

# REINOS DEL ORO

## Manual De Reglas Básicas

### Concepto General:

Dos reinos se enfrentan en una batalla por el control de la riqueza y el poder.

Cada jugador debe administrar su oro, invocar tropas, proteger su castillo y atacar el del enemigo.

La estrategia está en equilibrar economía, defensa y ataque para lograr la victoria.

### Mecánica Principal: Objetivo Principal

Un jugador gana de una de las siguientes maneras:

- Destruyendo el castillo del enemigo (reduciendo su vida a 0).
- Acumulando 40 de oro antes que el rival.

### Recursos:

Cada jugar comienza con 10 de oro
En cada turno, gana +3 de oro base.
Las cartas de recurso (minas o granjas) aumentan la producción de oro por turno.
Algunas tropas también pueden generar oro si sobreviven varios turnos (por ejemplo, "Mercader armado").

### Tipos de Cartas

Tipos	Descripción	Ejemplo	Costo	Efecto
Castillo	Tu base, tiene puntos de vida (HP).	Castillo de Hierro	-	30 HP iniciales
Tropa	Unidades que atacan y defienden.	Caballero, Arquero	3-6	Tienen ATK y DEF

Recursos	Aumentan la ganancia de oro.	Mina de Plata	4	+2 oro por turno
Hechizo	Efectos únicos, de un solo uso.	Lluvia de Flechas	5	Daña todas las tropas rivales

## Atributos de Cartas:

- 1) ATK: puntos de ataque.
- 2) DEF: puntos de defensa (vida de la tropa).
- 3) COSTE: cantidad de oro para jugarla.
- 4) EFEECTO (opcional): habilidad especial.

## Fases de Turnos:

Cada turno tiene 4 fases:

1. Inicio: se gana oro según la producción actual.
2. Robo: el jugador roba 1 carta (si hay cartas en el mazo).
3. Acción: puede jugar cartas, atacar o usar hechizos.
4. Fin: se activan efectos continuos o de final de turno.

## Sistema de Combate:

Una tropa puede atacar 1 vez por turno.

Si hay tropas enemigas, debe atacar una primero (no puede atacar el castillo directamente).

El combate se resuelve comparando ATK y DEF:

Si  $ATK \geq DEF$ , la tropa enemiga muere.

Si  $ATK < DEF$ , ambas sobreviven, pero la defensa baja.

Si el campo enemigo está vacío, el daño va directo al castillo.

## Estructura de Campo:

Cada jugador tiene:

- 1) 1 castillo.
- 2) 3 espacios de tropa (campo de batalla)
- 3) 2 espacios de recurso (zona económica)

## Ejemplo de Jugabilidad (Mini Ronda)

- 1) El jugador A gana +3 de oro → total: 13.
- 2) Juega una carta "Caballero" (coste 5).
- 3) Juega una "Mina de Plata" (coste 4).
- 4) Le quedan 4 de oro.
- 5) Ataca con el Caballero → no hay tropas enemigas → el castillo enemigo pierde 4 HP.
- 6) Fin del turno → gana +2 oro extra por la mina.

## Economía del oro:

El oro no solo se genera: también circula.

Cada jugador administra tres estados:

Estado	Descripción
<u>Reserva</u>	Oro disponible para gastar.
<u>Producción</u>	Oro que se gana automáticamente cada turno.
<u>Inversión</u>	Oro "bloqueado" en minas, tropas o mejoras.

## Producción base y Recurso:

Cada jugador comienza con:

- 10 de oro en reserva.
- □ +3 de oro base por turno.

Además, puede colocar hasta 2 cartas de recurso en la zona económica.

Cada carta de recurso puede tener dos estados:

Estado	Descripción	Ejemplo	Producción
<u>Activa</u>	Funciona normalmente.	Mina de Plata	+2 oro/turno
<u>Inversión</u>	El jugador invierte oro para mejorarla	Mina Mejorada (cuesta 3 invertir)	+4 oro/turno

## Tipos de Recursos:

Tipo	Efecto Base	Inversión	Producción total
<u>Granja</u>	+1 oro/turno	2 oro → +2 oro/turno	3 oro/turno
<u>Mina</u>	+2 oro/turno	3 oro → +4 oro/turno	6 oro/turno
<u>Mercado</u>	+1 oro/turno	2 oro → efecto especial ( <i>duplica el oro ganado ese turno una vez</i> )	-

## Recursos Dinámicos:

Carta	Efecto
<u>Mercado armado</u>	Si sobrevive 2 turnos → +2 oro permanente.
<u>Asalto a la mina</u>	Destruye un recurso enemigo.
<u>Impuesto real</u>	Roba 3 de oro del rival.

## Ciclos por Turnos

Cada turno sigue este flujo:

### Inicio:

Calculas la producción base + recursos activos.

Ejemplo: 3 base + (Mina + Granja) = +6 oro.

### Acción:

Podes gastar oro en tropas, hechizos o inversiones.

El oro invertido queda bloqueado ese turno.

### Fin:

- Se activan efectos de fin de turno.
- Las inversiones completadas mejoran su producción.
- Se actualiza la reserva de oro.

## Sistema de juego Rápido

- 1) Ambos jugadores juegan al mismo tiempo.
- 2) El oro se recarga +3 por turno jugado.
- 3) Usás el oro para invocar tropas, minas o hechizos.
- 4) Las tropas atacan automáticamente (primero enemigos, luego castillo).

### Gana quien:

- Alcance 40 de oro acumulado, o
- Destruya el castillo enemigo.

