TRAMPAS

**Trampas que Afectan el Movimiento:**

● **Telarañas: Reducen la velocidad de la ficha durante algunos turnos.**

● **Nubes de Humo:** Estas nubes podrían reducir la visibilidad de los jugadores que entren en ellas. Podrían combinarse con otras trampas o usarse para crear emboscadas.

● **Portales de Teletransportación:** Podrían transportar a los jugadores a otras partes del laberinto, de forma aleatoria o a ubicaciones predeterminadas.

● **Casillas Resbaladizas:** Al pisarlas, las fichas podrían verse obligadas a moverse en una dirección determinada, perdiendo el control de su movimiento por un turno.

**Trampas que Causan Daño:**

● **Púas: Causan daño a la ficha que las pisa.**

● **Llamas:** Causan daño continuo a la ficha mientras esté sobre ellas.

● **Explosiones de Energía:** Estas trampas podrían activarse al pisar una casilla específica, causando daño en área a su alrededor.

● **Lluvia de Proyectiles:** Al activarse, disparan una lluvia de proyectiles en una dirección determinada del laberinto, dañando a las fichas en su trayectoria.

**Trampas que Alteran el Estado de las Fichas:**

● **Campos de Estasis:** Al entrar en un campo de estasis, las fichas quedaran inmovilizadas por un corto periodo, volviéndose vulnerables a los ataques.

● **Trampas de Intercambio:** Al activarse, intercambian las posiciones de dos fichas en el laberinto