

Vamos a jugar: JacaInfo

El objetivo del juego es que el jugador gane todo el dinero. Las reglas principales son:

- Si un jugador pierde una lucha contra otro jugador, entonces pierde el dinero y el ganador gana el dinero del perdedor.
- Si un jugador no tiene dinero y pierde una lucha, el jugador muere.
- Si un jugador gana todo el dinero, el juego termina y gana el juego.
- Si un jugador queda sólo en la partida, gana el juego.
- Los movimientos y la lucha se deciden tirando un dado.
- Los distintos tipos de jugadores tienen distintas características en cuanto a velocidad, magia, etc.
- En el tablero hay distintos elementos con distintos comportamientos.

Tablero



En el tablero podremos encontrarnos además de los jugadores, los siguientes elementos:

Elementos:

- G: gemas – permiten que el usuario pueda volar y evitar un obstáculo.
- P: pociones – permiten que un jugador gane automáticamente una lucha
- D: dinero, que deben conseguir los jugadores para ganar el juego.
- R: rocas – no permiten el paso a no ser que tengas super poderes, es decir, que tenga gemas. Si tiene gema el jugador ocupa la posición de la roca, si el jugador no tiene gema, puede intentar con la magia romper el obstáculo, si consigue una magia superior 4, romperá el obstáculo.

Clases de jugadores:

El juego permite elegir 4 jugadores, y cada jugador podrá seleccionar el tipo que quiere ser de entre los siguientes jugadores, pero no puede haber dos tipos repetidos, es decir, no podrán existir dos elfos en la partida.

- Elfo: la clase más rápida
- Guerrero: clase más guerrera
- Mago: clase más débil, pero con más magia
- Ogro: clase más lenta, pero clase más fuerte y con menos magia.

Las características velocidad, fuerza y poder de habilidad se gestionan por igual para cada clase de jugadores.

- La velocidad afecta al número de movimientos que puede hacer cada vez que le toque el turno y será un dado que puede tomar los valores del 1 a la velocidad del jugador.
- La fuerza afecta la probabilidad de un jugador de ganar en un desafío
- La magia da la posibilidad de superar un obstáculo.

Los jugadores podrán ir acumulando:

- Dinero
- Pociones
- Gema
-

Las característica de cada jugador son:

Elfo

- El elfo es la raza más rápida, por lo que puede hacer una mejor tirada.
- El elfo tiene mayor poder mágico que el ogro y el guerrero, pero menor que el mago por lo tanto, tiene buenas posibilidades de saltar un obstáculo
- El elfo tiene una fuerza mayor que el mago pero menor que el guerrero y el ogro, por lo tanto, tiene pocas posibilidades de ganar peleas con otros jugadores

Ogro

- El ogro es la carrera con menor velocidad, por lo que hará malas tiradas de dados y necesitará más turnos para moverse.
- El ogro es la raza con menor poder de habilidad, por lo que es poco probable que salte obstáculos.
- El ogro es la raza más fuerte, es probable que gane peleas contra otros jugadores.

Guerrero

- El guerrero es más rápido que el ogro pero más lento que el mago y el elfo.
- El guerrero tiene un poder mágico más alto que el ogro pero más bajo que el mago y el elfo, tiene pocas posibilidades de saltar un obstáculo
- El guerrero tiene un ataque más alto que el mago y el elfo pero más bajo que el ogro, tiene buenas posibilidades de ganar peleas.

Mago

- El mago es más rápido que el guerrero y el ogro pero más lento que el elfo, hará buenas tiradas de dados.
- El mago es el personaje con mayor poder mágico, es probable que salte obstáculos.
- El mago es la carrera con menor valor de fuerza, será difícil ganar peleas contra otros jugadores

	VELOCIDAD	MAGIA	FUERZA
ELFO	7	6	5
OGRO	4	4	7
GUERRERO	5	5	6
MAGO	6	7	4