

MANUAL

Las luchas de las tribus

Ambientación: Edad de piedra

Un grupo de cazadores de la tribu Orah se embarca en una misión para cazar al legendario tigre dientes de sable. En el viaje se van encontrando con tribus enemigas como la tribu Nora y la tribu Orus.

Kael, el padre del protagonista, lo manda a esa misión para cazar a este animal tan raro. En el camino, la tribu Orah se va enfrentando a tribus enemigas, animales salvajes, etc.

Durante la partida, los jugadores deben usar los luchadores y las curaciones. Cuando cae la noche, el juego se vuelve más 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 selecciona 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.
- Vida: la vida del luchador.
- Velocidad: esto define quien ataca más rápido

Modo Noche

Cuando el tiempo llega al minuto 1, se activa el Modo Noche.

Durante este modo, todos los luchadores pierden 1 punto de vida y las curaciones curan menos y más lento.

Estructura

Cada partida dura 2 minutos.

Los turnos son alternados: cada jugador tiene 15 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 15 segundos para elegir una carta.
- Si pasa el tiempo y no elige una carta, se selecciona automáticamente.

Turno del jugador enemigo

- Lo mismo que el primer jugador.
- Tiene 15 segundos para elegir una carta.
- Si pasa el tiempo y no elige una carta, se selecciona automáticamente.

Enfrentamiento

- Los luchadores 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 su vida.
- Si los dos pasan, simplemente se avanza al siguiente turno.

Fin del turno:

- Se aplican los efectos finales (curaciones, mejoras o eliminaciones).

- Si ninguno gana, se considera empate.

Tipos de cartas

Cada jugador tiene un mazo con 5 cartas:

- 3 cartas de Luchadores
- 2 cartas de Curación

Cada tipo tiene estadísticas propias.

Cartas de Luchadores

- Ataque: Representa el daño que el Luchador inflige a la Vida de un oponente.
- Vida: Es el total de puntos de resistencia que tiene el Luchador antes de ser derrotado.
- Velocidad: El Luchador con el valor de Velocidad más alto es el que suele atacar o actuar primero.

Cartas de Curación

Cada carta tiene también su propia estadística:

- Puntos de curación: representa la cantidad de Vida que la carta es capaz de restaurar a uno de tus Luchadores.

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 vida.