NOMBRE DEL JUEGO

[**Concepto del juego: 3**](#_8anglrhsh8x4)

[**Target: 3**](#_uihf9dxz0f7f)

[**Reglas: 3**](#_yxiawoadlzlv)

[**Personajes principales: 5**](#_qltkgh1vf2pg)

[**Referencias de otros juegos y competidores: 5**](#_c1ml05u09yyn)

# Concepto del juego:

* Partidas de 1vs1, se juega en un tablero dividido en 4 carriles horizontales, 2 carriles por jugador, en cada carril puede haber un máximo de 5 unidades. Ganará el jugador que consiga reducir a 0 la vida del contrincante.
* El modo principal será una campaña en la que se irán jugando con las distintas facciones, a su vez tendrá un modo Online para jugar PvP.

# Target:

* A los que les guste los juegos de constructor de mazos además de la estrategia. Edad mayores de 12

# Reglas:

* Cada jugador tendrá un mazo de 30 cartas y un comandante
* Cada turno se recibe x cantidad de Recurso, dependiendo la raza tiene diferentes nombres pero es lo mismo. Además de distintas formas de conseguir más.
  + Humanos = Oro, Orcos = Chatarra, Elfos = Mana, No-Muertos= Almas, Enanos = Minerales.
* Castillo, hace la función de vida del jugador(30 de vida). Podrá ser atacado por unidades a distancia, y las unidades melee solo podrán atacar si no hay unidades en el campo del enemigo.
* Se robaran 5 cartas el primer turno, y después 1 cada turno.
* Las habilidades de las unidades se pueden usar en cualquier momento de tu turno, pierden el turno al usar una habilidad, o no la podrán usar si ya han atacado/movido
* Las unidades pueden ascender tras pasar x turnos, donde x depende del tipo de unidad. Cuando esto pasa la unidad NO pierde el turno.
* Las cartas se pueden jugar en cualquier momento de tu turno.
* Los comandantes son una unidad especial que si no están en el campo de batalla están dentro del castillo, donde tienen habilidades distintas. El comandante puede salir al campo de batalla a partir del 3r turno.
* Si un comandante que está en el campo de batalla ve su vida reducida a 0 o menos este vuelve al castillo y estará 2 turnos sin poder hacer nada. Al 3r turno este resucitará y se quedará en el castillo.
* Las habilidades de los comandantes se pueden usar en cualquier momento del turno del jugador.
* Las unidades se reclutan dentro del castillo y se podrá escoger entre sacarlo al campo de batalla directamente o guarecerse en este, además las unidades que estén en el campo de batalla pueden volver al castillo para curarse. Solo puede haber 3 unidades en el castillo. Y para poder convocar una unidad tiene que haber tantos huecos como casillas use el en el campo de batalla: Ej: Un espadero requiere 1 hueco libre mientras que un ogro requiere 3 ya que esta unidad es grande.

Primera fase:

* Puedes reclutar a tantas unidades como huecos disponibles tengas en el castillo y con los recursos suficientes, además se pueden evolucionar/mejorar las unidades que tengan disponible esta opción. Puedes sacar las unidades que estén dentro del castillo al campo de batalla.

Segunda fase:

* Escoger qué unidades atacaran, moverán o no harán nada en este turno. En caso de mover una unidad a un carril lleno se tendrá que intercambiar con otra unidad, perdiendo así el turno de ambas.

Tercera fase:

* Puedes mover otra vez las unidades dentro o fuera del castillo o usar sus habilidades si no las has usado antes.
* Terminar turno.

# Personajes principales:

* Mace Moonblade
  + Raza: Humano
  + Personalidad: Honorable y Justo
* Kaelen
  + Raza: Elfos silvano
  + Personalidad: Aventurero y Curioso
* Greecko
  + Raza: Orco
  + Personalidad: Ingenioso y Macabro
* Kasia Van Dorff
  + Raza: No-muerta
  + Personalidad: Manipuladora y Astuta
* Lesstin
  + Raza: Enana
  + Personalidad: Agresiva y Creativa

# Referencias de otros juegos y competidores:

* Magic the gathering, juego de construcción de mazos por excelencia.
* Warhammer Fantasy y DnD, para la creación tanto del mundo como del estilo de las unidades y facciones
* Hearthstone, otro juego de construcción de mazos.
* Shadow Verse, idea de hacer que las unidades asciendan/evolucionen en medio del combate además de otro juego de construcción de mazos.