REGLAS DEL JUEGO:

1. El jugador tendrá *n* puntos de vida y dependiendo del enemigo perderá más o menos PH.
2. La vida se regenera cuando se pase a otra fase, no cuando comience otra oleada.
3. Cuando la vida del jugador llega a 0 tendrá que comenzar desde el principio.
4. El jugador podrá construir y mejorar varias torres a la vez.
5. La dificultad aumentara a medida que se vayan superando los niveles.
6. Cada Dios posee unas habilidades únicas las cuales puede usar el jugador a su antojo, teniendo en cuenta el tiempo de utilización.
7. El jugador solo podrá construir en los puntos indicados.
8. Solo se pueden usar las habilidades de una en una (sin contar la habilidad pasiva del Dios con el que se esté jugando, ya que esta habilidad está en constante uso mientras se juegue con ese Dios).
9. Las criaturas de las oleadas morirán cuando sus PH lleguen a 0, ya sea mediante las torres o las habilidades de los dioses.
10. Hay un tiempo limitado (*t*) entre oleada y oleada que al acabarse se lanza la siguiente oleada.
11. El jugador podrá escoger un Dios al inicio de la partida e irá desbloqueando sucesivamente los siguientes Dioses a medida que se pasa el juego con los distintos personajes.