

MANUAL

Las luchas de las tribus

Ambientación: Edad de piedra

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

Durante la partida tienen que usar los luchadores y las curaciones, cuando cae la noche se empieza a poner complicado

SISTEMA DE RECURSOS

Cada partida dura 2 minutos durante ese tiempo los jugadores se turnan para jugar cartas

Cada jugador tiene 30 segundos para elegir una carta, Si el jugador no elige dentro de ese tiempo se elige automáticamente

El sistema de recursos está basado en el **tiempo** y en la **energía de los luchadores**, que se mide con tres estadísticas:

Ataque: fuerza con la que golpea.

Defensa: cuánto daño puede bloquear.

Modo Noche

Cuando el tiempo llega al minuto 1 se activa el modo noche durante este modo todos los luchadores pierden 1 de vida y las curaciones curan menos y más lento

Estructura

Cada partida dura 2 minutos.

Los turnos son alternados: cada jugador tiene 30 segundos para elegir y jugar una carta.

Cuando los dos jugadores ya eligieron su carta, **los luchadores se enfrentan.**

La partida termina cuando:

- Se acaban los 2 minutos o
- Un jugador se queda sin luchadores

Fases del Turno

Primer jugador

tiene 30 segundos para elegir una carta

Si pasa el tiempo y no elige una carta se elige automáticamente

Turno del jugador enemigo

Lo mismo que primer jugador

tiene 30 segundos para elegir una carta

Si pasa el tiempo y no elige una carta se elige automáticamente

Enfrentamiento

Los luchadores se comparan sus puntos de ataque y defensa

Si alguien usó una carta de curación, se aplica según diga su efecto,

Por ejemplo, si mi luchador gana, pero perdió vida puedo aplicar una carta de curación para restablecer vida

Si los dos pasan, simplemente se avanza al siguiente turno

Fin del turno:

- Se aplican efectos finales (curaciones, mejoras o eliminaciones)
- Si ninguna gana empatan

Tipos de Cartas

Cada jugador tiene un mazo con 5 cartas:

- 3 cartas de Luchadores
- 2 cartas de Curación

Cada tipo tiene subtipos y estadísticas propias

Cartas de luchadores

Ataque

Defensa

Resistencia

Cazador: ataca rápido y causa mucho daño, pero tiene poca defensa,

Guerrero: Equilibrado en todas sus estadísticas; es confiable en combate.

Chaman: Usa habilidades especiales para curar, mejorar o afectar al enemigo.

Animal: Fuerte pero impredecible; puede causar más daño o herirse a sí mismo

CURACION

Cada carta tiene también su propicia estadística

Duración

Velocidad de curación

Hierbas Curativas: Son remedios hechos con plantas o medicina

Rituales Espirituales Usan poderes antiguos o bendiciones de los dioses.

Comida: alimentos para curar

Condición 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 acaban los 2 minutos, gana quien tenga:
- Más luchadores activos, o
- Mayor suma de resistencia total