

TCG

TCG significa Trading Card Game (o Juego de Cartas Coleccionables), un tipo de juego de cartas donde se coleccionan cartas para construir un mazo estratégico y enfrentarse a otros jugadores. Los TCG combinan la estrategia de construcción de mazos con elementos coleccionables, donde los jugadores compran sobres aleatorios para obtener cartas raras y expandir sus posibilidades de juego.

¿Como funciona el TCG?

1. **Coleccionar cartas:** Se adquieren sobres de cartas que contienen cartas aleatorias, de diferentes rarezas y con diseños únicos.
2. **Construir un mazo:** Con las cartas recolectadas, cada jugador arma su propio mazo, con un número específico de cartas, según las reglas del juego.
3. **Jugar y competir:** Los jugadores enfrentan sus mazos en duelos, usando la estrategia para derrotar a sus oponentes.

¿Que debe tener un manual de reglas TCG?

- Introduccion
- Tipos de Cartas
- Sistema de Juego
- ¿Como se juega?
- Ejemplos de combate
- ¿Como se usan las cartas?
- ¿Como ganar?
- Glosario

Conceptos basicos de TCG

1. Cartas

Las cartas son el elemento principal del juego. Cada tipo tiene una función diferente. Por ejemplo:

- **Cartas de criatura o unidad:** atacan, defienden o cumplen misiones.
- **Cartas de energía o recurso:** se usan para poder jugar otras cartas.
- **Cartas de hechizo o acción:** provocan efectos especiales (daño, curación, robo de cartas, etc.).
- **Cartas de equipo o mejora:** aumentan el poder o defensa de las criaturas.

Cada carta suele tener:

- Un **nombre**
- Un **costo** (para jugarla)
- Una **habilidad o efecto**
- Un **valor de ataque y defensa**
- Un **tipo o categoría**

2. Mazo

Cada jugador tiene un **mazo** (deck) con una cantidad determinada de cartas, normalmente entre **40 y 60**.

Lo importante es **la estrategia**: elegir cartas que se complementen entre sí para lograr una sinergia.

3. Turnos

Los TCG se juegan **por turnos**. En cada turno, el jugador puede:

1. Robar una carta.
2. Jugar cartas (si tiene los recursos necesarios).
3. Atacar o defender.
4. Activar habilidades especiales.

4. Recursos

Casi todos los TCG usan algún tipo de recurso que limita cuántas cartas se pueden jugar por turno.

Ejemplos:

- **Mana (Magic: The Gathering)**
 - **Energía (Pokémon TCG)**
 - **Cristales (Hearthstone)**
- Estos recursos hacen que los jugadores tengan que **planificar y administrar** sus movimientos.

5. Condición de Victoria

Cada juego tiene su propia forma de ganar:

- Reducir los puntos de vida del oponente a cero.
- Dejar sin cartas al enemigo.
- Acumular más puntos de victoria.
- Completar una misión o invocar una carta legendaria.

Bautista Campoo
Martín De Martos
Felipe Latorre
Hermes Quintana
Tomas Aleman

FSD – PM - LENGUA

