

SISTEMA DE RECUSRO y ESTRUCTURA DE TURNO

Duración de la partida

Cada partida dura 2 minutos como máximo.

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

Cuando los 2 minutos se terminan, o uno de los jugadores se queda sin luchadores, la partida finaliza.

Estructura del turno

Inicio del juego

- Comienza el reloj de 2 minutos que marca toda la partida.
- Los jugadores se alternan para jugar sus cartas hasta que se cumpla el tiempo o alguien gane.

Turnos de los jugadores

Primer jugador

- Tiene 15 segundos para elegir una carta.
- Si no elige dentro de ese tiempo, el juego selecciona una carta automáticamente.

Segundo jugador

- Hace exactamente lo mismo: tiene 15 segundos para elegir su carta.
- Si no elige, también se selecciona automáticamente.

Pelea o enfrentamiento

Cuando ambos jugadores ya eligieron sus cartas, los luchadores se enfrentan.

El resultado depende de las estadísticas de cada carta:

- Ataque: cuánto daño hace.
- Vida: cuánta vida o resistencia tiene.
- Velocidad: quién ataca primero.

Velocidad

- El luchador con más velocidad ataca primero.
- Si los dos tienen la misma velocidad, el que ataca se elige al azar.

Ataque y vida

- El Ataque muestra cuánto daño puede hacer un luchador.
- La Vida indica cuánto puede resistir antes de ser derrotado.
- Cuando un luchador ataca, el otro pierde puntos de vida según el ataque del rival.
- Si el luchador sobrevive, puede responder el golpe.
- Si llega a 0 de vida, queda fuera de combate y se descarta del mazo.

Ejemplo simple:

- Si tu carta tiene mucho ataque y velocidad, puede ganar rápido.
- Si tiene mucha vida, puede resistir más tiempo aunque ataque menos.

Fin del enfrentamiento

- Si uno muere, el otro gana la ronda.
- Si los dos mueren al mismo tiempo, es empate.
- Si ninguno muere, ambos siguen peleando en el siguiente turno.

Cartas de curación

Después de una pelea, el jugador puede usar una carta de curación para recuperar vida.

Estas cartas sirven para mantener al luchador activo durante más tiempo.

Durante el Modo Noche, las curaciones curan menos porque los personajes están cansados.

Modo Noche

Si la partida llega al minuto 1, se activa el Modo Noche.

Durante este modo:

- Cada luchador pierde 1 punto de vida.
- Las curaciones curan menos y más lento.

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
- Quien tenga mayor vida total entre los que le quedan.

Si ambos tienen lo mismo, se considera empate.