

Triskel : Reglas

Descripción del juego:

Juego multijugador de estrategia basado en cartas (para dos jugadores). Cada jugador dispondrá de un mazo de 8 cartas.

Los mazos de cartas se basan en mitologías antiguas, conteniendo dioses y seres fantásticos relativos a cada una de ellas. Cada jugador escogerá un mazo prefabricado en el que las cartas no cambiarán. Las mitologías contempladas son: Griega, Egipcia y Nórdica.

Existirán 2 posibles modos de juego:

- Clásico: se jugará en un tablero de 4x4, con turnos de 30 segundos de duración.
- Aleatorio: el tamaño del tablero tendrá un número de filas y columnas calculados arbitrariamente, pudiendo no ser cuadrado dicho tablero. Los turnos durarán 30 segundos.

Mecánicas básicas:

La mecánica se basa en el juego "Piedra, papel, tijera". Es decir, habrá 3 atributos diferentes que podrá ganar o perder frente a ellos. En nuestro caso, los atributos serán:

- Sagrado
- Terrenal
- Oscuro

Además de dos atributos extra:

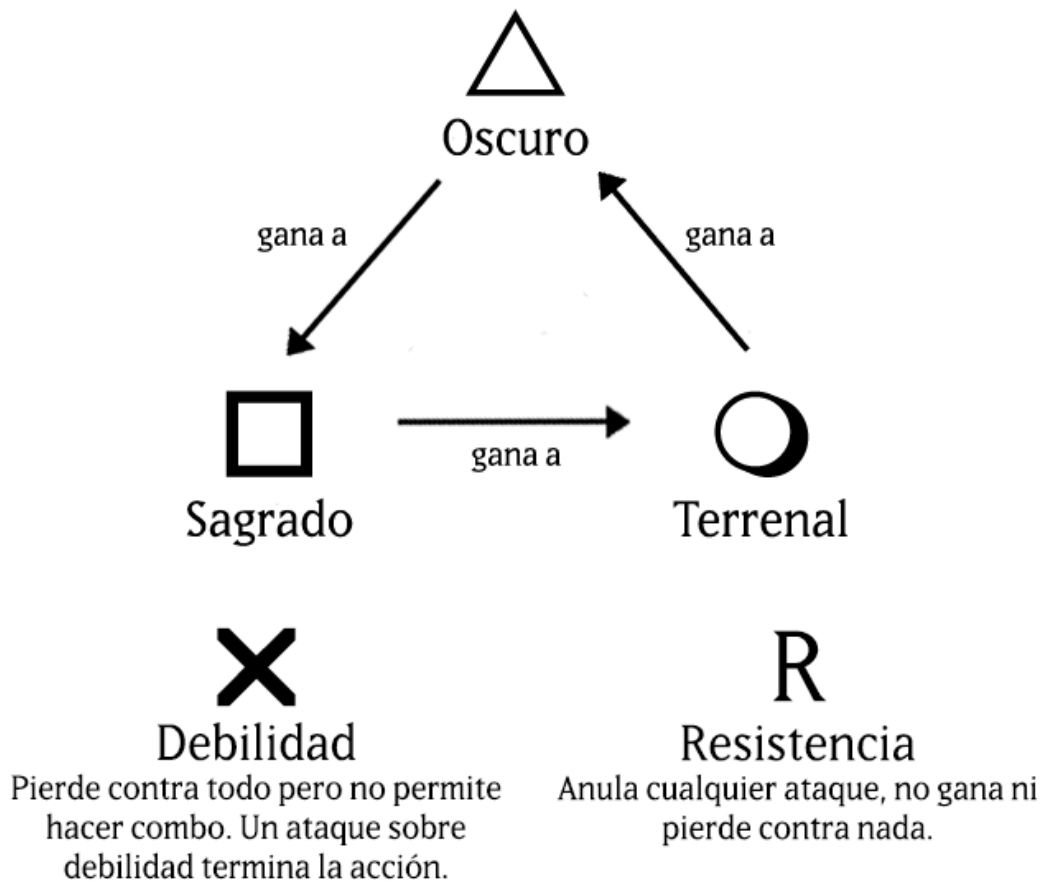
- Debilidad
- Resistencia

Cada una de las cartas tendrá cuatro atributos dependiendo de sus características, generalmente tres de los básicos (Sagrado, Terrenal u Oscuro) y uno de Debilidad, aunque en el caso de cartas especiales puede cambiar (teniendo varias Debilidad o Resistencia en lugar de Debilidad).

Los atributos se situarán cada uno en uno de los cuatro lados de la carta, de manera que solo afectarán a las cartas que sean adyacentes por dicho lado.

Los atributos funcionan de la siguiente manera:

Triángulo de Poderes



Durante cada turno el jugador podrá usar 1 carta, si sus atributos ganan a los de alguna de las cartas adyacentes (y estas pertenecen al rival) el jugador tomará el control sobre ellas. Además, si dichas cartas a su vez ganan contra alguna otra de las del rival (y no han sido ganadas por debilidad), se seguirá tomando el control sobre ellas hasta que se llegue a una que no gane a ninguna (combo).

Es decir, durante cada turno solo se toman en cuenta los atributos de la carta jugada que ganan a sus adyacentes, así como los de las cartas ganadas al rival en dicho turno.

Las partidas serán mejor de 3, dándose por terminadas cuando un jugador reúna 2 victorias.

También estará disponible el botón de rendición, que supondrá la retirada de la partida y la victoria inminente del contrincante.

Las reglas se podrán ampliar próximamente con mecánicas como cartas con habilidades o habilidades específicas de cada mitología.