**Cartas del Juego**

En **“Reinos del Oro”**, las cartas representan los distintos elementos que componen los reinos que luchan por el poder, la riqueza y la gloria. Cada jugador utiliza su mazo como si fuera su propio reino, formado por personajes, recursos, construcciones y estrategias únicas.

Las cartas son el corazón del juego, ya que a través de ellas se desarrollan las batallas, se administran los recursos y se expanden los dominios. Cada tipo de carta cumple un rol específico dentro del sistema de juego y puede interactuar con otras para generar combinaciones estratégicas.

**Tipos de Cartas**

**Cartas de Unidad:**  
Representan soldados, mercenarios, bestias o héroes que combaten por el reino. Tienen atributos como *ataque, defensa y coste de oro*.

* Se usan para atacar o defender.
* Algunas poseen habilidades especiales (por ejemplo, “Inspirar”, “Emboscada” o “Protección”).

**Cartas de Estructura:**  
Son edificaciones como murallas, minas, templos o torres mágicas.

* Aportan ventajas permanentes, como defensa adicional o producción de recursos.
* Algunas pueden ser destruidas o conquistadas por el enemigo.

**Cartas de Recurso (Oro):**  
Representan el oro del reino, la principal fuente de energía y poder.

* Se usan para pagar el costo de las demás cartas.
* También pueden incluir minas o rutas comerciales que aumentan la producción.

**Cartas de Evento o Hechizo:**  
Simbolizan sucesos o acciones especiales (una tormenta, un pacto, una revuelta, una bendición divina…).

* Modifican temporalmente el curso de la partida.
* Pueden alterar el combate o afectar los recursos.

Como mencionamos en el archivo de la idea, cada uno de los monarcas tiene su propio ejército, con distintas caracteisticas. Esto se dará a elegir antes de cada partida.

**🦁 Reino del Sol Dorado (Monarca: Aurelion, el Radiante)**

*Un reino de poder, honor y riqueza; sus ejércitos marchan bajo el brillo del sol y la promesa de gloria.*

**💠 Carta de Líder:**

**Aurelion, el Radiante**

* Tipo: Líder
* Habilidad: Gana +1 de oro al comienzo de cada turno.
* Efecto especial: Todas las unidades “Caballeros” reciben +1 de defensa mientras Aurelion esté en juego.

**⚔️ Unidades:**

* **Caballero del Alba** – Ataque 3 / Defensa 2 / Coste 2 oro.
* **Lancero Solar** – Ataque 2 / Defensa 3 / Coste 1 oro. (Protege estructuras aliadas).
* **Grifo Dorado** – Ataque 4 / Defensa 2 / Coste 3 oro. (Puede atacar estructuras).

**🏰 Estructuras:**

* **Muralla de Luz** – Da +2 defensa a todas las unidades en la primera línea.
* **Templo del Sol Eterno** – Gana 1 oro adicional por turno.

**💰 Recursos:**

* **Mina de Oro Real** – Genera 2 oro por turno.
* **Ruta Comercial de los Siete Desiertos** – Duplica la ganancia de oro durante un turno si no se ataca.

**🌞 Eventos/Hechizos:**

* **Bendición Solar** – Todas tus unidades recuperan 1 punto de defensa.
* **Tormenta de Luz** – Inflige 2 de daño a todas las unidades enemigas oscuras.

**🐉 Reino del Hierro Carmesí (Monarca: Valgor, el Conquistador)**

*Una nación forjada en la guerra. Su fuerza está en la disciplina, el metal y el fuego del combate.*

**💠 Carta de Líder:**

**Valgor, el Conquistador**

* Habilidad: Cada vez que destruyes una unidad enemiga, gana +1 ataque temporal.
* Efecto especial: Tus unidades de tipo “Guerrero” cuestan 1 oro menos.

**⚔️ Unidades:**

* **Soldado Carmesí** – Ataque 2 / Defensa 2 / Coste 1 oro. (Ataque doble si tiene apoyo).
* **Bestia de Hierro** – Ataque 4 / Defensa 4 / Coste 3 oro. (Inmune a hechizos de control).
* **Comandante de Acero** – Ataque 3 / Defensa 3 / Coste 2 oro. (Inspira a las unidades cercanas: +1 ataque).

**🏰 Estructuras:**

* **Fundición Bélica** – Reduce el costo de las unidades en 1 oro.
* **Muralla de Hierro Carmesí** – Evita 2 de daño por ataque dirigido al reino.

**💰 Recursos:**

* **Mina de Hierro Sangrante** – Gana 1 oro y una ficha de “metal” por turno (usada para activar habilidades).
* **Forja Imperial** – Consume 2 oro y 1 metal para reforzar una unidad (+2 defensa permanente).

**🔥 Eventos/Hechizos:**

* **Furia del Conquistador** – Todas las unidades aliadas obtienen +2 ataque este turno.
* **Lluvia de Fuego** – Destruye una estructura enemiga.

**🌿 Reino Esmeralda (Monarca: Lyria, la Guardiana del Bosque)**

*Un reino conectado con la naturaleza, que se defiende con raíces, espíritus y criaturas del bosque.*

**💠 Carta de Líder:**

**Lyria, la Guardiana del Bosque**

* Habilidad: Recupera 1 punto de defensa de una unidad aliada por turno.
* Efecto especial: Una vez por partida, puede invocar un “Espíritu del Bosque” (unidad 5/5).

**⚔️ Unidades:**

* **Arquera Silvana** – Ataque 2 / Defensa 1 / Coste 1 oro. (Puede atacar desde la segunda línea).
* **Ent Viviente** – Ataque 3 / Defensa 4 / Coste 2 oro. (Protege estructuras).
* **Lobo de las Sombras Verdes** – Ataque 4 / Defensa 2 / Coste 2 oro. (Ataca primero).

**🏰 Estructuras:**

* **Santuario Natural** – Regenera 1 punto de defensa a todas las unidades cada turno.
* **Árbol Ancestral** – Aumenta en +1 el oro generado por cartas de recurso.

**💰 Recursos:**

* **Bosque Dorado** – Produce 1 oro y puede “sanar” una unidad.
* **Raíz de Vida** – Genera 2 oro si se destruye una estructura aliada.

**🍃 Eventos/Hechizos:**

* **Curación del Bosque** – Recupera 2 de defensa en todas tus unidades.
* **Llamado de la Naturaleza** – Invoca una bestia 3/3 gratis.