

MANUAL DE JUEGO

Las luchas de las tribus

Ambientación

La historia se sitúa en la Edad de Piedra.

Un grupo de cazadores de la tribu Orah se embarca en una misión para cazar al legendario tigre dientes de sable.

Durante el viaje se cruzan con tribus enemigas como Nora y Orus, y deben sobrevivir a los peligros de la naturaleza, enfrentando animales salvajes y condiciones extremas.

Kael, el padre del protagonista, lo envía en esta misión para probar su valor y proteger el honor de su tribu.

SISTEMA DE RECURSOS Y ESTRUCTURA DE TURNO

Duración de la partida

Cada partida dura 2 minutos como máximo.

Durante ese tiempo, los jugadores se turnan para jugar cartas.

La partida finaliza cuando:

- Se terminan los 2 minutos, o
- Un jugador se queda sin luchadores.

Estructura del turno

Inicio del juego

- Comienza el reloj de 2 minutos que marca toda la partida.
- Cada jugador tiene un mazo de 5 cartas (3 de Luchadores y 2 de Curación).
- Las cartas se eligen al azar antes de comenzar.

- No se pueden robar cartas nuevas durante la partida.

Turnos de los jugadores

- Los jugadores se alternan los turnos.
- Cada uno tiene 15 segundos para elegir una carta.
- Si el tiempo se acaba, el sistema selecciona una carta automáticamente.
- Solo se puede jugar una carta por turno.

Enfrentamiento (Pelea)

Cuando ambos jugadores ya eligieron sus cartas:

1. Si ambos usan Luchadores, estos se enfrentan.
2. Si uno usa Curación, recupera vida antes del ataque.

Velocidad

- El luchador con más velocidad ataca primero.
- Si ambos tienen la misma velocidad, el ataque es aleatorio.

Ataque y Vida

- Ataque: cuánto daño causa el luchador.
- Vida: cuántos puntos puede resistir antes de ser derrotado.
- Cuando un luchador ataca, el otro pierde vida igual al valor de ataque.
- Si un luchador llega a 0 de vida, queda fuera de combate y se descarta.

Ejemplo:

Si tu carta tiene 8 de Ataque y el rival 7 de Vida, lo derrota en un solo golpe.

Si el rival tiene más vida, sobrevive y contraataca (si su turno lo permite).

Cartas de Curación

- Se pueden jugar después de una pelea para restaurar vida.
- Solo se puede usar una carta de curación por turno.
- No se pueden usar si el luchador ya está derrotado.

- Durante el Modo Noche, las curaciones son menos efectivas (curan 50% menos).

Modo Noche

Cuando el cronómetro llega al minuto 1, se activa el Modo Noche:

- Todos los luchadores pierden 1 punto de vida.
- Las curaciones curan menos y más lento.
- Los ataques pueden ser más impredecibles, aumentando el riesgo.

Fin del enfrentamiento

- Si un luchador es derrotado, el otro gana la ronda.
- Si ambos mueren al mismo tiempo, es empate.
- Si ninguno muere, ambos siguen peleando en el siguiente turno.
- Se aplican efectos finales: curaciones, mejoras o eliminaciones

TIPOS DE CARTAS

Cada jugador tiene un mazo de 5 cartas por partida:

- 3 cartas de Luchadores
- 2 cartas de Curación

Cartas de Luchadores

Cada Luchador tiene tres estadísticas principales:

- Ataque: daño que inflige al enemigo.
- Vida: puntos de resistencia que puede perder antes de ser derrotado.
- Velocidad: determina quién ataca primero.

Ejemplo:

Un Luchador con 10 de Vida y 8 de Ataque puede derrotar a uno con 7 de Vida, siempre que su Velocidad sea superior.

Cartas de Curación

- Puntos de curación: cantidad de vida que recupera el luchador.
- Duración: número de turnos que mantiene su efecto (si aplica).

Tipos comunes:

- Hierbas curativas: restauran vida lentamente, pero duran varios turnos.
- Rituales espirituales: curan una gran cantidad instantáneamente.
- Comidas o tónicos: recuperación media, uso rápido.

CONDICIONES DE VICTORIA

La partida puede terminar de dos formas:

Victoria directa

Un jugador derrota a todos los luchadores del oponente.

Victoria por tiempo

Si se terminan los 2 minutos, gana quien tenga:

- Más luchadores activos, o
- Mayor suma total de vida.

Si ambos tienen lo mismo, el resultado es empate.

