

REINOS DE ORO

Género: Fantasía medieval con elementos de estrategia y diplomacia.

Tono: Épico, misterioso y político, con toques mágicos y un trasfondo de ambición y poder.

En el mundo de **Aurea**, la tierra está dividida en cinco grandes reinos que compiten por el control del **Oro Eterno**, una sustancia mágica capaz de crear vida, invocar ejércitos y cambiar el destino de las naciones.

Cada reino representa una filosofía distinta del poder:

1. 🦁 **Reino del Sol Dorado** – guerreros nobles, caballeros y magos de la luz.
2. 🐍 **Reino de las Sombras** – asesinos, nigromantes y criaturas oscuras.
3. 🐉 **Reino del Dragón** – conquistadores que controlan bestias y fuego.
4. 🌿 **Reino del Bosque Esmeralda** – druidas, elfos y guardianes de la naturaleza.
5. ⚙️ **Reino del Acero Blanco** – ingenieros, alquimistas y constructores de máquinas.

Cada jugador va a poder representar a un **monarca** que busca expandir su dominio, conquistar territorios y reclamar el Trono Dorado.

El **oro** funciona como la energía central del juego.

Lluvia de Ideas de Mecánicas Posibles

1. Gestión de recursos (Oro):

- a. Cada turno los jugadores generan oro y deciden cómo gastarlo: tropas, estructuras, territorios o hechizos.
- b. Se puede guardar oro entre turnos para planificar jugadas grandes.

2. Sistema de territorios:

- a. Conquistar o controlar territorios otorga beneficios (oro extra, defensa, cartas adicionales).
- b. Algunos territorios podrían tener efectos únicos o ser “disputados”.

3. Tipos de cartas con sinergias:

- a. Tropas que se potencian si están junto a otras del mismo reino.
- b. Edificios que fortalecen a cierto tipo de unidad o producen recursos.
- c. Hechizos que dependen del clima, del tipo de terreno o de la cantidad de oro disponible.

4. Batallas tácticas simplificadas:

- a. Cada unidad tiene ataque y defensa.
- b. Se enfrentan directamente o atacan al Reino enemigo si el campo está libre.
- c. Algunas unidades podrían tener habilidades especiales (volar, duplicar ataque, curar, etc.).

5. Sistema de “Monarcas”:

- a. Cada jugador elige un monarca *al comenzar la partida*.
- b. Cada uno tiene un conjunto de cartas unico.

6. Cartas con doble función:

- a. Algunas cartas podrían jugarse como unidades o como oro (para acelerar la economía).
- b. Esto agregaría decisiones tácticas sobre qué conservar y qué sacrificar.

7. Condiciones de victoria alternativas:

- a. Ganar por conquista (reducir puntos del reino rival).
- b. Ganar por riqueza (alcanzar cierta cantidad de oro).
- c. Ganar por control (mantener la mayoría de los territorios durante varios turnos).