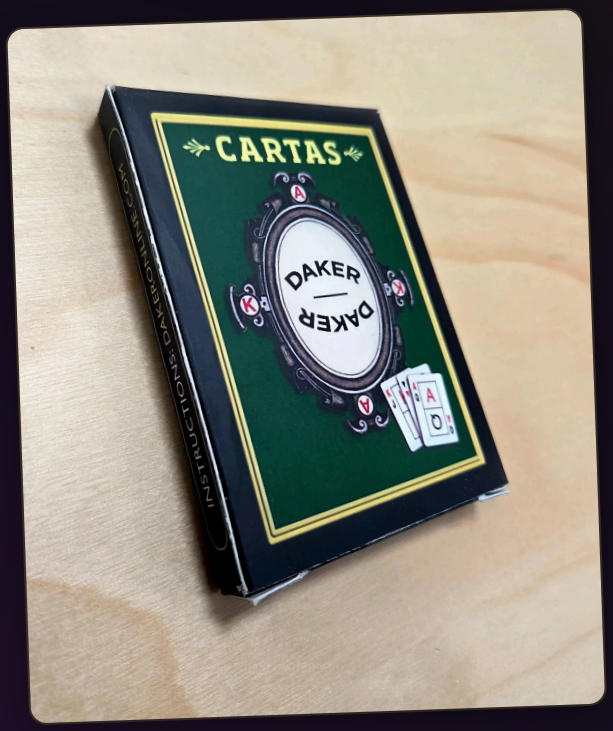
DAKER POKER

LICENCIA PARA FABRICAR Y VENDER LA BARAJA

Licencia de las cartas DAKER

El póker de dados de siempre, en una baraja donde cada carta vale por dos. Un juego para jugar en familia y con amigos, con fichas sin valor: aquí solo se apuesta el orgullo.



El modelo

Vosotros fabricáis y vendéis; nosotros cedemos el derecho a usar la marca y los diseños registrados, y cobramos una comisión por las ventas.

- Marca DAKER registrada
- Diseños registrados en la UE y el Reino Unido
- Prototipo físico terminado
- Instrucciones en español e inglés
- App y demo digital como apoyo de venta

TITULAR DE LOS DERECHOS
Fco. Javier Jesús López Mallén

DESARROLLADO POR
Over Future Development

DEMO Y CONTACTO
dakeronline.com/licencias/cartas

01

El póker de dados, sin cubilete

El producto que se licencia: la baraja DAKER y su caja

Las cartas DAKER mantienen las jugadas del póker de dados, pero cambian los dados por una baraja en la que **cada carta lleva dos valores**. El jugador elige cuál usa en cada jugada, y eso añade estrategia sin complicar las reglas.

El prototipo ya está terminado: la caja con las 27 cartas de juego y el comodín, el arte definitivo de la marca y un lateral que remite a dakeronline.com, donde están las instrucciones en español y en inglés, la demo digital y la app.

27
cartas de juego, más 1 comodín

2
valores en cada carta, de estos seis: A, K, Q, J, Rojo y Negro

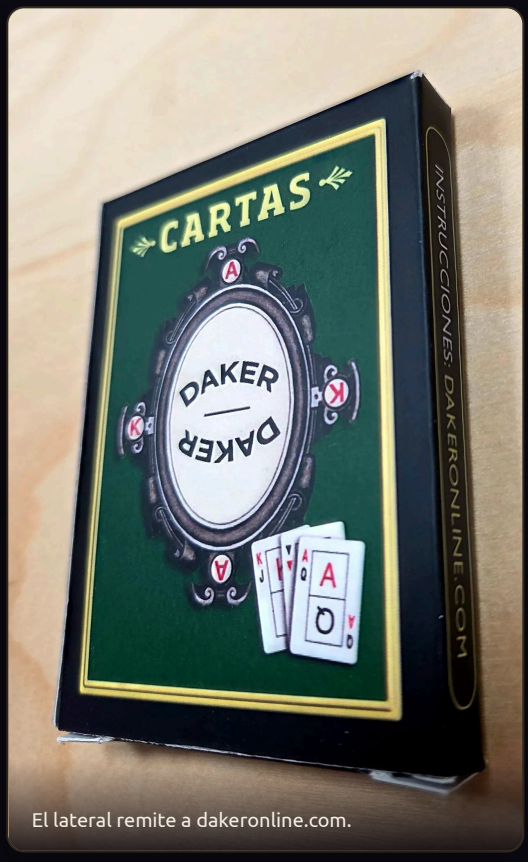
1
valor por carta en cada jugada



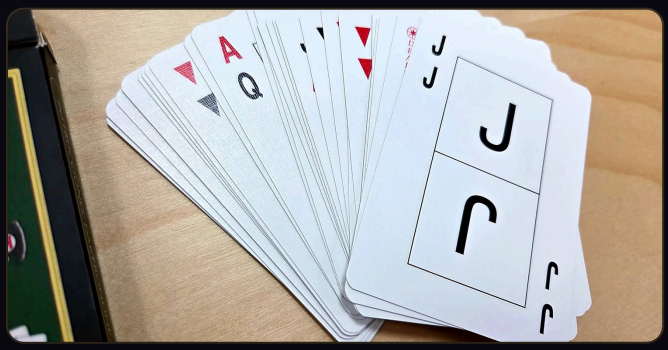
La baraja en abanico junto a su caja.



El reverso de las cartas.



El lateral remite a dakeronline.com.



La caja ya trabaja para la marca

El lateral indica «Instrucciones: dakeronline.com». Quien compra la baraja llega a la web, aprende a jugar y puede probar la versión digital.

Fotos del prototipo físico actual.

02

Quien sabe jugar al póker de dados ya sabe jugar a DAKER

Una regla nueva y dos modalidades con la misma baraja

La regla fundamental

Cada carta DAKER tiene dos valores y solo se puede usar uno de ellos para formar una jugada. Nunca los dos a la vez.

MODALIDAD 1 · A PARTIR DE 14 AÑOS

Daker Original

También conocido como Daker Póker. Las jugadas del póker de dados con la estrategia del póker, para partidas informales.

- Tres cartas para cada jugador y tres comunitarias que se descubren de una en una.
- Cuatro rondas de apuestas con fichas sin valor.
- La jugada final usa las tres cartas propias y dos comunitarias, obligatorias.

No pretende sustituir al póker tradicional.

MODALIDAD 2 · A PARTIR DE 14 AÑOS

5 con descarte

Cinco cartas, un descarte y a ver quién presume después.

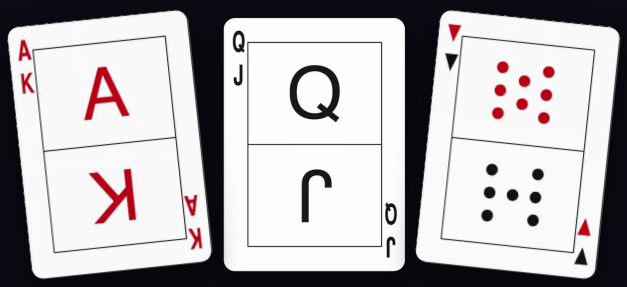
- De 2 a 4 jugadores, con cinco cartas cada uno.
- Una ronda de descarte: una o dos cartas, o quedarse servido.
- Dos rondas de apuestas con fichas sin valor, antes y después del descarte.

Si dos jugadas empatan, se reparte el bote.

Jerarquía de jugadas, de mayor a menor

1 **Repóker** Cinco iguales	2 **Póker** Cuatro iguales	3 **Full** Tres iguales y una pareja	4 **Trío** Tres iguales	5 **Doble pareja** Dos parejas	6 **Pareja** Dos iguales	7 **Carta alta** Ninguna combinación

Valores de mayor a menor: **A, K, Q, J, Rojo y Negro**. En pareja, doble pareja y trío, las cartas que no forman la jugada no desempatan.



Las instrucciones completas, en español y en inglés, están publicadas en **dakeronline.com**, a donde remite la caja. En la web, además, se puede jugar una mano contra la abuela y el primo.

03

Un juego que se explica solo en la tienda

Fácil de contar, difícil de soltar

Público ya formado

Quien ha jugado al póker de dados ya conoce las jugadas. Solo le falta una regla nueva y elegir bien qué cara enseña.

Partidas rápidas

Cinco cartas, un descarte y la mano está decidida. Se juega en cualquier rato y la revancha llega enseguida.

En familia y con amigos

A partir de 14 años y con fichas sin valor: aquí solo se apuesta el orgullo.

Sin ruido y en el bolsillo

Sin cubilete ni dados rodando bajo el sofá. Y sin quejas del vecino de abajo.

04

Marca, diseño y un juego digital que acompaña a la baraja

Lo que aporta el titular al licenciatario

- **La marca DAKER**, registrada.
- **El diseño de las cartas**, registrado en la Unión Europea y el Reino Unido, y el arte de la caja del prototipo.
- **Las instrucciones** en español y en inglés, publicadas en dakeronline.com.
- **Daker Online**, la app gratuita para Android, sin anuncios ni compras, y la demo web: se prueba antes de comprar la baraja y se sigue jugando en el móvil.



Daker Online, la versión digital de la baraja.

Qué cubre la licencia

La marca DAKER y los diseños registrados de las cartas, con el derecho a fabricar y vender la baraja en las condiciones pactadas. Las reglas del juego no están protegidas y no forman parte de la licencia.

05

Vosotros fabricáis y vendéis. Nosotros cedemos el derecho.

Fórmulas habituales del sector, todas a negociar

A cambio, cobramos una comisión (royalty) sobre las ventas. La fórmula concreta y las cifras se acuerdan con cada licenciatario; estas son las opciones sobre las que proponemos hablar, sin ases en la manga.

Royalty sobre ventas

Una cantidad fija por cada baraja vendida, o un porcentaje sobre el precio de venta al distribuidor.

Anticipo a cuenta

Un adelanto a la firma que se descuenta de las comisiones futuras.

Mínimo garantizado

Una cantidad mínima por periodo, aunque las ventas no la alcancen.

Exclusividad

Por territorio o por canal: jugueterías, librerías, grandes superficies o venta online.

Duración

Plazo inicial, renovaciones y salida ordenada del stock al terminar.

Calidad e informes

Aprobación de muestras por el titular e informes de ventas periódicos.

06

Formatos posibles de edición

A partir del prototipo, definidos con cada licenciatario

Baraja en caja

El formato del prototipo: 27 cartas de juego y el comodín.

Edición con fichas

Incluye fichas sin valor para Daker Original y 5 con descarte.

Edición de viaje

Más compacta, pensada para llevar encima.

Edición regalo

Caja de mayor formato o versión de coleccionista.

Otros mercados

Las cartas no llevan texto: basta con adaptar la caja y las instrucciones.



El prototipo, punto de partida

La caja actual muestra el arte de la marca y la baraja completa. Cada edición se adapta con el licenciatario y el titular aprueba las muestras antes de fabricar.

07

Del primer contacto a la tienda

Cómo trabajamos una licencia de cartas

01
Contacto

Nos contáis qué empresa sois, en qué canales vendéis y en qué mercados.

02
Evaluación

Revisáis el prototipo, las instrucciones, la demo y este dosier.

03
Acuerdo

Firmamos la licencia con territorio, canal, duración y comisión.

04
Muestras

Adaptáis el arte y el titular aprueba las muestras.

05
Lanzamiento

Fabricáis y vendéis, con informes de ventas periódicos. Y que empiecen las partidas.

A quién va dirigida

- Jugueteras.
- Editoriales de juegos de mesa.
- Fabricantes de naipes.
- Distribuidores de juegos y juguetes.



Hablemos de vuestra edición

Contadnos qué empresa sois, en qué canales vendéis y qué formato os imagináis. Si encaja, hablaremos de muestras... y de quién reparte primero.

CONTACTO PARA LICENCIAS
Aitor Román Ibáñez

CORREO
comercial@overfuture.dev

DEMO Y FORMULARIO
dakeronline.com/licencias/cartas

DAKER es una marca registrada. Diseños de las cartas DAKER registrados en la Unión Europea y el Reino Unido. Titular de los derechos y de la licencia: Fco. Javier Jesús López Mallén. Desarrollado por Over Future Development.