

Conqueror

Juego de cartas con personajes:

Al iniciar el juego se tendrá la opción de elegir/crear un personaje que será el que te represente durante la partida.

Se contará con dos modos de juego:

1. Partida rápida: Consiste en elegir un personaje y comenzar una partida de cartas con la configuración que se elija en cuanto a rivales (computarizados o entre dos usuarios).
2. Modo Torneo: Se efectuarán varias partidas contra la computadora que irán aumentando su dificultad a medida que se llegue al final del torneo.

Respecto al juego y sus reglas:

Cada personaje tendrá una cantidad predefinida de puntos de vida con los que se inicia cada partida, así como una cantidad de puntos para jugar cartas, llamados puntos-carta. Cada carta jugada necesitará de una cantidad de puntos-carta para ser empleada. Cada jugador solo puede jugar una carta durante su turno, a menos que un efecto permita modificar esto, por tanto, el turno finaliza al activar dicha carta. El jugador contará con una mano inicial y al comenzar cada turno se le da una carta. Las cartas con poderes más especiales tendrán menos posibilidades de aparecer.

El objetivo del juego es llevar los puntos de vida de tu rival a 0. Es la única forma de finalizar y ganar una partida.

Existirán cartas con efectos especiales que permitirán atacar a tu rival, defenderte o realizar otros tipos de acciones.

Posibles efectos de ataques:

- Disminuir los puntos de vida de tu adversario.
- Disminuir los puntos-carta de tu adversario.

- Ataque indefinido: Se ruedan dos dados que definirán la cantidad de puntos de vida / puntos-carta que se le quitarán a tu adversario.
- Quitarle una/varias carta(s) a tu adversario (ya sea una carta nombrada por ti, una carta seleccionada por ti (sin saber cuál es) o una carta de la elección de tu adversario de la cual deberá despojarse).
- Negar el turno de tu rival, cancelando todas las acciones realizadas por él en el turno previo.
- Saltar el turno de tu rival (ya sea del jugador que te sigue o de uno seleccionado por ti), permitiéndote robar otra carta y continuar jugando si hay dos jugadores, o, de lo contrario, que el siguiente jugador empiece su turno.
- Negarle a tu adversario la utilización de una carta en el momento en que la activa. Esta acción puede ser negada por otra carta de igual efecto.
- Revelar una carta de la mano de tu adversario.
- Revelar todas las cartas de la mano de tu adversario.
- Robarle una carta a tu adversario (a ciegas o elegida por ti).
- Obligar a todos tus adversarios a devolver una carta.
- Obligar a tu adversario a usar una carta que le indiques sin saber cuál es.
- Apoderarte de la carta robada por tu adversario cuando inicie su turno.
- Agujero negro: todos tus adversarios deben entregar la mitad de sus cartas.
- Agujero negro infernal: de forma aleatoria, se despojará a tus adversarios de la mitad de sus cartas.

Posibles efectos de defensa:

- Recuperar puntos de vida.
- Recuperar puntos-carta.
- Duplicar una carta que tengas en la mano.

- Duplicar la última carta que haya sido jugada.
- Robar una/dos/n carta(s) más.
- Pedir una carta del juego.
- Permitir jugar 1/n cantidad de cartas en un turno.
- Campo de defensa: No podrás perder puntos vida mientras tengas activada esta carta. Cada turno que la uses pierdes n puntos-carta.
- Repetidor: esta carta permite duplicar el daño que provoque una de tus cartas de ataque. Por ejemplo: quitar el doble de puntos de vida, de puntos-carta, de cartas a tu rival...etc.