

personajes

Número	Nombre	Habilidades	Puntos de Vida	Otros atributos
1	Strike	Golpe poderoso, Salto acrobático	20	Esquiva +1
2	Blaze	Lanzamiento de fuego, Escudo ardiente	18	Resistencia al fuego
3	Shadow	Camuflaje, Ataque furtivo	16	acierto+1
4	Thunder	Descarga eléctrica, Velocidad estática	17	Inmunidad a parálisis
5	Frost	Congelamiento, Escudo de hielo	15	Resistencia al frío
6	Ironclad	Armadura fortificada, Golpe defensivo	22	Resistencia a daño físico

Habilidades:

- Golpe poderoso: Permite infligir un +1 daño con su ataque físico. (cada 2 turnos)
- Salto acrobático: Permite saltar y evadir ataques enemigos. (+2 esquivar. 1 solo uso, se reinicia si eliminas un oponente)
- Lanzamiento de fuego: Permite lanzar proyectiles de fuego para dañar a sus oponentes. (daña a todos. Cada 2 turnos)
- Escudo ardiente: Otorga un escudo temporal que absorbe la mitad daño recibido (1 solo uso, se reinicia si eliminas un oponente)
- Camuflaje: Permite volverse invisible 1 turno, dificultando que los enemigos lo detecten. (1 solo uso, se reinicia si eliminas un oponente)
- Ataque furtivo: Aumenta la capacidad para realizar ataques sorpresa con mayor precisión y daño.(+1 daño. +1 acierto. cada 2 turnos)
- Descarga eléctrica:Permite liberar una descarga eléctrica para dañar a sus oponentes. (daña a todos. Cada 2 turnos)
- Velocidad estática: Aumenta la velocidad durante el combate, lo que le permite moverse más rápidamente.(+1 jugada adicional. cada 3 turnos)
- inmovilizados. (-1 jugada en el turno. 1 solo uso, se reinicia si eliminas un oponente)
- Escudo de hielo: Crea un escudo de hielo que absorbe el daño recibido (1 daño, 3 turnos)

- Armadura fortificada: Proporciona al Stickman una armadura resistente que disminuye el daño físico sufrido.
- Contraataque: Devuelve el daño antes de ser recibido (3 turnos, tirada de 3 o más)

Atributos:

- Puntos de Vida: Representa la cantidad de daño que el luchador puede recibir antes de ser eliminado del juego.
- Esquiva: Aumenta la probabilidad de que el luchador evite con éxito los ataques enemigos.
- Resistencia al fuego: Brinda al luchador una mayor capacidad para resistir y mitigar el daño de los ataques de fuego.
- Acierto: Permite al luchador moverse más rápidamente y realizar una jugada extra..
- Inmunidad a parálisis: Protege al luchador contra efectos de parálisis o incapacitación.
- Resistencia al frío: Proporciona al luchador una mayor capacidad para resistir y mitigar el daño de los ataques de frío.
- Resistencia a daño físico: Reduce el daño físico sufrido por el luchador, otorgándole una mayor resistencia en el combate.

El mazo:

Habilidad	Cantidad
Golpe potenciado	10
Barrera defensiva	8
Ataque eléctrico	4
Ataque fuego	4
Ataque hielo	4
Sanación rápida	6
Telequinesis	8
Embate Furioso	3
Implosión Energética	2
Energía Vital	2

Rayos Cósmicos	3
Escudo reflectante	8
Robo de vida	6
Contraataque	5
Explosión elemental	6

- Golpe potenciado: Aumenta temporalmente la fuerza de tus ataques, infligiendo un mayor daño a los oponentes. (Daño +1 del siguiente ataque)
- Barrera defensiva: Crea una barrera protectora que reduce todo el daño recibido durante el próximo turno. (-1 Daño)
- Ataque eléctrico: Realiza un ataque elemental eléctrico. (1 daño. Parálisis 1 turno)
- Ataque fuego: Realiza un ataque elemental de fuego. (1 daño. quemadura: descartas una carta de tu mano)
- Ataque hielo: Realiza un ataque elemental de hielo. (1 daño. congelación 1 punto de acción)
- Sanación rápida: Recupera 3 puntos de vida para mantener tu resistencia en la batalla.
- Telequinesis: Puedes robar una carta de la mano de otro jugador y añadirla a tu mano.
- Embate Furioso: Realiza un ataque físico a los enemigos. Tira un dado tantas veces como jugadores en juego. Inflige 1 de daño físico a todos por cada tirada superior a 3.
- Implosión Energética: Realiza un ataque de área que afecta a todos los luchadores enemigos. Cada enemigo recibe 2 puntos de daño elemental. Además, todos quedan aturdidos durante 1 turno, lo que les impide jugar cartas en su siguiente turno, solo ataques básicos.
- Energía Vital: Recupera 4 puntos de vida. Además, durante los próximos 2 turnos, aumenta tu resistencia al daño +1, pero sólo puedes jugar 1 acción en tu turno.
- Escudo reflectante: Crea un escudo que refleja la mitad del daño recibido hacia el atacante. (mínimo 1 de daño)
- Rayos Cósmicos: Realiza un ataque elemental a los enemigos. Tira un dado tantas veces como jugadores en juego. Inflige 1 de daño elemental a todos por cada tirada superior a 3.
- Robo de vida: Absorbe la vitalidad del oponente al realizar un ataque exitoso, curando tus propios puntos de vida.
- Contraataque: Responde al ataque enemigo con un golpe certero y preciso, devolviendo el dañando al oponente que te atacó.
- Explosión elemental: Desata una explosión de energía elemental que afecta a todos los luchadores en un área, causando daño elemental (1 daño a todos no se puede defender).

Efectos:

- Parálisis: Pierdes 1 punto de acción. (puedes curar la parálisis con una tirada de 6).
- Quemadura: descartas una carta de tu mano.
- Congelación: Pierdes 1 punto de acción. (puedes curar la congelación con una tirada de 6).

Portada:

- Título del juego: "Cosmos Combat"
- Autor/Desarrollador del juego: Raül de Arriba
- Edad recomendada: 7+
- Cantidad de jugadores: de 2 a 6

¡Bienvenido a "Cosmos Combat"!

Por Raül de Arriba

Introducción: El juego "Cosmos Combat" es un emocionante juego de cartas en el que los jugadores asumen el papel de alienígenas luchadores en una batalla cósmica. El objetivo del juego es eliminar a los oponentes, reduciendo sus puntos de vida a cero. ¡Prepárate para enfrentarte a desafíos, utilizar habilidades especiales y demostrar tu dominio en el combate intergaláctico!

Componentes del juego:

- Cartas de personajes: Incluye 6 cartas de personajes únicos con habilidades especiales, puntos de vida y atributos específicos.
- Mazo de cartas de habilidades: Contiene 79 cartas con habilidades especiales para atacar, defenderse y obtener ventajas estratégicas.
- Contadores de puntos de vida: Lleva el registro de los puntos de vida de cada jugador.

Preparación:

Cada jugador baraja las cartas de personajes y elige uno al azar.
Coloca el contador de puntos de vida en el valor inicial especificado en tu carta de personaje.
Reparte 3 cartas del mazo de cartas de habilidades a cada jugador.
Baraja el resto del mazo de cartas de habilidades y colócalo en el centro de la mesa como mazo de robo.
Determina el orden de juego.

Desarrollo del juego:

Los jugadores se turnan en sentido horario.

En tu turno, tienes 2 acciones para atacar, utilizar habilidades especiales o jugar una carta de la mano.

Para jugar una carta de habilidad, debes cumplir los requisitos o restricciones especificados en la carta.

Interactúa con otros jugadores mediante ataques, defensas, cartas de interrupción o acciones especiales.

Los puntos de vida se actualizan según el daño recibido o las habilidades utilizadas. Al llegar a cero, un jugador queda eliminado.

Al final de tu turno, roba 2 cartas del mazo de cartas de habilidades.

Fases de una acción:

Realiza un ataque básico (1 punto de daño).

Utiliza una habilidad especial de tu personaje.

Juega una carta de la mano.

Defensa:

- Si el ataque y la defensa son del mismo tipo (ataque básico - defensa básica), lanza los dados. El mayor resultado gana.
- Si juegas una defensa de mayor nivel que el ataque (ataque básico - carta de habilidad defensiva), no necesitas dados. La defensa gana automáticamente.

Final del juego: La partida termina cuando solo queda un jugador en pie. ¡Ese jugador es el ganador de la partida!