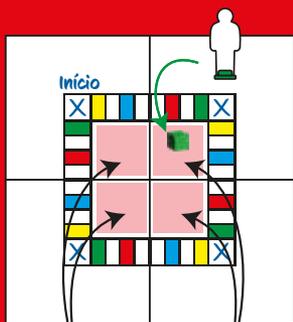
- Al «set up» anterior, añadid el siguiente montón de Cartas;

Cartas de Recursos

Cartas de Habilidad (en blanco)



Mercado



\* 4 Zonas Cuadrada Interiores

## Cambiad el «set up». Hay nuevas reglas en el nivel 3

# Nivel 3

DIFICULTAD ★★★☆☆

> Ahora vamos a jugar un juego que termina cuando uno de los jugadores cumple un objetivo y que, por tanto, puede terminar en cualquier momento.

Ya no es un juego de Roll & Move. Proponemos un juego de estrategia, elección de opciones, planificación de movimientos y gestión de recursos.

### Cómo jugar:

- Decidid aleatoriamente el primer jugador, el orden del juego va en el sentido de las agujas del reloj;
- **Cambio en la forma de lanzar los peones:** El jugador tira los cuatro Dados y los coloca en un lugar visible para que todos los jugadores puedan verlos;
- En su turno, el jugador elige uno de los Dados disponibles y:
  - Gana 1 Cubo del color de ese Dado y avanza el número de Casillas que indique en la cara superior del dado;
  - Vuelve a lanzar el Dado, que queda disponible para el siguiente jugador;
- Cuando un jugador se detiene en una Casilla de color, gana 1 Cubo del color de la Casilla;
- Cuando un jugador pasa por la Casilla de Inicio, gana 1 Cubo de un color de su elección.

### Cómo comprar cartas:

- En cualquier momento, el jugador activo puede comprar Cartas de Recursos en el Mercado si puede pagar el coste de estas Cartas con Cubos. El coste de cada Carta aparece representado en la propia carta por el número y el color de los Cubos en la carta, por ejemplo:



Quando un jugador compra una Carta, hay que añadir una nueva Carta al Mercado.



### OBJETIVO DEL JUEGO DE LOS NIVELES 3 Y 4:

- El juego termina en cuanto un jugador consiga comprar 4 Cartas de Recursos.
- Gana el que tiene más puntos. Cada Carta equivale a 1 punto.

### Mantened el «set up» en el nuevo nivel.

# Nivel 4

DIFICULTAD ★★★☆☆

> Las mismas reglas que en el nivel 3, con las siguientes modificaciones.

### Cómo jugar:

- Moved los Peones como en el nivel anterior;
- Cuando un jugador pasa por el Peón de otro jugador, roba un Cubo de su elección. Parar en el mismo espacio no permite robar el Cubo;
- Cuando un jugador cae en la Casilla X, roba una Carta del montón de **Cartas de Habilidad**, resuélvela y descártala. Si se acaban estas cartas, baraja las Cartas descartadas y forma un nuevo montón.

### Mantened el «set up» en este juego, quitando las cartas de habilidad.

# Nivel 5 CUBE CONTROL

DIFICULTAD ★★★★★

> Ahora las Casillas X hacen algo diferente: proponemos un EUROGAME de estrategia abstracto.

### Cómo jugar:

- Retirad las Cartas de Habilidad y Moved los peones como en el nivel anterior;
- Cada vez que un jugador avanza puede colocar un Cubo de su color en la Zona Cuadrada Inferior del tablero donde esté su Peón (Ver Imágen);
- Cuando un jugador se detiene en la Casilla X, puede coger un Cubo de su elección (propio o del adversario) del área del cuadrado interior del tablero donde se detuvo.

### Cómo puntuar:

- Al final, se cuentan los Cubos de cada Zona Cuadrada Interior:
  - Cada Carta vale 1 punto.
  - El jugador con más cubos de su color gana 2 puntos;
  - El segundo jugador con más cubos gana 1 punto;
  - En caso de empate, ambos suman 1 punto y no se otorgan más puntos a los jugadores restantes.



### Sugerencias:

- Cada jugador puede recibir 2 cartas aleatorias en el inicio del juego. Así oculta sus objetivos a los demás jugadores.
- Los jugadores solo pueden comprar una carta de su mano por turno, por lo que sus oponentes sabrán quién está cerca de ganar la partida.

### OBJETIVO DEL JUEGO:

- El juego termina en cuanto un jugador consigue comprar 4 Cartas. Gana el que tiene más puntos.
- En caso de empate, gana el jugador que logró guardar la mayor cantidad de cubos.
- Si los jugadores tienen el mismo número de cubos, gana el que haya avanzado más en el circuito.
- En la surrealista situación de que persista el empate, se establece que los dos jugadores han jugado muy bien y se divide la victoria.

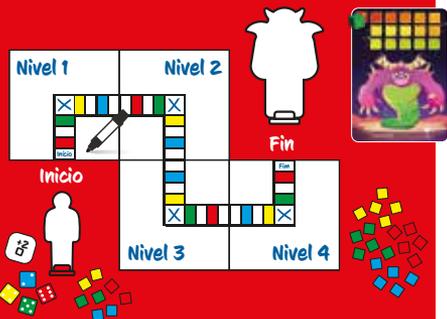
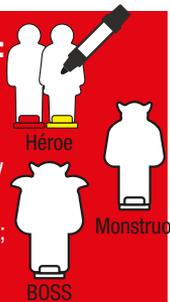


### Sugerencias:

- Los Cubos del tablero pueden transformarse en otras cosas. Al final del juego, los Cubos pueden transformarse en varias tiradas de dados. Quien tenga la puntuación más alta en la suma de los dados gana los 2 puntos y el segundo obtiene 1 punto.

## Preparación del juego:

- **Seleccionad el juego de cartas Magic Flick;**
- **Dibuja 1 Héroe, 1 Monstruo y 1 BOSS sobre los Peones blancos con base de plástico;**
- **Montad aleatoriamente una secuencia de tarjetas para formar el tablero de juego, escribiendo Inicio y Fin en los extremos del circuito (ver imagen inferior);**
- **Colocad el Peón Héroe al Inicio y el Peón Boss al Final del circuito;**
- **El héroe comienza con 2 cubos de cada color;**
- **Colocad la Carta BOSS junto al tablero y un Cubo verde en la 1.ª Casilla de la Barra de Energía;**
- **Escribid los niveles en las tarjetas, como se muestra en la imagen. De este modo, pasaréis cuatro niveles en el juego antes de enfrentaros al BOSS;**
- **Usad los cuatro dados y todos los Cubos de colores, que colocaréis junto al tablero;**



- **Haced 1 monton de Cartas del Tesoro;**



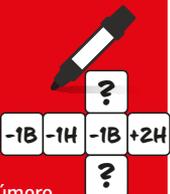
- **Preparad el Dado blanco suministrado dibujando la siguiente información en las caras:**

+2H El héroe gana 2 cubos

-1H Hero pierde 1 cubo

-1B BOSS pierde 1 cubo.

- **? Tira un dado y avanza el número de espacios igual al resultado.**



## Nuevo «set up» y nuevos componentes en el juego.

### Nivel 6



DIFICULTAD ★★★★★

### Cómo jugar:

- Este es un juego cooperativo en el que se comparten todos los recursos;
- Sólo se utiliza un peón de héroe;
- Decidid el primer jugador al azar. Los jugadores se turnan, alternando los turnos en el sentido de las agujas del reloj, para intentar ayudar al Héroe a progresar por el circuito, derrotando a los Monstruos a lo largo del juego y al BOSS al final;
- En su turno, el jugador activo elige dos dados de colores, los tira simultáneamente y ve los resultados;
- Elige uno de los Dados para ganar la cantidad energía (Cubos) de ese color;
- El otro Dado se utilizará para avanzar en el circuito el valor de lo Dado;

### Los Cubos representan energía de tipo:

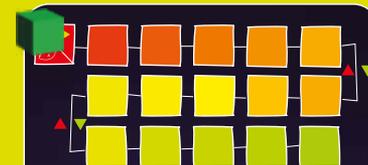


> A diferencia de los niveles anteriores, este juego es cooperativo. Cada jugador representa una fuerza específica que ayudará al Héroe a avanzar por el circuito (territorio imaginario) y derrotar a los Monstruos y al BOSS. Proponemos una introducción a un Role Play Game (RPG).

### OBJETIVO DEL JUEGO:

- Ayudar al Héroe a llegar al final del circuito derrotando a las distintas evoluciones de los Monstruos y finalmente derrotar al BOSS.

### La Barra de Energía en la Carta BOSS:



- Al principio del juego, el BOSS comienza con cero energía. Gana energía (el Cubo avanza 1 cuadrado) cada vez que el Héroe avanza en el circuito del tablero;
- En el COMBATE CONTRA EL BOSS, cada vez que el Héroe realiza un ataque con éxito, el Cubo retrocede 1 cuadrado en la Barra de Energía del BOSS;
- El BOSS muere cuando el Cubo vuelve al cuadrado inicial;
- La energía del BOSS no crece más que el último cuadrado.

El color del Cubo del ejemplo es meramente ilustrativo. Puedes usar el color que más te guste.

## Cuando el Héroe se detiene en una Casilla de color, el JUGADOR ACTIVO tendrá que luchar contra un Monstruo en el Campo de Batalla.

### EL CAMPO DE BATALLA:

- Este será el escenario de los ataques a los Monstruos y finalmente al BOSS.
- En el espacio libre de la mesa, montad el campo de batalla como se muestra en la imagen, utilizando: 1 Tapa del juego; Hoja de escenario, 6 Cartas blancas; 1 Peón Monstruo; 1 Dado de colores (de tu elección).



- Colocad el Peón Monstruo sobre la Carta-objetivo (la primera carta horizontal de la imagen).
- A partir de esta Carta, añadid las Cartas de Camino suministradas, una a una, según el nivel (1, 2, 3 o 4) del circuito donde se encuentre el Héroe, respetando la configuración que se indica a continuación.
- Esta configuración representa la distancia del disparo del Dado. Desde el nivel 1, el más cercano y fácil, hasta el nivel BOSS más alejado y difícil.
- Detrás del Monstruo, colocad la tapa de la caja a modo de pared, podéis utilizarla para rebotar.colocando la hoja de escenario que se suministra en el interior.

Continúa en el reverso...

Nivel BOSS



## Evolución del Monstruo:

### Nivel 1



### Nivel 2



### Nivel 3



### Nivel 4



## Nivel BOSS



**Consejo para la limpieza:** Si es necesario, puedes realizar una limpieza extra de los componentes personalizables limpiando su superficie con un algodón empapado en alcohol.

Una vez montado el Campo de Batalla (ver al dorso), tiene lugar el ataque.

# ATAQUE A LOS MONSTRUOS:

## Cómo realizar los ataques:

- El jugador activo (el que hizo avanzar al Héroe hasta la Casilla que hizo aparecer al Monstruo) toma la Carta de Monstruo del nivel del circuito donde está el Héroe.
- Coloca un Cubo del color de la Casa donde aterrizó el Héroe, en el cuadrado verde con la flecha en la Barra de Energía del Monstruo;
  - El color del Cubo representa el color del Monstruo;
- El jugador activo realiza el primer ataque. Gasta 1 Cubo de energía y dispara desde la distancia asociada al nivel del Monstruo;
  - **Atención:** El Monstruo es más resistente a los ataques que utilizan Cubos de su color, neste caso gasta-se 2 Cubos de Energía no ataque.
- Durante o combate, a qualquer momento, o jogador pode usar as suas Carta de Tesouro com poderes especiais. Luego se descartan las cartas jugadas.



**DOUBLE HIT**  
Usar antes de atacar.  
El Cubo RETROCEDE 2 Casillas en las Barras de Energía.



**RISKY ATTACK**  
Usar antes de atacar.  
**Aciertas:** El Cubo RETROCEDE 3 Casillas en la Barra de Energía.  
**Fallas:** Pierdes 2 Cubos.



**MAGIC ATTACK**  
Usar antes de atacar.  
Dispara el Dado a partir del nivel 2.



**MAGIC POTION**  
Usar para ganar 3 Cubos de tu elección.

## La Barra de Energía en la Carta MONSTRUO:



• A continuación, el jugador dispara los Dados con los dedos para intentar golpear al Monstruo. El dado debe estar colocado sobre la mesa;

## Resultado del Ataque al Monstruo (tirada de Dados):

### - Si el jugador no golpea al Monstruo:

- **El Monstruo perdió energía.** El Cubo retrocede en la Barra de Energía de la Carta Monstruo.

### - Si el jugador no golpea al Monstruo: La energía del Monstruo no cambia.

- **Pasa** al próximo jugador que realiza un nuevo disparo, gastando cubos de energía;

- **o continúa disparando el Dado**, gastando Cubos extra. Por cada repetición gasta un Cubo adicional. Si es la segunda repetición gasta dos, la tercera tres y así sucesivamente;

- Los nuevos disparos se realizan desde el lugar donde paró el Dado en el disparo anterior, aprovechando la nueva posición, pero gastando Cubos adicionales;

- Si el jugador falla y no desea repetir, ya que gastará Cubos adicionales, pasa al jugador siguiente.

### • Los jugadores siguen esta secuencia de repetición hasta que:

- El cubo de la carta de energía del monstruo llega al cuadrado rojo. Derrotaste al Monstruo y ganas una cantidad de cartas de tesoro igual al nivel del monstruo;

- O hasta que los jugadores se queden sin cubos para usar y sean derrotados;

• Si no hay más cartas en la pila, baraja las cartas descartadas y crea

El Héroe ha llegado al final del circuito en el Nivel 4, ahora los jugadores tienen que enfrentarse al Monstruo BOSS.

# ATAQUE AL BOSS:

- Finalmente vais a utilizar la carta del Monstruo, con la energía que haya acumulado durante el juego.
- Sustituid el Peón Monstruo por el Peón BOSS en el Campo de Batalla;
- Añadid una Carta a la secuencia de la mesa:



1 2 3 4 5 Nivel BOSS

• Antes de cada ataque, el Héroe recibe una maldición del Monstruo, los jugadores tiran un Dado para averiguar qué maldición reciben:

- **Si sale 1 o 2:** Disparad los Dados al Peón BOSS con los ojos cerrados;

- **Si sale 3 o 4:** Lo Dado tiene que detenerse obligatoriamente en la Carta-objetivo;

- **Se calha 5 ou 6:** O Peão BOSS deve ser derrubado pelo disparo;

• Sigue las mismas reglas que en los ataques anteriores. No olvidéis ajustar la posición del disparo del dado al nivel BOSS (ver imagen al dorso);

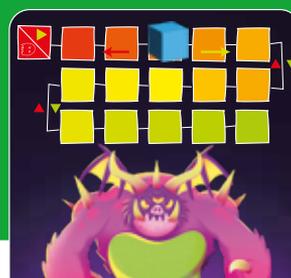
NOTA: Podéis repetir los disparos con el coste adicional de Cubos, igual que los ataques a los Monstruos;

• El Monstruo BOSS no tiene un color definido, por eso, ya no tienen resistencia a un Cubo de un color específico, por lo que no gastan Cubos Extra en los ataques;

## OBJETIVO DEL JUEGO:

• Si el Cubo de la Barra de Energía de la Carta BOSS retrocede hasta cero (primer cuadrado), **el Héroe gana.**

• Si el Héroe se queda sin sus Cubos de Energía antes de derrotar al BOSS, éste será el vencedor.



# Ahora te toca a ti

Ahora que has explorado los distintos niveles del Game Creator Set y los juegos finales, estás mejor preparado para crear tus propios juegos. Te hemos ayudado con algunos consejos y sugerencias, pero ahora te toca a ti.

No olvides nunca que desarrollar un juego es una experiencia creativa. Es importante que te diviertas y que los jugadores también disfruten. ¡Por eso tienes que hacer los juegos y experimentarlos!

Usa las cartas, caja y los componentes en blanco proporcionados para crear tus juegos y envíalos a:

[creativetoys.pt/gamecreator](https://creativetoys.pt/gamecreator)

Si quieres añadir un cronómetro a tus creaciones, escanea el código QR o entra al enlace:



[timer.creativetoys.pt](https://timer.creativetoys.pt)