

El juego va a estar ambientado en la Europa medieval

El juego tiene un sistema de “piedra, papel o tijera” ósea que cada clase es superior a otra, pero débil a la que resta

Las clases son

Infantería: fuerte contra caballería, pero débil contra a distancia

A distancia: fuerte contra infantería, pero débil contra caballería

Caballería: fuerte contra a distancia, pero débil contra infantería

El juego se juega de a 2 y es por turnos, gana el que gana 2 rondas gana la partida, cada ronda termina cuando los 2 jugadores pasan el turno, y el que tenga más “fuerza” en el campo de batalla gana la ronda para señalar cuantas rondas llevan ganadas cada jugador tiene 2 cartas de reyes, cuando un jugador pierde la ronda quita una de las dos cartas de reyes

Cada carta de unidad tiene una cantidad de fuerza, el jugador puede en su turno poner una carta en el campo de batalla, usar una carta de efecto o de hechizo, o atacar a otras cartas enemigas con sus cartas en el campo.