

Objetivos y consideraciones	
Fases de juego	Puntos débiles y fuertes
0. Preparatoria	Puntos débiles (deben mejorarse o eliminarse)
	cación Efecto líder (en juegos colaborativos) Sí 🗌 No 🗌
	Comprensible Estrategia dominante (las otras se descartan) Sí No
-3 -2 -1 0 +1 +2 +3 -3 -2 -1	Demasiadas excepciones al reglamento Sí No
Duración (minutos)	Eliminación demasiado rápida o/y fácil Sí 🗌 No 🗌
Observaciones	Repetitivo (falta de estrategias/decisiones)
	Sobreproducción (elementos prescindibles) Sí No
1. Inicial (aprendizaje y práctica de las re	reglas) Otros
1	riencia Puntos fuertes (deben potenciarse si es posible)
Lenta / Rápida Pausas y bloqu	ueos / Diversión Jugabilidad (componentes bien organizados) Sí No
	Equidad (mismas oportunidades de ganar) Sí No
Duración (minutos) Nº de ronda	Interacción (ajustada a las premisas del juego) Si No
Observaciones	Inmersión (fuerte conexión con el tema) Sí 🗌 No 🗌
	Temática original y/o atractiva Sí No
2. Media (uso de tácticas y estrategias)	Mecánicas novedosas, ágiles y/o divertidas Sí No
	le objetivos Otros
1	les / Confusos
-3 -2 -1 0 +1 +2 +3 -3 -2 -1	0 +1 +2 +3
	Sensaciones
	d del juego
Interrupciones y automatismos Estancamientos	d del juego s y desequilibrios cionamiento
Interrupciones y automatismos Estancamientos / Juego fluido / Buen fund	d del juego s y desequilibrios cionamiento Aburrimiento Aburrimiento Entre-turnos muy largos Juego muy repetitivo
Interrupciones y automatismos Estancamientos / Juego fluido / Buen fund -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 -3 -2 -1 Gestión de recursos	d del juego s y desequilibrios cionamiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen fundo	Aburrimiento Sectionamiento
Interrupciones y automatismos Estancamientos / Juego fluido / Buen fund -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 -3 -2 -1 Gestión de recursos	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen fundo	Aburrimiento Series y desequilibrios cionamiento Series Harrimiento Series Harrimie
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen fund / Buen fu	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen fundo	Aburrimiento Series y desequilibrios cionamiento Series Harrimiento Series Harrimie
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen fundo	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Sectionamiento Sectiona
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Aburrimiento
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Servidas desequilibrios Cionamiento Servidas desequilibrios Cionamiento Servidas desequilibrios Cionamiento Servidas desequilibrios Cionamiento Servidas desequilibrios Servidas desequil
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Servides desequilibrios cionamiento Servides desequilibrios cionamiento Servides desequilibrios cionamiento Servides desequilibrios cionamiento Servides desequilibrios deservides deserv
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento Servicionamiento Servicional Sugardores
Interrupciones y automatismos / Juego fluido / Buen func / Buen fu	Aburrimiento s y desequilibrios cionamiento Entre-turnos muy largos
Interrupciones y automatismos / Juego fluido -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 Gestión de recursos Aleatoria / Equilibrada -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 Duración (minutos)	Aburrimiento s y desequilibrios cionamiento Entre-turnos muy largos

Conclusiones y recomendaciones _____