

NORMAS

- * De 2 a 4 jugadores.
- * Hay 54 cartas.

- * Existen cartas de 3 tipos:
 - * Duelo.
 - * Especiales.
 - * Capas.
 - * Bonus.
 - * Ayudas.

- * Las cartas especiales deben colocarse en el mostrador.
- * Tienes que conseguir las 5 cartas especiales de capa para ganar.
- * Las cartas especiales de bonus añaden ventajas.
- * 1 turno cada jugador.
- * En los turnos solo se puede utilizar una carta.

- * Tipos de turnos:
 - * Duelo: Atacar a un rival.
 - * Robo: Robas carta del montón.
 - * Ayudas: Utilizas una carta de ayuda.
 - * Bonus: Utilizas una carta de bonus.

- * Para utilizar cualquier carta deberás responder una pregunta.
- * La carta solo tendrá efecto si la respondes bien; si no la aciertas volverá a tu baraja.
- * Las cartas de duelo solo sirven para realizar o repeler ataques.
- * El ataque y la defensa de las mismas se indica en la parte inferior de la carta.
- * Las cartas ayudas también añaden ventajas o perjudican al rival.

- * Las cartas de duelo son:
 - * Hacker: N1, N2, N3 (3 cartas, 1 de cada nivel).

- * Sistema antihackers: N1, N2, N3 (3 cartas, 1 de cada nivel).
- * Línea de comandos: N1, N2, N3 (3 cartas, 1 de cada nivel).
- * Malware: N1, N2, N3 (3 cartas, 1 de cada nivel).
- * Ataque Cibernético: (1 carta).
- * Comodín: Vale como cualquier carta de duelo.
- * Electricista: Añade 1 de defensa a la carta a la que acompañe (se lanza junto a la carta de duelo boca abajo y se pierde tras el duelo) (3 cartas).
- * Cortocircuito: Añade 1 de ataque a la carta de duelo a la que acompañe (se lanza junto a la carta de duelo boca abajo y se pierde tras el duelo) (3 cartas).

* Las cartas de ayuda son:

- * Ciberseguridad: Se coloca delante de las cartas especiales y el rival tiene que acertar una pregunta para quitarla (2 cartas).

Mientras la carta de ciberseguridad está delante del mostrador el rival no podrá usar cartas de ningún tipo para robarte cartas especiales.

- * Marea informática: Hace que las cartas especiales cambien de dueño un lugar a la derecha (2 cartas).

- * Bloqueo: Dejas un turno al siguiente (3 cartas).

- * Todo o nada: Desafiar al rival a un duelo y quien gane se lleva todas las cartas especiales del otro (1 carta).

- * Control C, control V: Tienes dos turnos en vez de uno (2 cartas).

- * Robo: Robas 1 carta especial al rival (2 cartas).

- * Cambio de red: Cambia todas las cartas especiales con el rival que tu elijas (1 carta).

- * Guante blanco: Permite robar 2 cartas del mazo del rival (3 cartas).

- * Ataque DDoS: Anula el efecto de cualquier otra carta de ayuda.

* Cartas especiales:

- * Capas: Son las que necesitas para ganar.

- * Bonus:

- * Base de datos: Te permite robar una carta extra por turno (no desaparece tras un turno) (1 carta).

- * Carta plus: Te permite robar 2 cartas en un turno (3 cartas).

- * Carta plus ultra: Te permite robar 4 cartas en un turno. (3 cartas).

- * Intercambio: Intercambias una especial tuya por otra del rival. (2 cartas).
- * Anonymous: Añade 1 de ataque (no desaparece tras un turno). (1 carta).
- * Defensa nacional: Añade 1 de defensa (no desaparece tras un turno). (1 carta).

PROCESO DE UNA PARTIDA:

- * 1. Se reparten 7 cartas a cada jugador, las cartas sobrantes se amontonan en el medio para poder robar más tarde.
- * 2. Se colocan las cartas especiales de cada uno de los jugadores en los mostradores de los respectivos jugadores.
- * 3. El orden de turnos se establece empezando por el jugador que dispone de menos cartas especiales en su mostrador, siguiendo y el jugador de su derecha y así progresivamente.
- * 4. En cada turno el jugador solo puede realizar un movimiento, excepto que en ese único movimiento se use una carta que te conceda más turnos
- * 5. Si el jugador decide usar su turno para robar una carta del montón central, cogerá la de la parte superior sin mirar el resto. Si por el contrario quiere utilizar una carta de ayuda o especial, el jugador hará lo que se indique en la parte inferior de la carta (deberá acertar una pregunta para que la carta sea efectiva, si no respondes correctamente, la carta utilizada volverá a tus dominios y tendrás que esperar tu turno de nuevo, para seleccionar la pregunta que deberemos responder tendremos que lanzar un dado para saber a que grupo de preguntas corresponderá y más tarde utilizar un generador de números aleatorios entre el 1 y el 50 para saber cual será la pregunta de ese grupo), si no hace nada de lo anterior, el jugador siempre podrá usar una carta de duelo para atacar al rival, esta carta se tirará boca abajo para que el rival no la vea y pueda decidir como defender, las cartas de duelo pueden ir acompañadas de cartas que incrementen sus habilidades, o en cambio, ser mejoradas por las cartas pasivas que se encuentren en tu mostrador (como la de Anonymous), antes de atacar se hará una pregunta al atacante, si no la acierta, deberá mostrar sus cartas y estas volverán a su mano, aunque así perderán el efecto sorpresa en un futuro, si por el contrario responde correctamente, el ataque continuará y se comparará la estadística de ataque de la carta atacante contra el valor de defensivo de la carta de defensa, si el atacante gana, robará una carta especial al defensor y descartará todas las cartas utilizadas en el duelo, si gana el defensor, solo se descartarán las cartas, (en caso de empate gana el defensor).
- * 6. La partida continúa siguiendo el orden hasta que alguno de los jugadores obtenga las 5 Capas y obtenga la victoria.