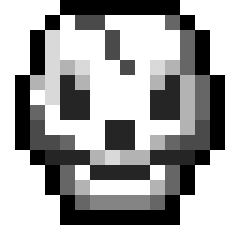
# A Kártyajáték

## Röviden

Egy körökre osztott kártyajátékot fogunk használni a harc nyertesének eldöntésére. Minden körben, mindkét játékos egy kártyát fog kijátszani, 3 féle kártya létezik: Alchemy (alkímia), Divine (isteni), Necromancy (nekromancia) . A három kártya kő-papír-olló módjára üti egymást, az alábbi ábra alapján:

Ha egy játékos nyeri a kört, akkor kap egy tokent (jelzőt), abból a kategóriából, amivel nyert. Ennek a jelzőnek színe is lesz, a kártya színétől függően. A játékban minden kártyának van színe is, az alábbi 5 közül az egyik: kék, piros, zöld, szürke, sárga.

Minden kártyának van ereje: stone (kő), bronze (bronz), golden (arany). A kártáynak ettől függ az ereje: ha pl. mindkét játékos kő kártyát játszik ki, akkor az nyer, akinek magasabb erejű a kártyája. Ha a két kártyának a kategóriája és az ereje is megegyezik, akkor a kör döntetlen, egyik játkos sem kap jelzőt.

Ahhoz, hogy egy játékos nyerjen össze kell gyűjtenie 3 különböző kategóriájú jelzőt, aminek 3 különböző színe van VAGY 3 ugyanolyan kategóriájú jelzőt, aminek három különböző színe van.

## Egy kör menete

1. Upkeep/fenntartás: mindkét játékos húz egy kártyát.
2. Deploy/kijátszás: mindkét játékos kiválaszt egy kártyát, amit szeretne kijátszani.
3. Resolution/végrehajtás: mindkét kártya felfordul, majd a rendszer eldönti melyik játékos nyer. A győztes megkapja a neki járó jelzőt.
4. Action/akció: mindkét kártyán olvasható (ha van) akció végrehajtódik, majd a két kártya eldobódik. *(Fontos, hogy ha ezen lépés alatt valakinek nyerő jelző kombinációja van, attól még nem biztos, hogy nyert, hiszen vannak kártyák, amik befolyásolhatják a meglevő jelzőket.)*
5. Check for winner/győztes ellenőrzése: ha bármelyik játékos teljesíti a győzelmi feltételt, akkor ő nyert, és a játéknak vége.