

ZUMA, LA ABEJA DEL ÚLTIMO JARDÍN

PROTOTIPO



Descripción

Ayuda a Zuma, una joven abeja, a recolectar polen y salvar su ecosistema floral antes de que las flores desaparezcan. Los jugadores deben colaborar para recoger polen, desbloquear nuevas zonas y proteger el jardín, superando obstáculos y conociendo a nuevos amigos en la aventura.

1. Movimiento por suma y resta

- Los jugadores se mueven por las flores combinando dos cartas: una carta común visible en la mesa + una carta de su mano.
- Esto enseña y refuerza la suma de números simples, y puede ampliarse con más operaciones en niveles futuros o en expansiones.

2. Flores con casillas

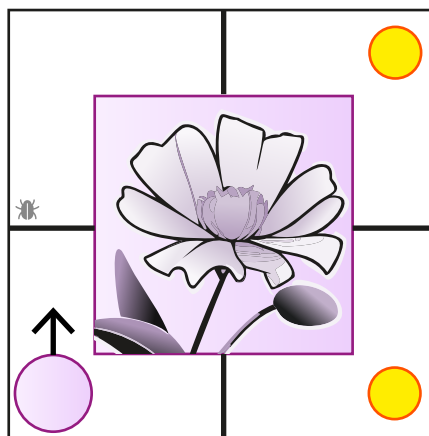
- Cada flor tiene un número de casilla* por las que los jugadores se pueden mover.
- Las flores pueden cambiar a lo largo del juego, introduciendo nuevas formas, tamaños o efectos especiales.

3. Cartas con doble cara

- Un lado tiene un número (para moverse).
- El otro tiene una unidad de polen (que sirve como recurso y forma parte de la narrativa).
- Cuando se recoge polen, se roban cartas, lo que reduce el mazo disponible y da sensación de urgencia o escasez.

4. Componentes legacy

- Sobres que desbloquean nuevas flores, bichos o personajes.
- Stickers de mejora para Zuma y sus amigos (ej: vuelo más largo, radar de polen, protección contra bichos).
- Diario de polen donde los niños registran su progreso (número de polen recogido, flores salvadas).
- Álbum de selfies: después de cada misión, Zuma se hace una foto estilo anime con los personajes encontrados, todos sonrientes.



1 - 4 jug

5 min por misión

7+

- Infantil / familiar
- Sumas y restas
- Legacy

¿Cómo se juega?



Contacto

Iñaki Gómez
igomher@gmail.com
686 704 440

Prototipos

