

LAS LUCHAS DE LAS TRIBUS

Ambientación sería la época primitiva ósea la edad de piedra

Historia: un grupo de cazadores de la tribu Orah se embarca en una misión de cazar al legendario el tigre Dientes sables y en el viaje se van encontrando tribus enemigas como la tribu Nora, y la tribu Orus, Kael el padre del protagonista lo manda a esa misión de cazar a este animal tan raro en el camino la tribu Orah se van enfrentado tribus enemigas, animales salvajes etc

Mecánica:

Opción 1:

la condicen de victoria es que el jugador enemigo se le reduca la vida a 0, cada jugador va a tener 5 cartas al empezar la partida Cada jugador empieza con 15 de vida se al jugador el jugador se queda sin cartas se agrega dos más, el jugador puede sacar cartas cuando quiera y cuando se el turno del (máximo 3 cartas)

La partida dura 2 minutos si el tiempo se acaba gana el jugador que tenga más vida si los dos tiene la misma vida se desempata con 60 segundos extra si todavía nadie gana directamente van a empatar

Opción 2:

Cada jugador empieza con 5 dos de curación y tres luchadores (pueden ser animales, soldados, armas, jefes de la tribu) la condición de victoria es que el jugador enemigo se quede sin cartas, cada luchador empieza con 10 de vida

A la mitad de la partida hay un modo “noche” que se hace de noche y cada luchador se le resta 1 punto de vida,

La partida dura máximo 2 minutos pierde el que se quede sin luchadores, si empatan pierde el que tenga menos luchadores si los 2 tiene los 3 luchadores empatan directamente