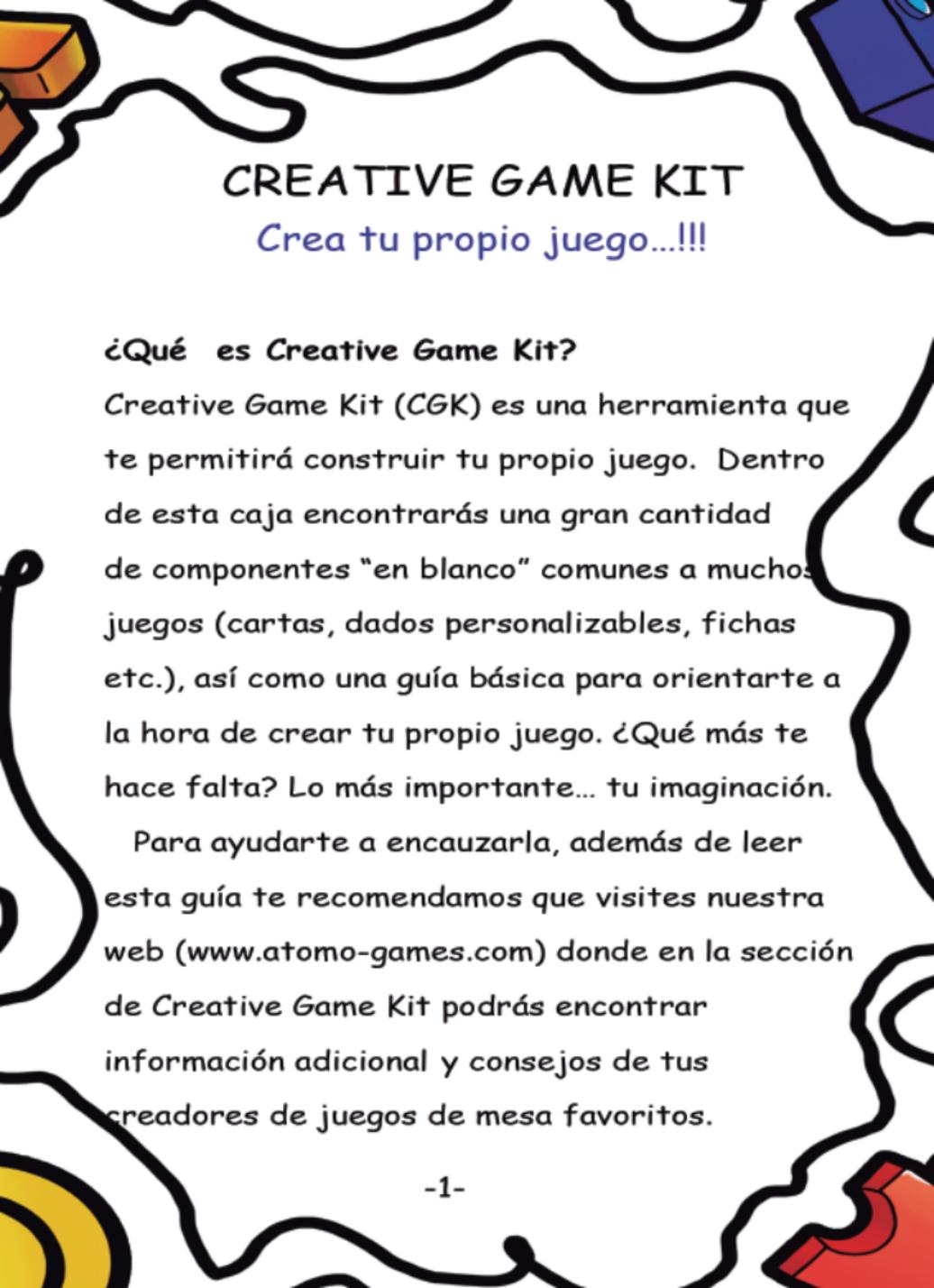


The cover is a vibrant collage of hand-drawn icons. At the top left is a yellow pencil with a red eraser. Next to it is a brown and white cookie. To the right is a yellow rubber duck. Below the pencil is a blue key and a blue paper airplane. In the center, the title 'CREATIVE GAME KIT' is written in large, colorful, block letters. To the right of the title is a pink brain and a blue die. At the bottom left is a glowing yellow lightbulb. At the bottom center is a blue flashlight. At the bottom right is a yellow smiley face and a hand holding a black spade card. A red puzzle piece is also visible in the lower right quadrant. The background is white with various black lines, including dashed circles, solid circles, and zig-zags, creating a dynamic and creative atmosphere.

**CREATIVE
GAME
KIT**

GUÍA DEL CREADOR



CREATIVE GAME KIT

Crea tu propio juego...!!!

¿Qué es Creative Game Kit?

Creative Game Kit (CGK) es una herramienta que te permitirá construir tu propio juego. Dentro de esta caja encontrarás una gran cantidad de componentes "en blanco" comunes a muchos juegos (cartas, dados personalizables, fichas etc.), así como una guía básica para orientarte a la hora de crear tu propio juego. ¿Qué más te hace falta? Lo más importante... tu imaginación.

Para ayudarte a encauzarla, además de leer esta guía te recomendamos que visites nuestra web (www.atomo-games.com) donde en la sección de Creative Game Kit podrás encontrar información adicional y consejos de tus creadores de juegos de mesa favoritos.

¿Qué componentes encuentras en Creative Game Kit?

- 70 x Cartas tamaño poker
- 4 x Cartas grandes para tablero
- 2 x Dados con pegatinas para personalizar
- 1 x Plancha de Tokens de cartón
- 6 x Meeples de madera
- 1 x Hoja de Reglas en blanco para cumplimentar
- 1 x Guía de Juego

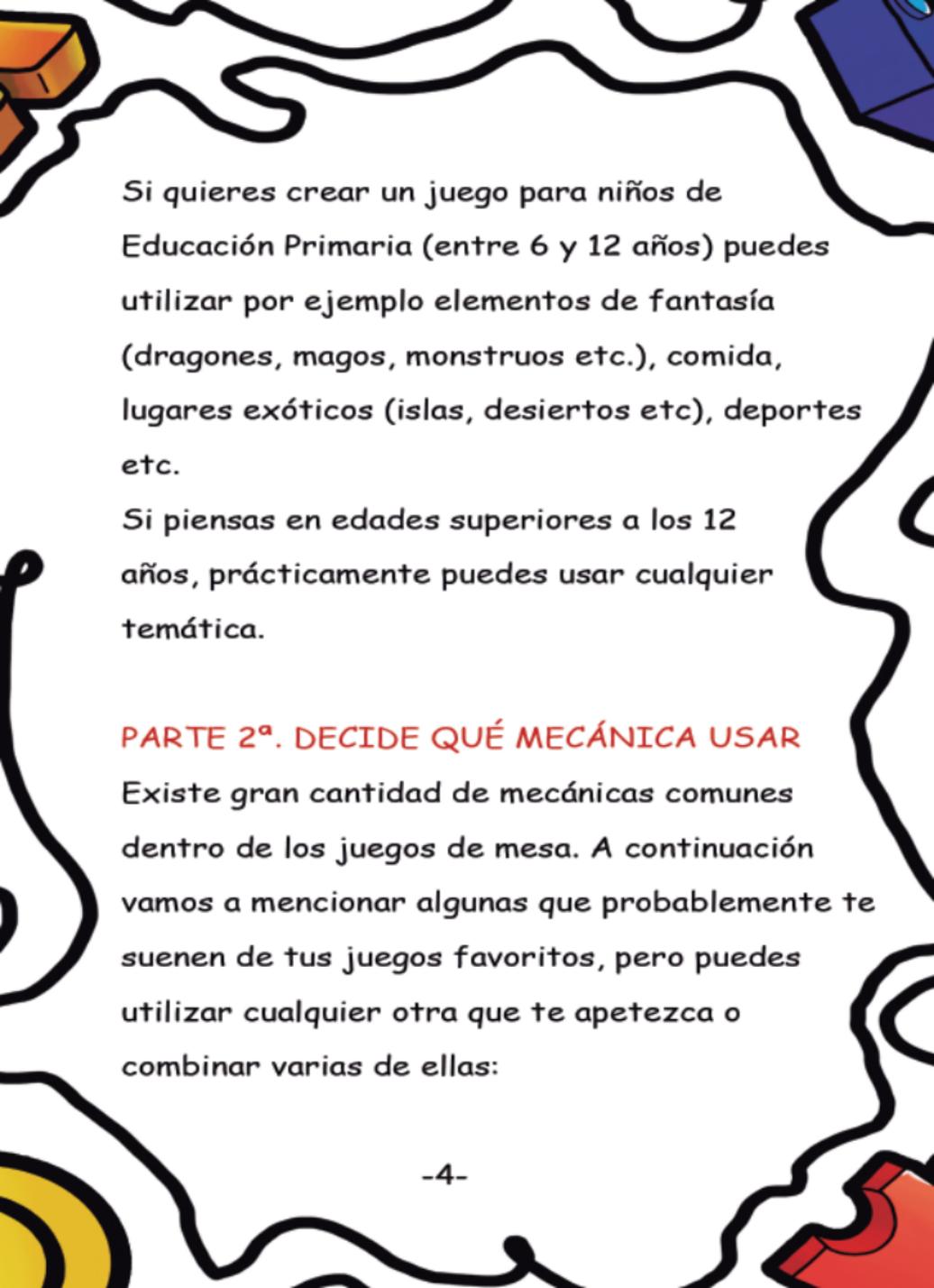
Primeros consejos para jóvenes creadores

Aunque cada autor tiene su propia forma de crear un juego, en CGK te proponemos la siguiente secuencia para que guíes tu creatividad. Por supuesto, eres libre de cambiar el orden de los pasos o hacerlo de otra forma, pero en Átomo Games este esquema nos funciona:

PARTE 1º. ELIGE LA TEMÁTICA

Debes escoger una temática que te guste y sea atractiva para los futuros jugadores. Aquí las posibilidades son infinitas: fantasía, animales, deportes, cifras y números... Recuerda que no solo debe gustarte a ti, sino al tipo de jugador que tengas en mente. Por ejemplo, un juego basado en la historia de Egipto, difícilmente llamará la atención de un niño de 3 o 4 años, mientras que a partir de 7 u 8 puede ser una buena opción.

Algunos ejemplos de temáticas generales que suelen funcionar bien con público de educación infantil (entre 3 y 6 años) son: animales, medios de transporte (coches, trenes etc.), dinosaurios, etc.

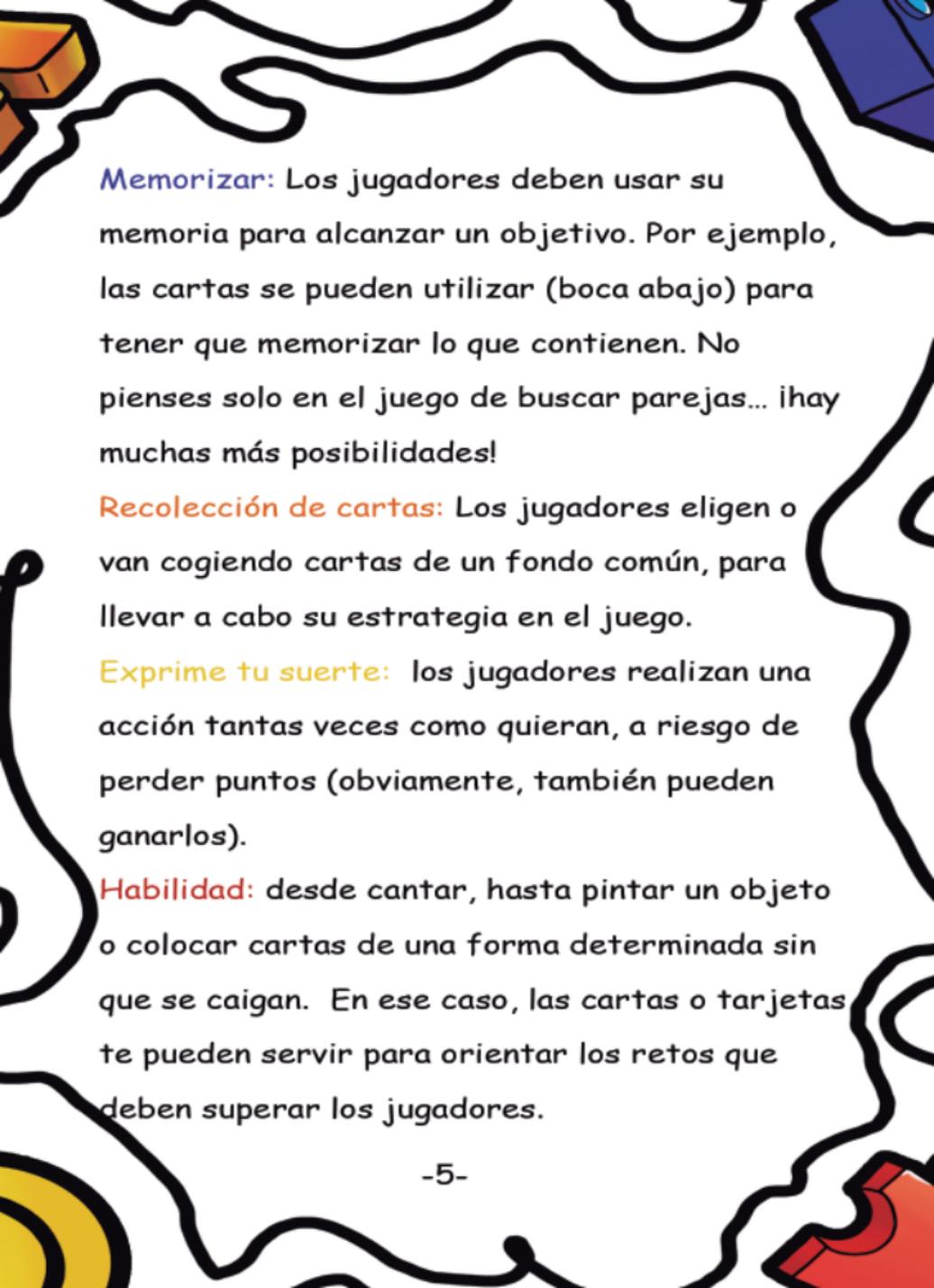


Si quieres crear un juego para niños de Educación Primaria (entre 6 y 12 años) puedes utilizar por ejemplo elementos de fantasía (dragones, magos, monstruos etc.), comida, lugares exóticos (islas, desiertos etc), deportes etc.

Si piensas en edades superiores a los 12 años, prácticamente puedes usar cualquier temática.

PARTE 2ª. DECIDE QUÉ MECÁNICA USAR

Existe gran cantidad de mecánicas comunes dentro de los juegos de mesa. A continuación vamos a mencionar algunas que probablemente te suenen de tus juegos favoritos, pero puedes utilizar cualquier otra que te apetezca o combinar varias de ellas:

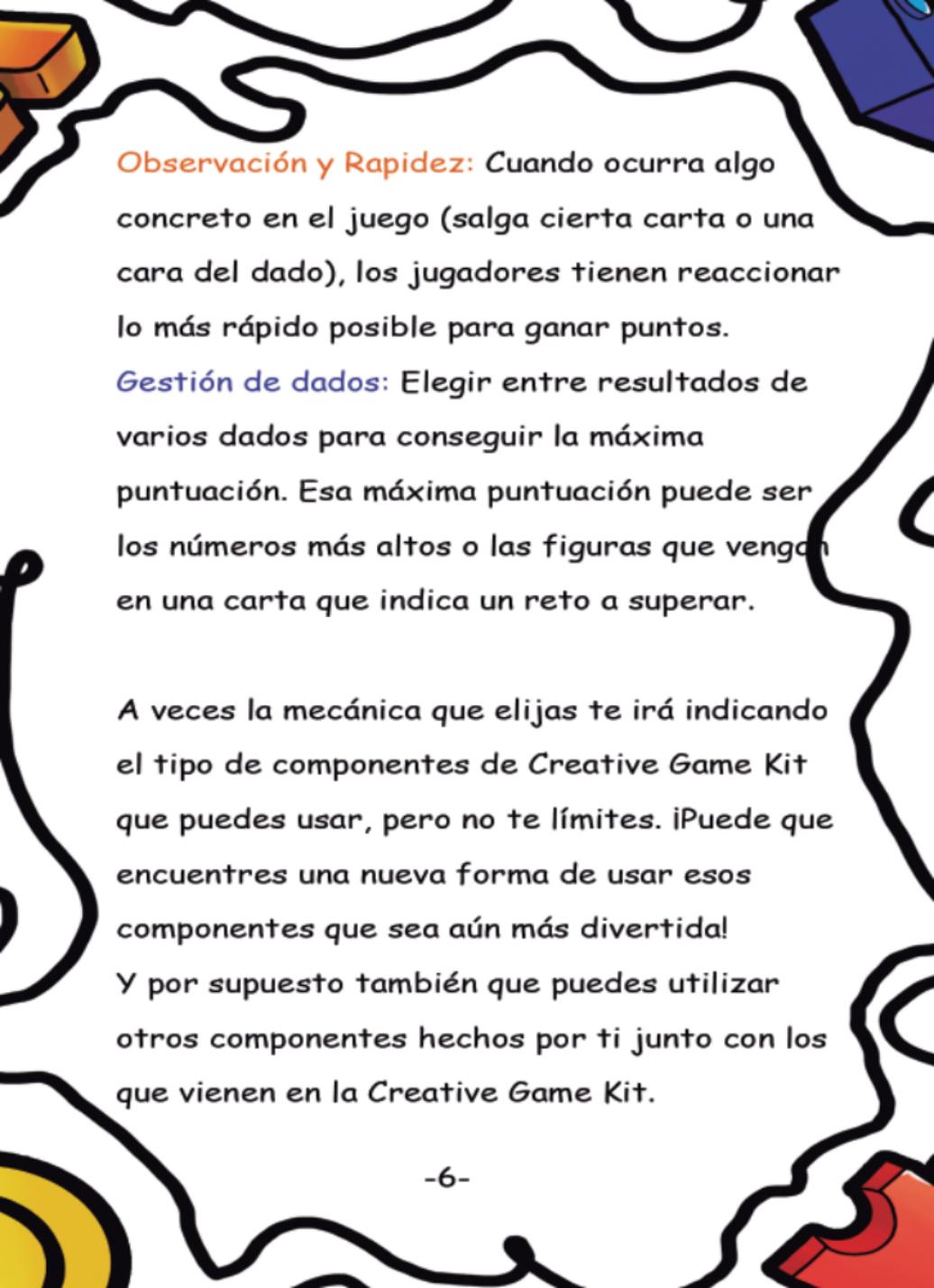


Memorizar: Los jugadores deben usar su memoria para alcanzar un objetivo. Por ejemplo, las cartas se pueden utilizar (boca abajo) para tener que memorizar lo que contienen. No pienses solo en el juego de buscar parejas... ¡hay muchas más posibilidades!

Recolección de cartas: Los jugadores eligen o van cogiendo cartas de un fondo común, para llevar a cabo su estrategia en el juego.

Exprime tu suerte: los jugadores realizan una acción tantas veces como quieran, a riesgo de perder puntos (obviamente, también pueden ganarlos).

Habilidad: desde cantar, hasta pintar un objeto o colocar cartas de una forma determinada sin que se caigan. En ese caso, las cartas o tarjetas te pueden servir para orientar los retos que deben superar los jugadores.



Observación y Rapidez: Cuando ocurra algo concreto en el juego (salga cierta carta o una cara del dado), los jugadores tienen que reaccionar lo más rápido posible para ganar puntos.

Gestión de dados: Elegir entre resultados de varios dados para conseguir la máxima puntuación. Esa máxima puntuación puede ser los números más altos o las figuras que vengan en una carta que indica un reto a superar.

A veces la mecánica que elijas te irá indicando el tipo de componentes de Creative Game Kit que puedes usar, pero no te limites. ¡Puede que encuentres una nueva forma de usar esos componentes que sea aún más divertida!

Y por supuesto también que puedes utilizar otros componentes hechos por ti junto con los que vienen en la Creative Game Kit.

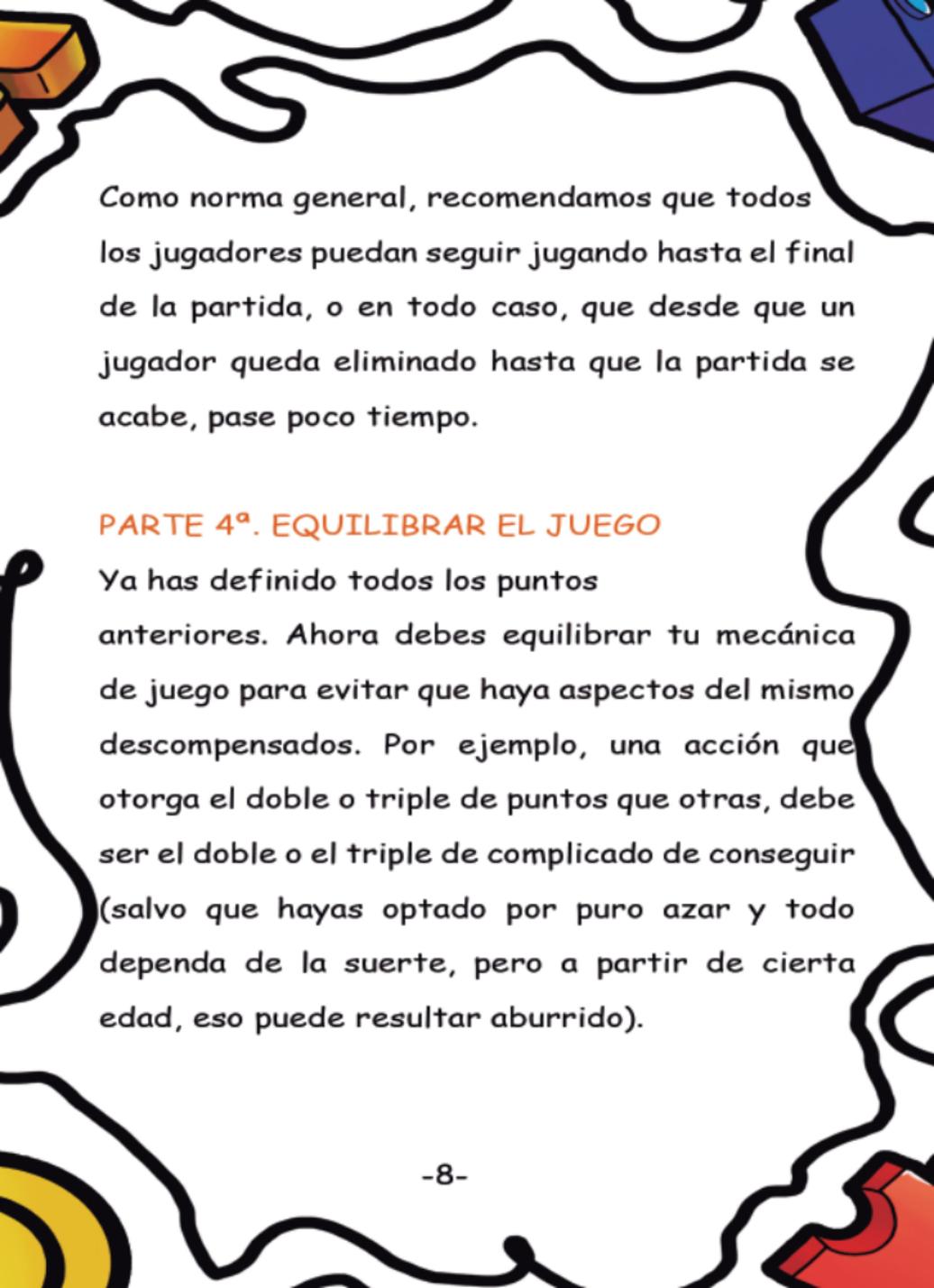
Recuerda que en nuestra web:

<https://atomo-games.com/blog/creative-game-kit-c6>
podrás encontrar información adicional, artículos relacionados y muchas más posibilidades de creación que iremos incorporando para ayudarte en este y otros apartados.

PARTE 3ª. ¿CUÁNDO SE ACABA LA PARTIDA? ¿QUIÉN GANA?

El objetivo de los jugadores debe estar relacionado con la temática que hayas elegido y la mecánica de juego. En base a dicho objetivo, deberás definir:

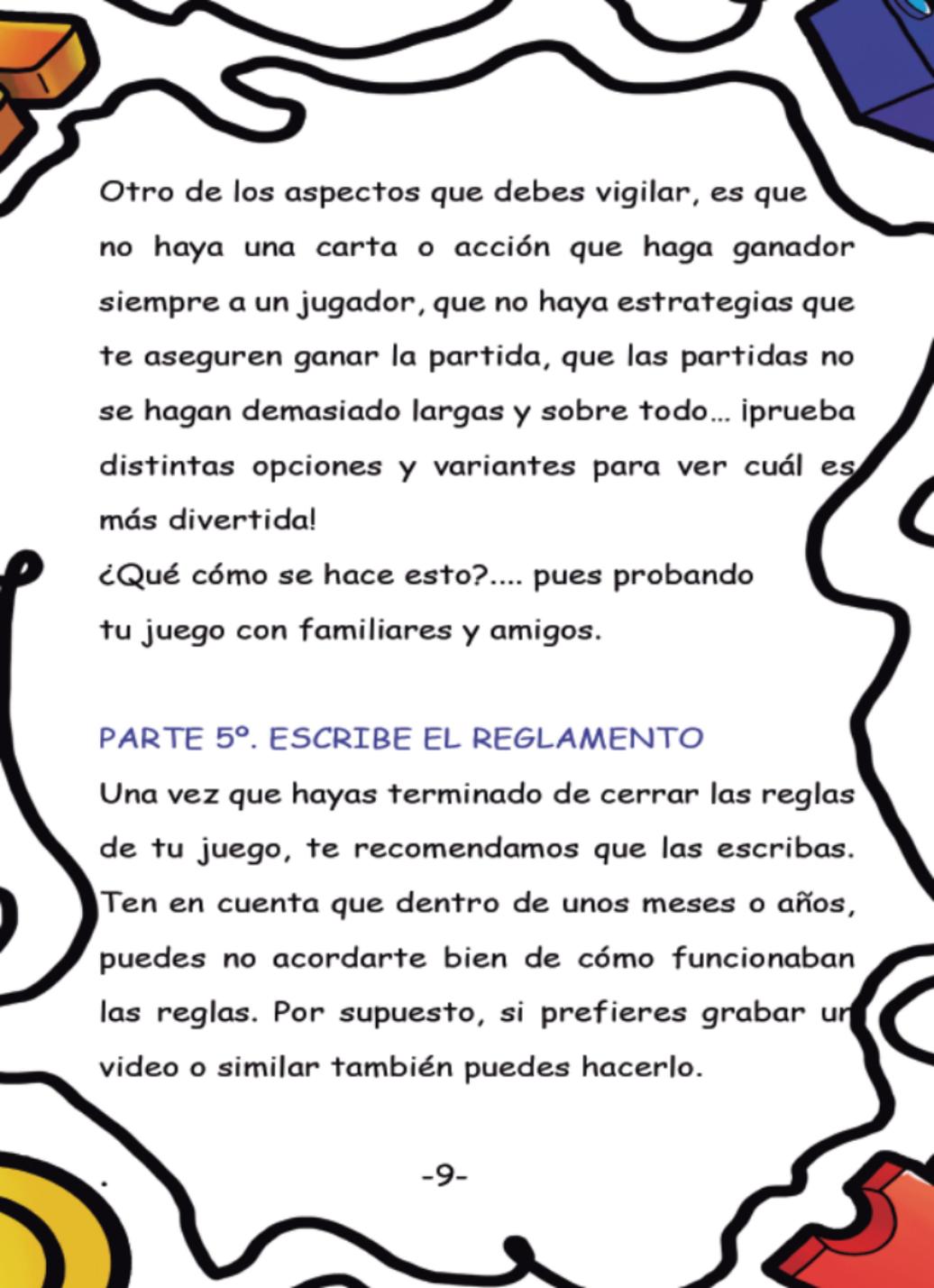
- Cuando se acaba la partida: cuando ¿no quedan más cartas? ¿Cuándo alguien llegue a una puntuación determinada?
- ¿Quién ganará cuando llegue ese momento?: el que tenga más puntos, más cartas, el que tenga la construcción más alta sin tirar...etc.



Como norma general, recomendamos que todos los jugadores puedan seguir jugando hasta el final de la partida, o en todo caso, que desde que un jugador queda eliminado hasta que la partida se acabe, pase poco tiempo.

PARTE 4º. EQUILIBRAR EL JUEGO

Ya has definido todos los puntos anteriores. Ahora debes equilibrar tu mecánica de juego para evitar que haya aspectos del mismo descompensados. Por ejemplo, una acción que otorga el doble o triple de puntos que otras, debe ser el doble o el triple de complicado de conseguir (salvo que hayas optado por puro azar y todo dependa de la suerte, pero a partir de cierta edad, eso puede resultar aburrido).



Otro de los aspectos que debes vigilar, es que no haya una carta o acción que haga ganador siempre a un jugador, que no haya estrategias que te aseguren ganar la partida, que las partidas no se hagan demasiado largas y sobre todo... ¡prueba distintas opciones y variantes para ver cuál es más divertida!

¿Qué cómo se hace esto?... pues probando tu juego con familiares y amigos.

PARTE 5º. ESCRIBE EL REGLAMENTO

Una vez que hayas terminado de cerrar las reglas de tu juego, te recomendamos que las escribas. Ten en cuenta que dentro de unos meses o años, puedes no acordarte bien de cómo funcionaban las reglas. Por supuesto, si prefieres grabar un video o similar también puedes hacerlo.

¡Esto es todo! Enhorabuena, ya has creado tu primer juego. ¿Te has divertido en el proceso? Ahora llega la mejor parte. Jugarlo con tu familia y amigos.

Esperamos que hayas disfrutado y que tu creación os de muchas partidas y horas de diversión. Gracias por unirse al mundo de Creative Game Kit, pequeño creador de juegos.

CREATIVE GAME KIT - EAN (8437018229109)

Idea Original, Copyright y
Derechos intelectuales: Átomo Games
Diseño e ilustración: Javier Boyano
Quedan prohibidas la reproducción
de las imágenes.

1ª Edición. Córdoba 2019.

Fabricado en España (AGRPriority.com).



átomo

