**GDD: Triskel**

**Descripción del juego:**

Juego de cartas multijugador englobado en el género de estrategia basado en turnos de 30 segundos (para dos jugadores). Cada jugador dispondrá de un mazo de 8 cartas, las cuales podrá escoger entre una baraja de 12 (número ampliable, se explica en **Monetización**).

Los mazos de cartas se corresponden con mitologías antiguas, conteniendo dioses y seres fantásticos relativos a cada una de ellas. Las mitologías contempladas son: **Griega**, **Egipcia** y **Nórdica**.

**Modos de juego:**

Existirán 2 posibles modos de juego:

- **Clásico**: se jugará en un tablero de 4x4.

- **Rápido**: el tamaño del tablero disminuirá a 3x3.

**Mecánicas básicas:**

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

- Sagrado

- Terrenal

- Oscuro

Además de dos atributos extra:

- Debilidad

- Resistencia

Estos atributos pueden repetirse o no (es decir, podemos tener 1 unidad de cada tipo de atributo o tener los 4 atributos del mismo tipo.

**Tablero de juego:**

El tablero, dependiendo del modo de juego, podrá ser de 4x4 (16 casillas) en el caso de modo clásico, o de 3x3 (9 casillas) en el modo rápido.

Dispone de casillas del tamaño de las cartas que será donde los jugadores irán colocando sus cartas.

Al fondo del tablero se podrá ver una imagen escogida de forma aleatoria de un banco que contiene una imagen temática por cada mitología:

* Griega: el Olimpo
* Egipcio: desierto con pirámides
* Nórdico: Asgard

**Calidad de las cartas:**

Dentro de cada mazo tendremos 3 tipos diferentes de cartas que, de mayor a menor calidad serán:

* Dioses Primigenios
* Dioses
* Héroes
* Criaturas

|  |
| --- |
| Dios primigenio > Dios > Héroe > Criatura |

La superioridad o inferioridad de una calidad de carta frente a otro se ve reflejada en dos casos:

* Si hay una carta de peor calidad con un atributo que gana frente al de una carta de mayor calidad, no ganará puesto que **la calidad de carta tiene prioridad** respecto a los poderes de los atributos.

|  |
| --- |
| Calidad de carta > poder de atributos |

**Atributos de las cartas:**

Cada una de las cartas tendrá cuatro atributos obligatorios, que pueden o no repetirse (es decir, puede que alguna carta no tenga algún atributo concreto).

Hay tres tipos de atributos básicos (**Sagrado**, **Terrenal** u **Oscuro**) y uno neutral (que puede tomar dos valores: **Resistencia** o **Debilidad**).

En el caso de los atributos neutrales, las cartas de tipo Dios Primigenio se salvan: solo las cartas de tipo Dios, Héroe o Criatura pueden tener atributos neutrales.

Entonces, ¿cómo abatir una carta de tipo Dios Primigenio? Esto se explica con detalle en **Combos**.

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:



**Turnos**:

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.

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.

**Monetización:**